



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**VER MORIR Y LA BANALIDAD DE LOS CUERPOS. REPRESENTACIÓN SOCIAL
Y ESTEREOTIPOS DE LA VIOLENCIA EN EL CINE DE BEAT TAKESHI**

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE MAESTRO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:

GIOVANNI MICHEL MALDONADO ESPINOSA

TUTOR:

DR. FERNANDO AYALA BLANCO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX. 2021
ENERO



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

Tras un 2020 difícil, es hermoso encontrar el acompañamiento de gente imprescindible.

Este trabajo no hubiera culminado con éxito sin el apoyo de Rocío, Cristian y Sandra.

Gracias por su apoyo, por sus palabras y a la motivación.

Especial agradecimiento al Dr. Fernando Ayala, al Dr. Vicente Castellanos y a la Dra. María José Pantoja, que con sus conocimientos y recomendaciones contribuyeron al curso de la investigación.

A mis padres...

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
¿Por qué Takeshi Kitano?	2
Conflictos y soluciones, o de cómo percibir el objeto de estudio	3
Las intenciones y estructura de la investigación	5
CAPÍTULO 1. REPRESENTACIONES SOCIALES, ESTEREOTIPOS Y VIOLENCIA. APROXIMACIONES TEÓRICAS AL ANÁLISIS DE LOS FILMES DE TAKESHI KITANO ..	8
1.1 Representaciones sociales, teoría y conceptualización	9
1.1.1 Funciones de las representaciones sociales.....	13
1.1.2 Objetivación y anclaje.....	14
1.1.3 Objetivación y anclaje como proceso social en el cine	16
1.2 Estereotipos	18
1.2.1 Estereotipos: formas de representaciones sociales en medios de comunicación y en cine	22
1.3 De cómo abordar y entender la violencia	26
1.3.1 La violencia según Hannah Arendt	29
1.3.2 Funciones de la violencia	35
1.3.3 Subjetivación y desobjetivación de la violencia	38
1.3.4 ¿La violencia sólo es física?	40
Conclusiones	42
Los estereotipos y la violencia no son “malos” después de todo, incluso tienen funciones	42
CAPÍTULO 2. EL YAKUZA Y SU REPRESENTACIÓN EN EL CINE. APROXIMACIONES HISTÓRICAS, ECONÓMICAS, POLÍTICAS Y ESTEREÓTIPICAS	47
2.1 Breve exposición del origen del <i>yakuza</i>: Periodo Tokugawa – Primeras décadas del siglo XX	49
2.1.2 Los <i>yakuza</i> durante el periodo de ocupación estadounidense: la diversificación del negocio y el empleo de la violencia	51
2.1.2 El periodo de la posguerra	54
2.2 El cine <i>yakuza</i>	56
2.2.1 Las semillas del género cinematográfico japonés <i>Yakuza-Eiga</i>	56
2.2.2 El <i>Yakuza-Eiga</i> como figura de liberación en Japón	61

2.2.3 Diferencias en la representación del hombre y la mujer en la época dorada del cine del <i>Yakuza-Eiga</i>	63
2.3 Los <i>yakuza</i> modernos	68
2.3.1 La mafia en la burbuja económica (años 1980 – 1989)	68
2.3.2 <i>Yakuza</i> y criminalidad en aparente calma durante la Era Heisei	71
2.4 El resurgimiento del <i>Yakuza-Eiga</i> en la última década del siglo XX	75
Conclusiones	80
En el cine, el <i>yakuza</i> es el japonés más importante... sólo después del samurái .	80
CAPÍTULO 3. KITANO, CINEMATOGRAFÍA Y SIMBOLISMOS: LA LEYENDA JAPONESA	83
3. 1 El reconocimiento al cine de Japón y un cineasta sobresaliente	83
3.2 Kitano, el cómico que se convirtió en el chico malo de la película... ¿Por accidente?	85
3.3 Estilo cinematográfico de Takeshi Kitano	89
3.3.1 “Beat salvaje”	89
3.3.2 Fundamentos cinematográficos, o de cómo construir “cine rompecabezas”	93
3.3.3 Símbolos en la filmografía de Kitano	98
3.4 El “muy japonés” que aparenta no serlo	109
Conclusiones	113
La dualidad: esencia pura del Kitano que el mundo alaba	113
CAPÍTULO 4. CONSTRUYENDO UN ANÁLISIS FÍLMICO: INTERPRETAR LA VIOLENCIA DESDE LA SEMIÓTICA	117
4.1 Algunas consideraciones sobre el enfoque de esta investigación	117
4.2 El significante y el significado en el mensaje cinematográfico	120
4.2.1 El significante	122
4.2.2 El significado	123
4.3 Cómo las unidades traumáticas repercuten en la relación significado-significante	125
4.4 Encontrar en el <i>storyworld</i> la violencia que es significativa	129
4.5 Los incidentes como una relación de significantes (CA-AG-CO)	131
Conclusiones	136
Los estereotipos de la violencia se pueden estudiar por medio del trinomio	136
CAPÍTULO 5. ANÁLISIS DE CASOS	139
5.1 La mafia como institución simbólica	140
5.2 En el top del organigrama, el <i>oyabun</i> y los códigos de la subordinación	142

5.2.1 <i>Oyabun</i> y lo banal de los cuerpos	145
5.2.2 Signos que generan violencia.....	150
5.3 Encontrar sentido a la violencia en la subjetivación y desubjetivación	152
5.3.1 Violaciones y los no sujetos.....	152
5.3.2 El héroe de la película no es el <i>yakuza</i> rebelde sino el policía flotante.....	157
5.4 La función de la violencia se explica desde la sexualidad, el racismo y el voyerismo	164
5.4.1 El cuerpo y la pérdida del ser. Mujeres y violencia en el mundo del <i>Neo Yakuza-Eiga</i>	165
5.4.2 La negritud anónima: los nuevos <i>sangokujin</i>	168
5.4.3 La violencia percibida	172
CONCLUSIONES.....	179
a) Identidades de los personajes en el <i>storyworld</i>.....	180
b) La identidad de Takeshi Beat (proceso de representaciones sociales).....	183
FILMOGRAFÍA.....	190
REFERENCIAS.....	193

INTRODUCCIÓN

El *japonismo* fue un término utilizado en el siglo XIX que buscaba denominar la influencia que ejerció el arte japonés en el europeo, pero sobre todo en el francés. Las xilografías representativas de Japón llamadas *Ukiyo-e* alimentaron la creatividad de las nacientes vanguardias artísticas y en específico al impresionismo. Sin embargo, el interés por el continente asiático había estado latente muchos años antes gracias a personajes ingleses, franceses y alemanes que viajaron a países del Medio Oriente como Irán, India o Egipto.

Estas expediciones que tuvieron como fines turísticos, políticos y comerciales, y que se perpetuaron en libros y diarios, concibieron en el mundo occidental (en la mayoría de las ocasiones y en un sentido diferente al *japonismo*) distorsionadas imágenes y supuestos erróneos que Edward Said describió y nombró *orientalismo*. Estos preceptos se construyeron con base en una atracción que sustentaban el Oriente como un mundo exótico, diferente, mágico, surreal, trágico y primitivo¹.

A dos siglos de las aventuras de los viajeros europeos, y a cuatro décadas de la publicación del libro de Edward Said, el *orientalismo* ha dado un giro radical para transformarse en algo que se puede describir como benéfico. El interés que el mundo occidental por el oriental ha construido después de la Segunda Gran Guerra ha fortalecido los lazos culturales y artísticos entre ambos mundos, como fue el caso del siglo XIX, por lo que se puede afirmar que los primeros años del siglo XXI se ha estado experimentando un renovado sentido del *japonismo*.

Sería un error negar que el exotismo ha desaparecido del entusiasmo que las generaciones de los años del nuevo milenio han forjado por la cultura japonesa, sino que estas ideas de un mundo exótico se acercan más a un ferviente enaltecimiento y un profundo encantamiento que ha permeado sobre todo en los jóvenes

¹ Said, Edward. (2002). *Orientalismo*, España: Random House Mondadori, pp. 510.

occidentales, tanto es así que esta base de supuestos favorables, en la mayoría de las situaciones, ha influido cercanamente en las vidas de estos.

Personalmente, el nuevo *japonismo* ha brindado la oportunidad, por ejemplo, de conceptualizar, planear y materializar la investigación que el lector posee ahora en sus manos. El estudio que se desarrolla en las siguientes páginas y que se concentra en cinco capítulos, se enfrenta en primer momento a una disyuntiva persistente en la labor académica: develar conocimiento en los fenómenos de la realidad y que atañen estrechamente a la experiencia empírica del investigador.

¿Por qué Takeshi Kitano?

El trabajo de los cineastas Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu, Kenji Mizoguchi, Hayao Miyazaki, Takashi Miike, Hirokazu Koreeda, Isao Takahata, así como las actuaciones de Toshiro Mifune y Meiko Kaji, despertaron en mí el interés que propició ese misticismo que le atribuí a la ambientación de lo exótico y lo ajeno de sus historias y que se diferenciaban de mi entorno mexicano. Los paisajes nevados repletos de árboles de cerezos, las historias de samuráis, las leyendas feudales, la música tradicional y un sentido peculiar por la muerte, son elementos que atraparon mi atención primero como fanático y después como estudioso del cine.

La inquietud concebida desde el imaginario colectivo que adopté a mi identidad sobre lo que entendía de la cultura japonesa, se vio interrumpida por la benevolente aparición de Takeshi Kitano. Este multifacético hombre no sólo funge como un estandarte del cine contemporáneo de Japón, sino que ha sido un puente entre identidades globales y la teoría cinematográfica, ya que el alcance de sus filmes ha llegado a niveles internacionales que pocos directores tan locales han conseguido y, como consecuencia afirmo, ha incidido en la percepción del japonés del espectador extranjero.

De manera particular, la genialidad, la experimentación que promueve en sus trabajos, así como también la creatividad y el detallismo que impera en sus películas, me permitió concebirme como analista ubicado dentro de la teoría cinematográfica, pero el contexto caótico de la política, la religiosidad y la trama

social del México, me sentó como un estudiante de posgrado inquieto por la violencia.

Conflictos y soluciones, o de cómo percibir el objeto de estudio

El interés personal y el deseo de generar conocimiento a través de ello resulta una relación que a veces se promueve como una agencia incompatible, sin embargo, la realidad es que las experiencias personales como influencia en el estudio de la ciencia o la sociedad son naturales al ser humano y a la epistemología.

El punto que permite el acercamiento entre ambos elementos se expresa en el posicionamiento geográfico, físico, histórico del investigador respecto del objeto analizado. Probablemente este hecho por sí solo represente una segunda disyuntiva a la investigación, pero en las siguientes líneas trataré de demostrar lo contrario.

Estudiar cualquier problemática de una sociedad diferente tanto cultural, territorial e histórica a la del investigador, resulta en suma complejidad por diversas razones. Vivir fuera de las dinámicas de interacción social es de las primordiales vicisitudes debido a que es consecuencia, en la mayoría de las veces, de un desconocimiento sobre aspectos particulares del fenómeno de interés, lo que puede orillar a la construcción de presuposiciones erróneas sobre el mismo.

Pensar en el *otro* no sólo desde una situación contextual completamente ajena (o también dentro de la misma) ha sido motivo de discusión durante mucho tiempo debido a que el investigador puede contar con ciertos prejuicios sobre ese sujeto que ha motivado su interés. Esta idea no pretende demeritar las investigaciones que se han acogido bajo las Ciencias Sociales o que tienen por objeto de estudio la interacción humana, sino que advierte la doble dificultad de adentrarse en la vida del “otro” que vive fuera de su sociedad.

Este sinuoso andar puede resultar en dos vertientes. La primera se crea a partir de una predisposición que limita el proceso de estudio y que orienta los resultados a parciales conclusiones con vacíos epistemológicos. La segunda vertiente resulta en una invitación a tomar las condiciones de distancia cultural y territorial como una

ventaja, ello con el fin de aprehender y vislumbrar al objeto de estudio desde posiciones alternativas y más profundas a investigaciones realizadas con antelación.

Donna Haraway entiende esta ventaja como un privilegio, un privilegio que se consume en lo que llama *vista*. La *vista* representa aquellos puntos desde donde se puede apreciar un fenómeno de la realidad y se caracteriza por la conciencia desde la posición, desde el límite teórico, y que es provista desde el entendimiento político, del espacio mental y del espacio físico. Esta concepción que nace de la toma de conciencia material y cognitiva la denomina *conocimientos situados*².

Haraway afirma que el conocimiento situado no es algo negativo en el estudio de las cosas pues refiere que las perspectivas parciales llevan a una visión “objetiva”³. El concepto de objetividad que precisa la autora se relaciona con las formas personales cognitivas, traducción de aspectos que pueden resultar ajenos al entorno del individuo o a maneras específicas de apreciar la vida.

Por lo tanto, este trabajo de análisis cinematográfico no está pensado desde una *vista* posicionada desde el subyugado, pues concuerdo ampliamente con Donna Haraway cuando asevera que ésta siempre permanece en una posición ventajosa ya que nunca permite la negación, ni la crítica, ni la interpretación⁴. Mucho menos busco un lugar que asimile el posicionamiento del objeto de estudio con mi contexto social porque impide y evade una responsabilidad, y limita a su vez una búsqueda crítica, como también lo señala la autora.

Existen temas y situaciones que suelen ser sensibles al sujeto social, como lo es el caso del concepto de violencia, y ante esta sensibilidad latente en un contexto como el mexicano, casi siempre se tiende a orientar los trabajos académicos desde una posición de víctima o paternalista.

² Haraway, Donna. (1991). *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. España: Ediciones Cátedra, p. 324.

³ *Ibid.*, p. 326.

⁴ *Ibid.*, p. 328.

Tampoco pretende ser abordado en absoluto por una mirada con tintes morales, o como lo menciona Donna Haraway, desde una *vista* que se erige en la subyugación, pues la naturaleza del tema en el contexto contemporáneo podría situar a la violencia como un fenómeno desfavorable obligado a estudiarse por su “inserción dañina” en la sociedad. Es necesario aclarar entonces que concibo la subyugación como un adjetivo sociológico, por lo cual, este trabajo excluye a la violencia de los términos “buena o mala”, tal como se podría explicar también desde la ética o la antropología⁵.

Este trabajo de investigación se construye bajo esa segunda premisa (la del privilegio) basada en la inquietud que me generó la personalidad del director de cine Takeshi Kitano, quien ha representado a la violencia constantemente en su trabajo producto de la condición humana, a tal grado de convertirla además en parte de su estilo autoral. Por lo tanto, esta labor concebirá el estilo artístico del autor como el núcleo del análisis⁶.

Las intenciones y estructura de la investigación

Sobre este director existe una gran cantidad de escritos e investigaciones que ahondan principalmente en su vida personal, su estilo cinematográfico y la influencia ejercida sobre la cultura de Japón. Sin embargo, el objetivo general de este análisis es el de *explicar cómo representa Takeshi Kitano la violencia en sus películas*, entendida como una construcción protagónica de convenciones audiovisuales que resultan *estereotípicas* en las tramas de la industria nipona en general, y suya propia

⁵ La existencia del conocimiento situado en este apartado de la investigación se justifica cuando Donna Haraway explica que “el conocimiento racional es un proceso de continua interpretación crítica entre <<campos>> de intérpretes y de descodificadores”. Entonces es menester afirmar que el conocimiento racional se alía con las características que tendría que componer la esencia de cualquier análisis cinematográfico, en tanto que el investigador o espectador de cine adoptan el papel de descodificadores en la dialógica entre teorías, supuestos y las convenciones cinematográficas.

Por otro lado, el *conocimiento situado* al inicio de este análisis permite claridad al lector al eliminar de sí los supuestos y las falsas esperanzas al intuir conclusiones que se pueden emitir desde la vista subyugada.

⁶ El contexto mexicano y el japonés se diferencian de forma evidente en todos los sentidos, pero específicamente en materia de seguridad. Mientras que México ha atravesado desde la primera década del 2000 por un creciente nivel de delincuencia, Japón ha mantenido bajos niveles de asesinatos y delitos graves. Es en tanto que Kitano configura en el cine (en primera instancia) una red de representaciones y estereotipos que no se “ajustan” a la realidad social de su país, a diferencia de lo que sucede en la cinematografía contemporánea de México.

en particular, de tal modo que trata de responder a la pregunta: *¿Cómo representa Takeshi Kitano socialmente a la violencia en sus películas?*

La pregunta anterior se contestará en el desarrollo de la investigación, así pues, el capítulo 1 está construido como cimiento teórico a fin de explicar la definición, composición y características principales de los conceptos *representación social*, *estereotipo* y *violencia*. El capítulo segundo establecerá un recorrido histórico por la *yakuza* criminal de Japón y los orígenes del género cinematográfico que la representa (*Yakuza-Eiga*), hasta detenerse en la década de 1980, decenio en que apareció la figura de Takeshi Kitano como director y actor en Japón.

Con el objetivo de que el lector conozca la esencia artística de Takeshi Kitano, en el tercer apartado de esta investigación se abordarán sintetizados los momentos más relevantes de su vida y de su trabajo como cineasta, además se detallan en él, las capacidades y características más recurrentes y sobresalientes de su autoría hasta primeros años del Siglo XXI.

En el capítulo 4 se explicará la relación de los conceptos *signo fílmico*, *significado*, *significante*, *unidades traumáticas* y *storyworld*, con el propósito de crear un “camino metodológico”, apoyado en la semiótica, que permita establecer pautas para la conformación de un análisis cinematográfico. Finalmente, el apartado 5 estará compuesto por el cuerpo del análisis ilustrado en fotogramas y justificado en esquemas que brindan al lector resultados que se exponen en las conclusiones generales de la investigación.

CAPÍTULO 1. REPRESENTACIONES SOCIALES, ESTEREOTIPOS Y VIOLENCIA. APROXIMACIONES TEÓRICAS AL ANÁLISIS DE LOS FILMES DE TAKESHI KITANO

Cabe recordar que el objetivo de esta investigación es saber cómo representa socialmente los estereotipos de la violencia el director de cine japonés Takeshi Kitano en sus películas, y por ello, es conveniente hablar en primer lugar del concepto de *estereotipo*. Sin embargo, introducir este complejo término requiere de entender a las representaciones, y a las *representaciones sociales* en particular.

El cine está compuesto de visiones individuales y colectivas que parten de experiencias sociales, históricas, científicas y de tradiciones culturales pertenecientes a contextos muy específicos. Las películas resultan siempre (a modo consciente o inconsciente) de apropiaciones de representaciones sociales. Entonces, este primer capítulo se plantea como una invitación a pensar este proceso personal y socializado como una configuración de personajes y de tramas cinematográficas.

En este capítulo se abordará por consiguiente la conceptualización teórica de las representaciones sociales, su conformación, su objetivo como forma de conocimiento (conocimiento de sentido común), y sus funciones en el entorno social. De igual manera se estudiará el nacimiento de éstas mediante lo que se denomina *objetivación y anclaje*.

En las siguientes páginas se estudiará el término *estereotipo* (en el entendido que son parte fundamental de la existencia de las representaciones sociales), sus funciones, y la presencia en los medios de comunicación, para así enfocarlo a las características del cine. Es inexorable estudiar la constitución del estereotipo ya que los largometrajes de Kitano se enmarcan en el género del *Yakuza-Eiga* (películas de *yakuza*) por lo que como estilo cinematográfico se edifican, relacionan o se diferencian de los personajes arquetípicos y de las historias estereotipadas del cine japonés.

Para ello es necesario definir también al estereotipo desde la interacción humana fundada en los términos *actuación, fachada, fachada personal, apariencia, modales*, y como forma de conocimiento social a través de la *idealización*. Se debe entender la última fase del estereotipo como un sinónimo de colectivización de preceptos, mediante lo que Erving Goffman detalla como *tergiversación y mistificación*.

Para construir un análisis cinematográfico que explique el propósito de esta investigación es conveniente retomar los textos teóricos sobre violencia de Hannah Arendt, Michel Wieviorka y Michael Staudigl. La labor de estos teóricos ayudará como preámbulo a acercarse al concepto, a la subjetivación y a las funciones del fenómeno que se construirán en el respectivo análisis.

1.1 Representaciones sociales, teoría y conceptualización

En la década de 1980 Denise Jodelet afirmaba que las representaciones sociales (nacidas desde la psicología social) se concebían como un fenómeno que se encontraba en pleno apogeo académico y apegado a las inquietudes epistemológicas de las diferentes ciencias sociales que buscaban explicación a diversos conflictos humanos. Esto anterior debido a que el concepto se lograba entender por múltiples fenómenos que se observaban desde variados niveles de complejidad, tanto individuales, colectivos, psicológicos o sociales⁷.

A más de tres décadas, lo expuesto por Denise Jodelet en *Psicología Social II: Pensamiento y vida social, Psicología Social y problemas sociales*, resulta específicamente vigente y excepcionalmente trascendental, ya que el entusiasmo en la vida científica, institucional y académica, por el tema de las representaciones sociales, ha proliferado en gran medida gracias a los cambios gestados desde la evolución de la tecnología, la transformación en la comunicación, y por consiguiente, en la manera de interactuar de los sujetos en comunidad.

⁷ Moscovici, S. (1993). *Psicología Social II: Pensamiento y vida social, Psicología Social y problemas sociales*. España: Paidós. P. 469.

Los niveles de complejidad a los que refiere la autora hoy día resultan muy visibles en la psicología, en la sociología, la política, la economía y la antropología, sin embargo, el estudio del concepto en otras disciplinas como la comunicación, o en el entendimiento del arte, resulta menos estudiado. La investigación de las representaciones sociales es poco frecuente en estas vertientes del desarrollo humano no por que exista una imposibilidad de conjuntar estos dos elementos (comunicación y arte), sino porque la naturaleza de las representaciones sociales resulta más asequible a otras disciplinas de las ciencias como la sociología.

Entendido que las representaciones sociales se conforman dentro del estudio de las ciencias sociales y se traducen en diversos fenómenos que van de lo individual a lo grupal, es pertinente cuestionarse entonces ¿Qué son las representaciones sociales? Para ello se develará su noción y constitución como teoría.

Las representaciones sociales son sistemas cognitivos conformados por estereotipos, prejuicios, opiniones, creencias, valores, etcétera, que suelen incidir en la orientación actitudinal de los seres humanos de forma positiva o negativa⁸. Son una forma de conocimiento en la que los individuos entienden su realidad generada a partir de aprehensiones de las explicaciones y de los pensamientos sociales que lo circunscriben.

Afirma Jodelet que son sistemas cognitivos debido a:

Son imágenes que condensan un conjunto de significados; sistemas de referencia que nos permiten interpretar lo que nos sucede, e incluso dar un sentido a lo inesperado; categorías que sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos con quienes tenemos que ver; teorías que permiten establecer hechos sobre ellos⁹.

Las representaciones son sociales porque se conciben a partir de la experiencia diaria, es decir, del devenir del sujeto con el otro y con su entorno; es una confrontación y acoplamiento con su realidad que se alimenta de las experiencias y

⁸ Araya, S. (2002). *Cuaderno de ciencias sociales 127. Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión*. Costa Rica: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. P. 11.

⁹ Moscovici, S. *Op. Cit.*, P. 472.

las informaciones que recibe y transmite de la tradición, la educación y de las nuevas tecnologías de la información y comunicación¹⁰.

Cabe señalar que las representaciones sociales por ende son una forma de *conocimiento social*. En este proceso el sujeto piensa e interpreta una realidad, lo que genera en él una actividad mental que lo ayuda a posicionarse “en relación con ciertas situaciones, acontecimientos, objetos y comunicaciones que les conciernen”¹¹.

Los elementos cohesionadores indispensables que contribuyen para que este fenómeno sea considerado también como conocimiento social, son en el bagaje cultural, las ideologías, los códigos y a las pertenencias sociales determinadas que son naturales en cada núcleo cultural específico. Estos conceptos presentes en la vida diaria son en conjunto una manera de conocimiento espontáneo e ingenuo que es denominado *conocimiento del sentido común* o *pensamiento natural*, afirma Denise Jodelet¹².

La denominación de *conocimiento del sentido común* (aspecto que según Jodelet genera interés en las ciencias sociales) más que denostar, dota de una importante significación para las representaciones sociales porque les brinda una “esencia” y una particularidad de constitución propia. En un aspecto específico, el conocimiento común simboliza el nacimiento de una representación social.

Esto quiere decir que las representaciones sociales no surgen fácilmente, ni cualquier tema, fenómeno u objeto, puede ser estudiado desde esta teoría, ya que se necesita de una serie de condiciones que lleven a cabo su nacimiento, desarrollo e inserción en la sociedad. En primer lugar, el objeto o tema en cuestión necesita ser de carácter social como afirma María del Carmen Vergara:

¹⁰ Vergara Q., Ma. Del Carmen (2008). *Revista Latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud Vol. 6. La Naturaleza de las Representaciones sociales*. Colombia: Revista CINDE. P. 64.

¹¹ Moscovici, S. *Op. Cit.*, P. 473

¹² *Ibíd.* P. 473.

...debe establecer relaciones entre dicho objeto y las personas, ya que los grupos sociales no elaboran un pensamiento compartido más que a propósito de los objetos que son significativos para ellos¹³.

Este conocimiento de sentido común debe impactar en la concepción del mundo de las personas y modificar sus condiciones de vida, es decir, deben transformarse aspectos básicos de la cotidianidad del individuo, de sí mismo y de su relación con los demás; entre tales aspectos se encuentran la comunicación, la interacción social y las cosmovisiones¹⁴.

¿El cine entonces es un objeto que puede abordarse bajo la teoría de las representaciones sociales? La respuesta a esta interrogante recae en el hecho de que, cualquier significado que se le asigne al cine¹⁵, siempre tendrá un conocimiento de sentido común. Por ejemplo, si se le concibe como una manifestación artística, como sucedió con el neorrealismo italiano, el expresionismo alemán o el surrealismo, existirán concordancias sociales y estéticas que busquen incidir desde la inquietud de los cineastas en la percepción del espectador y en la búsqueda de nuevos significados. Es decir, el cine puede ser entendido como el resultado en comunión de una representación social.

Si por ende al cine se le aprehende como un pretexto ilustrativo para teorizar sobre aspectos filosóficos, políticos, antropológicos, es posible hallar en él una expresión del director de cine donde vierte la comunión de manifestaciones culturales, éticas, morales, o incluso religiosas, que le conforman como un ser social. En conclusión, el cine puede ser considerado también como una fuente y un difusor de representaciones sociales.

¹³ Vergara Q., *Op. Cit.*, P. 65.

¹⁴ Otro aspecto que lleva al surgimiento de las representaciones sociales se sintetiza en la relación de ese fenómeno específico con acontecimientos radicales, impactantes o críticos que afecten a una sociedad, es decir, las representaciones sociales suelen surgir en momentos de crisis sociales o en momentos en que los contextos resultan adversos.

¹⁵ El significado de cine para esta investigación será expuesto en el desarrollo del tercer capítulo donde se abordará a Takeshi Kitano y su estilo autoral.

1.1.1 Funciones de las representaciones sociales

Explicada la conceptualización de las representaciones sociales, es importante abordar de manera resumida lo concerniente a sus funciones. Sandra Araya afirma, según al trabajo de Carlos Sandoval García, que existen cuatro funciones en aras de la interacción del mundo social¹⁶.

- a) La primera es la de *comprensión*. Basta recordar al inicio de esta investigación en la que se explicó que las representaciones sociales resultan como mecanismo de entendimiento del mundo que rodea al ser humano; es un proceso, por lo tanto, que va de lo mental a lo social.
- b) La *valoración*. Se explica como un factor determinante entre las relaciones sociales pues el ser humano tiende a categorizar, jerarquizar y discriminar entre su realidad, aquello que le confiere su conocimiento de sentido común.
- c) La *comunicación* es el elemento fundamental que permite a la representación ser un fenómeno psicológico y social; también potencia el entendimiento entre los individuos insertos en la cultura mediante las interacciones dadas a partir de los diferentes códigos compartidos, tanto del lenguaje, como de las convenciones culturales que permiten la identidad en el individuo.
- d) Finalmente, la *actuación* es entendida como la síntesis del sujeto sobre una previa construcción cognitiva de un hecho u objeto de la realidad, lo que le facilita intervenir en futuras relaciones sociales o frente a fenómenos cotidianos de su contexto. También le obliga a posicionarse de forma ideológica o moral.

Para profundizar en la relación entre representaciones sociales y cine, es conveniente estudiar su aparición, composición e inserción en la sociedad, pues existen aspectos que convergen en esencia con las dinámicas del nacimiento desde las tramas configuradas por los directores de cine y en su recepción del espectador.

¹⁶ Araya, S., *Op. Cit.*, p. 37.

1.1.2 Objetivación y anclaje

Como se mencionó con antelación, las representaciones sociales nacieron a partir de la psicología social. Por ello cabe afirmar que existen dos procesos que “explican cómo lo social transforma un conocimiento en representación y cómo esta representación transforma lo social”¹⁷. Estos dos procesos son la objetivación y el anclaje, y son fundamentales debido a que justifican el funcionamiento y el nacimiento de una representación social.

La *objetivación* es el proceso en el cual “se transforman objetos y fenómenos abstractos en experiencias materiales concretas”¹⁸. Es en cierto aspecto, poner en comunión ese fenómeno cualquiera a fin de ser aceptado por la comunidad, ello implica la traducción y la construcción de ideas y significaciones, sintetizadas en lo que se denomina *transformación icónica y naturalización*.

La transformación icónica se compone a su vez de otras fases: *La selección, la descontextualización, el esquema figurativo y la naturalización*:

a) La selección es la síntesis de la complejidad que comprende ese objeto en la realidad con función a la limitación de la memoria del individuo. Es la fragmentación y descomposición de un hecho donde se aíslan y se apropian los elementos que la integran como consecuencia de lo que resulta relevante y coherente para el individuo social, afirma Denise Jodelet, y se constituye en función de criterios culturales¹⁹.

b) Parte de la objetivación la compone una “traducción del conocimiento científico en conocimiento cotidiano”, a este momento se le denomina *descontextualización*²⁰. El sujeto en cuestión tiene que separar ciertas informaciones de las fuentes que la han generado desde un inicio para una apropiación de términos y vivencias.

¹⁷ Moscovici, S. *Op. Cit.*, P. 480.

¹⁸ Vergara Q., *Op. Cit.*, P. 66.

¹⁹ Moscovici, S. *Op. Cit.*, P.482.

²⁰ Vergara, Q., *Op. Cit.*, P. 66.

c) *El esquema figurativo* consiste en materializar de forma física un objeto de tal manera que se convierta en “una imagen nuclear, centrada, (...) y coherente, que capta la esencia del objeto”²¹. El esquema figurativo tiene la intención de objetivar la comprensión de manera más simple y la creación de interacciones entre sujetos. Este nacimiento de interacciones moldea las visiones de los hombres y mujeres al hacer compatibles agentes de pensamientos externos a su cosmovisión.

d) *Naturalización* es la última fase que dota de realidad al esquema figurativo de los conceptos por imágenes. Al individuo le permite reconstruir objetos a fin de aprehenderlos y convivir con ellos de forma natural, de tal modo que las imágenes reemplacen la realidad. En este punto, el conocimiento construido socialmente se convierte en una condición de realidad de sentido común.

El anclaje lo define Denise Jodelet como el proceso de enraizamiento social de la representación y de su objeto²². Para entender mejor el anclaje es necesario advertir que su constitución se compone de cuatro modalidades que permiten comprender el significado del objeto representado, la utilización de la representación como sistema de interpretación y de conductas, y abre la pauta a su operación e integración dentro de la sociedad.

La primera modalidad denominada como *asignación de sentido*, refiere María del Carmen Vergara, es la que “trata de amortiguar el impacto de lo nuevo, insertándolo en lo conocido”²³. Esta inserción depende en gran medida por la jerarquía de los valores que están presentes en la sociedad y por las pertenencias e identidades de sus integrantes. Esta fase dentro del anclaje resulta fundamental porque como se advierte, sirve de explicación entre la representación social y una cultura determinada.

²¹ Vergara, Q., *Op. Cit.*, P. 66.

²² Moscovici, S. *Op. Cit.*, P. 486.

²³ Vergara, Q., *Op. Cit.*, P. 67.

La segunda dimensión refiere a la *instrumentalización del conocimiento* del objeto representado. Este elemento no evidencia solamente relaciones sociales, sino que además sirve para entender cómo se construyen. La representación social sirve como instrumento de comunicación para la comprensión mutua entre todos los individuos utilizando un lenguaje en común; este código permite clasificar otros sujetos u otros grupos de la sociedad, convirtiéndose así en un sistema de referencias que tiene como objetivo el influenciar²⁴.

La tercera es la *integración de los procesos de objetivación y anclaje*. Existen en el ser humano múltiples estructuras que pretenden explicar el funcionamiento del pensamiento, estos elementos a su vez organizan el contenido recibido del exterior dotándoles de sentido, de tal modo que el sujeto social traduce en actos el pensamiento organizado previamente como una consecuencia de la codificación de la realidad.

Por último, *el enraizamiento en el sistema de pensamiento* es el momento donde el conocimiento previo y la información nueva convergen para generar un nuevo contenido. Esta cuarta fase permite la identificación de una persona con otras en su entorno y discernir entre quienes no lo son.

1.1.3 Objetivación y anclaje como proceso social en el cine

Se puede situar al cine dentro de estas dos etapas como resultado del proceso de creación de representaciones sociales. En primera instancia, el cine puede entenderse como un fenómeno en el cual un cineasta evidencia (consciente o inconscientemente) experiencias propias individuales y sucesos que el espectador puede identificar como auténticas, reales, posibles o verosímiles, a partir de la comparación con su entorno (algo que en definitiva es asociable con la objetivación).

La objetivación es aquello que resulta simbólico e identificable para el espectador, tales como el vestuario, el diseño de producción, la escenografía o todo aquello que Roland Barthes explica como *significantes* (véase capítulo 4), o como aquello que

²⁴ Moscovici, S., *Op Cit.*, P.488.

el espectador piensa desde su reflexión como medios, modales y apariencia²⁵. Todos estos elementos tienen como función conectar y establecerse en la memoria del espectador mediante la apropiación desde su cultura.

La descontextualización puede traducirse como el impacto que ha generado la película en el sujeto. Un filme puede lograr una identificación con el receptor en las salas de cine si es relevante a nivel cognitivo y emocional, y se complementa con el *esquema figurativo* cuando incide en la experiencia previa del individuo. Una trama puede ser significativa en muchos aspectos como se explica en la descontextualización, pero sólo puede ser figurativa si existe una enseñanza, una transformación o una reafirmación en el espectador.

El esquema figurativo puede ser representado como el momento en que el espectador abandona la sala de cine: “el instante en que se enfrenta a la realidad y así mismo”, y además en la cual se da el tiempo para reflexionar casi catárticamente aquella situación que le ha movido emocional o sensorialmente respecto del filme. La identificación previa es de suma importancia porque el espectador da pauta a la socialización de sus ideas, así, por ejemplo, si una película le resulta significativa, seguro la discutirá posteriormente con sus semejantes.

Tanto dentro de la sala de cine como fuera de ella, el espectador aprehende del filme una serie de pensamientos, prejuicios o valores, etcétera, que pueden concordar con el contexto cultural del individuo; las transformaciones en los preceptos individuales suelen ser compartidos en sociedad mediante charlas, críticas o en el mismo análisis de cine.

Finalmente, se entiende que la fase de la objetivación explicada como *naturalización*, sirve como puente al anclaje (y específicamente con *el enraizamiento en el sistema de pensamiento*) ya que representa el cierre del “ciclo social del cine”. Este ciclo se comprende como una triada que inicia (como proceso) con el filme proyectado en las salas de cine, seguido por la recepción del

²⁵ Véase apartado 1.2 de esta investigación.

espectador, y finalizado con la interpretación y socialización del prejuicio, estereotipo, valor, etcétera, según sea el caso.

1.2 Estereotipos

Los estereotipos, los prejuicios y todo aquel fenómeno que implique la valorización del individuo frente a otro, son formas de representaciones sociales. Los estereotipos, específicamente, son de carácter colectivo, impersonal, anónimo, y se transmiten mediante la socialización, la cultura, las tradiciones, los medios verbales (proverbios, refranes, chistes), la familia, la educación y en los medios de comunicación²⁶.

Elena Galán Fajardo (según Barrie McMahon y Robyn Quin) afirma que el estereotipo es “una imagen convencional, acuñada, un prejuicio popular sobre grupos de gente (que tiene como fin) categorizar grupos según su aspecto, conductas o costumbres”²⁷. Ante ello, la autora afirma que de esta construcción resulta una opinión que puede ser positiva o negativa.

Esta última idea es debatible porque la percepción de la colectividad tiende a ser cambiante conforme la sociedad se posiciona frente a su cultura. Lo que las normas cívicas, jurídicas o educacionales, dentro de un territorio pueden sentenciar como incorrectas en el momento presente, puede que en un futuro sean moralmente aceptables. Las representaciones sociales deben ser entendidas como acciones de la condición humana, por lo que se propone a la naturaleza de esta investigación denominar a los estereotipos favorables o desfavorables.

Existen diversas clases de estereotipos, pueden centrarse en razas, nacionalidades, grupos o sexos, y son cambiantes a lo largo de los años según las situaciones políticas o sociales en donde estén inmersas. Asimismo, los estereotipos tienen en común la cualidad de ser compartidos en un grupo sobre

²⁶ Galán Fajardo, E., (2006) *Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva*. España: ECO-POS Vol.9 n°1. P. 61.

²⁷ *Ibíd.* P. 61.

otros grupos, requieren de la utilización de símbolos para transmitir valores, y también resultan difíciles de modificar²⁸.

Hay que destacar en este punto que los estereotipos, debido a su inserción en la colectividad, pueden afirmarse como un resultado del sentido común porque que se pueden manifestar en formas de relatos, creencias, suposiciones, etcétera, que resultan habituales, estables (dentro de un tiempo y territorio específico), posibilitan las relaciones sociales y se configuran como incuestionables. Todo esto genera que el individuo los utilice de forma natural en su vida diaria.

Los estereotipos se conducen bajo una esencia de intersubjetividad debido a que son agentes de intercambio de preceptos sociales entre individuos diversos, existen acuerdos sobre sus usos y significados, además que resultan de distorsiones de las verdades (de modo que siguen pareciendo como verdades), lo que infiere la existencia de una relación del otro como influencia o injerencia²⁹.

Es necesario entender al estereotipo también como un proceso, para ello el autor de la presente investigación retomará la definición de estereotipo que se formuló en la tesis *La representación estética del indígena en el cine de Emilio "el indio" Fernández* (2016):

*El estereotipo es una concepción, visible y perceptible sobre aspectos de actuación, del físico, de actitudes, habilidades y características mentales sobre algo específico en la realidad que tiene interacción con otro. Es visible por su propiedad de apariencia y perceptible por los modales; suelen ser erróneos por la tergiversación de la información que emite un sujeto, o por la falta de conocimiento del objeto en específico.*³⁰

Para aprehender mejor esta definición se requiere del entendimiento de las categorías *actuación*, *fachada* y *tergiversación*, que el sociólogo Erving Goffman describe en su obra *La presentación de la persona en la vida cotidiana*.

²⁸ *Ibíd.*, P. 61.

²⁹ *Ibíd.* P. 61.

³⁰ Maldonado Espinosa, Giovanni (2016). *La representación estética del indígena en el cine de Emilio "el indio" Fernández*. (tesis de licenciatura) UNAM, México, p. 15.

La *actuación* según Goffman se asocia con el rol que cada sujeto representa ante otro y por ello la confianza resulta medular al momento de la interacción. Explica que todo individuo “solicita implícitamente a sus observadores que tomen en serio la impresión promovida ante ellos”³¹. Es decir, en toda forma de convivencia la persuasión es el objetivo principal y del cual se busca obtener un beneficio. Los individuos pueden estar afianzados a sus acciones al momento de actuar, sin embargo, explica, puede no engañarse al momento de “presentar su rutina”.

Erving Goffman concibe entonces que el posicionamiento en cualquiera de estos dos casos permite al actuante situarse en un lugar específico compuesto de seguridades y defensas propias. Estos polos configuran el rol del actuante, y según Robert Ezra Park, sirve para diferenciar el término *rol* y *persona*.

Todos los sujetos desempeñan, ya sea de manera consciente o inconsciente, un rol en la sociedad que permite conocerse mutuamente y así mismos. El origen histórico de *persona* (según Park) se asocia al concepto de *máscara* y simboliza la representación que se ha forjado el individuo de sí mismo, “aquello más verdadero, el yo que quisiéramos ser”³². Por ende, el concepto de rol se integra a la personalidad como una “segunda naturaleza”, mientras que el significado de *persona* es lo más importante en la vida social de todo individuo.

La *fachada* “es la parte de la actuación del individuo que funciona regularmente de un modo general y prefijado a fin de definir la situación con respecto a aquellos que observan dicha actuación”³³. Son aquellos elementos, afirma el autor, que ayudan a expresar la actuación y también pueden ser intencionales o inconscientes.

El primero de estos elementos es el medio (*setting*) y es aquello en donde se desarrolla la acción humana como el mobiliario, el decorado, el lugar, o lo que Goffman llama *trasfondo escénico*. Los medios se distinguen por algo que nombra como *sign-equipments*, y son todas esas cosas que denotan diferencia de clases,

³¹ Goffman, Erving. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Argentina: Amorrortu Editores, p. 29.

³² *Ibíd.*, p. 31.

³³ *Ibíd.*, p. 34.

jerarquías o inequidades entre grupos sociales. Si por medio se establece a lo geográfico o al espacio de convivencia, se puede decir que los *sign-equipments* es todo lo asociable con el lujo y la pobreza.

Los elementos que componen lo físico y geográfico lo denomina *medio*, pero es posible advertir la existencia de una fachada personal, y refiere Erving Goffman, son aquellas cosas como el rango, el aspecto, el sexo, la edad, las expresiones faciales, las características de raza, las pautas del lenguaje y los gestos corporales³⁴. Estos vehículos transmisores de signos, como les nombra, son inmóviles y o difíciles de modificar (aspectos raciales, sexo), y otras que suelen ser relativamente cambiantes de un tiempo a otro (los gestos, la edad y la apariencia física).

La fachada personal a su vez se divide en *apariencia* y *modales*. Mientras que la apariencia son todos los estímulos que revela el statu social del sujeto, los modales son los estímulos que “advirten el rol de interacción que el actuante esperará desempeñar en la situación que se avecina”³⁵. Generalmente se esperan “congruencias” entre la apariencia, los modales y los medios, y conforme a ello, generarse ciertas acciones humanas.

Es aquí, en este punto, en que las asociaciones medio-apariencia-modales llegan a establecerse como formas colectivas de conocimiento, algo que se asimila a la forma de conocimiento de sentido común en las representaciones sociales, para lo cual Goffman define como *idealización*.

La actuación y la fachada son elementos que componen la primera etapa en el surgimiento de un estereotipo; la idealización es la instancia que simboliza el momento de socialización de conocimientos en el individuo social. Sin embargo, las últimas etapas de construcción de estereotipos pueden ser atribuidas a lo que el autor define como *tergiversación* y *mistificación*.

Más allá de lo que Erving Goffman explica sobre las intenciones de los actuantes al escenificar un engaño, la cual refiere como tergiversación (“mentira «manifiesta»

³⁴ *Ibíd.*, p. 35.

³⁵ *Ibíd.*, p. 36.

«categórica» o descarada aquella en la que puede haber pruebas irrefutables de que el autor sabía que mentía y que así lo hizo premeditadamente”³⁶), lo importante de su concepto teórico recae en el hecho en que las actuaciones siempre están sujetas a la opinión de los demás, y cuando éstas son mal interpretadas pueden generar conclusiones que podrían ser erróneas.

En la interacción entre dos sujetos es indispensable la percepción, ya que representa una forma de contacto y comunión que es ineludible:

Si consideramos la percepción como una forma de contacto y comunión, el control sobre lo que se percibe es control sobre el contacto que se hace, y la limitación y regulación de lo que se muestra es una limitación y regulación del contacto. Hay aquí una relación entre términos de información y términos rituales. La imposibilidad de regular la información adquirida por el público implica una posible disrupción de la definición proyectada de la situación; la imposibilidad de regular el contacto implica la posible contaminación ritual del actuante.³⁷

Es decir, la distancia que pueda existir entre el actuante, o quien quiera que sea el destinatario, debe considerarse como fundamental porque puede dar pauta a suposiciones que pueden afectar la percepción del uno con el otro. De una manera específica, la mistificación que exista respecto a un actuante puede ser manipulada a beneficio o en perjuicio de alguien, creándose así relaciones sociales basadas en la protección o en la amenaza, asevera Erving Goffman.

Tanto la mistificación como la tergiversación son generadoras (intencionales y conscientes de los actuantes) de la falta de conocimiento en la interacción humana. Este momento en el proceso concibe sentimientos de enaltecimiento, exotismos, menosprecios e indiferencias en la idealización de las personas objeto de observación.

1.2.1 Estereotipos: formas de representaciones sociales en medios de comunicación y en cine

³⁶ *Ibíd.*, p. 72.

³⁷ *Ibíd.*, p. 78.

Como mencionan Wolfgang y Hayes en su libro *El discurso de lo cotidiano y el sentido común. La teoría de las Representaciones Sociales*, al citar a Allen, Fiske y a Livingstone: “los medios masivos son sociales en su producción, sociales en sus textos y sociales en su consumo”³⁸. En el mismo trabajo y relacionado a ello, se recapitulan estudios que analizan el concepto de locura en la televisión, realizados por Rosa y Wearing en los años 1987 y 1989 respectivamente y, se afirmó acorde a las conclusiones del estudio, que en dicho medio de comunicación (y en general todos aquellos que son visuales) se tendía a crear “mensajes implícitos” que jerarquizaban, discriminaban, encasillaban y etiquetaban el concepto de locura.

Acorde a esta premisa, existe algo más allá de la mera imagen que promueve la televisión: implícitos discursos semánticos y cosmovisiones simbólicas poderosas construidas desde la subjetividad que fortalecen actitudes, valores y prejuicios de ciertos fenómenos de la sociedad. En pocas palabras, el poder de los medios de comunicación radica en su capacidad para asumirse como pilares fundamentales asociados a las representaciones sociales de alguna u otra manera.

El estereotipo se constituye en las sociedades mediante la interacción social y de la persuasión que pueden gestar los medios de comunicación en los espectadores. Esta característica de los medios ha resultado de gran interés para las ciencias sociales desde finales de la Segunda Guerra Mundial en la que se intensificaron los estudios que describieron tanto las funciones de los medios como la relación que establecían con la sociedad.

Galán Fajardo explica que los estereotipos se refuerzan en los medios de comunicación, homogenizan a las sociedades, promueven tanto el conformismo como “el espíritu conservador”³⁹ en la audiencia gracias a la inmediatez, la espontaneidad, y la actualidad informativa que los constituye. Asimismo, Walter Lipmann afirma que los espectadores digieren todo lo representado en los medios,

³⁸ Wolfgang, W. y Hayes, N. Flores, F. (Ed.) (2011). *El discurso de lo cotidiano y el sentido común. La teoría de las Representaciones Sociales*. México: Editorial Anthropos. P. 302.

³⁹ Galán Fajardo, *Op. Cit.* P. 62.

de tal modo que ellos interiorizan en su pensamiento hechos que son establecidos como válidos⁴⁰.

Esta premisa resulta del hecho, según Lipmann, de que el sujeto siente seguridad mediante el uso de estereotipos ante un mundo desconocido al que debe enfrentarse diariamente. Más importante aún resulta, acorde a lo que se dijo en el punto explicativo de las representaciones sociales, que la sociedad es gestora de éstas, mientras que los medios de comunicación masivos resultan siempre difusores e indirectamente creadores.

Inexorable mencionar es el hecho de que los medios de comunicación ponen un interés particular sobre aquellos grupos que pueden ser considerados como “problemáticos”, o aquellos que atentan contra los valores, tradiciones y demás pautas establecidos predominantemente en la sociedad⁴¹.

En el cine como medio de comunicación (popular) es posible advertir que los largometrajes se insertan en la sociedad debido a que se venden en un mercado específico, se constituyen al público por la aceptación de conductas psicológicas, físicas y afectivas, que están vigentes en un tiempo determinado. En conclusión, el desarrollo y la existencia de la industria cinematográfica se debe en cierta medida a la identificación y al reconocimiento colectivo.

El cine adopta la misma justificación expuesta anteriormente, es decir, el producto final que llega al espectador en las salas de cine se convierte en una experiencia que se compone de estructuras visuales y auditivas que tienen un contenido detrás. En el cine es posible advertir la existencia de categorías, opiniones, prejuicios, estereotipos, que el autor de la cinta ha plasmado a través de un proceso que él mismo ha conformado basado en su experiencia personal y en las vivencias socialmente adquiridas, pues tal y como lo explica Fátima Flores Palacios⁴², “los

⁴⁰ *Ibíd.* P. 62.

⁴¹ *Ibíd.* P. 63.

⁴² Flores Palacios, F. (2018). *Representaciones Sociales, género y derecho al habitar*. En Umaña Lorena (presidencia). En representaciones sociales sobre la transformación urbana y el derecho a la Ciudad. Conferencia llevada a cabo en FCPyS UNAM, México.

sujetos son constructores del mundo y son aquellos conceptos simbólicos los que evocan a una sociedad determinada”.

De entre todos los medios de comunicación, el cine tiene la particularidad (a diferencia de la televisión, la radio y otros medios escritos) de tomar posicionamiento explícito y bien definido ante un fenómeno en el entramado social. “El séptimo arte” narra historias alejando de sí la ética, lo moral y lo políticamente correcto, persuade y evidencia, critica y oculta, inventa y refleja su propia realidad⁴³.

El papel del director de cine es construir el mundo que percibe, que encarna en la sociedad moldeada por la sincronía de su complejidad, mientras que los conceptos simbólicos a los que Flores refiere pueden ser divididos en dos vertientes: las convenciones y códigos del cine y la utilización de elementos culturales en su obra (elementos físicos y abstractos que son significantes en el mundo del espectador o de la firma personal del director de cine, algo que se abordará en el capítulo 4 y que tiene por nombre *storyworld*).

Ambos elementos conjuntados en historias buscan empatizar con el espectador. Por un lado, los medios, las apariencias y los modales que el cineasta pone en escena en los actores de sus películas, obligan a posicionar al espectador de cine en un terreno político. Mientras que los encuadres, los *slow motion*, los movimientos de cámara, el granulado, la iluminación, los sonidos y silencios, crean impactos afectivos en el mismo.

Es arbitrario buscar funciones sociales específicas en el cine⁴⁴ tal como se presentan en las representaciones (del cual además no es intención de la investigación), pero es necesario resaltar lo expresado en el párrafo anterior cuando

⁴³ Existen excepciones a esta premisa como lo es el cine documental, pues debido a su naturaleza, se motiva por la denuncia, la exposición y el convencimiento. La compilación de testimonios, o el estilo de narración del cineasta en un documental, pueden estar guiados bajo convicciones políticamente correctas o moralmente aceptadas a ciertos grupos. Sin embargo, la intención de este párrafo está orientada hacia la libertad que el cine debiera tener por el solo hecho de contar historias ficción.

⁴⁴ Creo conveniente afirmar que las funciones del cine deben estar mediadas por la intención del análisis o en la teoría que la deconstruya, el género, la sociedad, el tiempo, los conceptos que en ella se proyecten, etcétera. En conclusión, la función del cine, explicado desde el análisis cinematográfico, recae en la interpretación y en la justificación del analista o investigador, por lo que es válido afirmar que no existe una función universal.

se evidencia la aparición de los afectos en el cine. El espectador de cine, por ende, puede cambiar su perspectiva sobre algo o alguien, puede sentir identificación o adoptar nuevas conductas en sus realidades por la influencia de algún filme.

Hoy día la comunicación interpersonal es auspiciada en mayor parte por la tecnología. La importancia de las redes sociales virtuales que se alojan en el internet expone el grado de relevancia del anclaje del cine en la sociedad. Los comentarios, la creación de espacios de discusión, la publicidad, la parafernalia, y la inmediatez que caracteriza la interacción, permiten que los filmes tengan una mayor presencia en la vida de la sociedad, de tal manera que las representaciones sociales que se forjan en el cine sean cada vez más evidentes.

De los ejemplos más claros en el cine (como creación de representaciones sociales y estereotipos), se encuentra la aversión hacia los tiburones generada a raíz de la cinta *Jaws* (1975) del director Steven Spielberg. Aunque estos escualos suelen causar esporádicos ataques a humanos, el filme logró infundir temor en la sociedad al gestar una representación social desfavorable, ya que les escenificaban como asesinos en potencia, y a ciertas playas, mares y costas, como lugares de inminente peligro; ideas y miedos que hasta la actualidad persisten.

Lo mismo sucede con otros ejemplos como los filmes de películas de terror y *Thrillers* psicológicos, en donde muchos casos se experimentan sentimientos de miedo, frustraciones que podrían generar desconfianza en momentos de soledad, oscuridad o en situaciones adversas al sujeto. En conclusión, el análisis cinematográfico (como el que se realiza en esta investigación) puede ahondar en el proceso de conformación de las representaciones sociales específicamente identificables tanto en la objetivación como en el anclaje.

1.3 De cómo abordar y entender la violencia

La violencia puede abordarse desde múltiples teorizaciones, ciencias, corrientes artísticas, pensamientos políticos, históricos o filosóficos. Pese a que la violencia resulta un fenómeno de implicaciones sensibles a las sociedades, en muchas

ocasiones suele explicarse desde visiones subyugadas, tal como lo refiere Donna Haraway cuando explica el posicionamiento del investigador mediante el *conocimiento situado*.

Cuando se habla de estudios de violencia, y específicamente en el cine, muchos de los títulos de las investigaciones suelen tener los adjetivos “preocupante, insoportable o creciente”, y aunado a ello, generalmente estos trabajos suelen orientar sus objetivos a encontrar razones sociales o políticas al fenómeno. En otros casos existe una persistencia particular por la premisa de que todos los humanos crean comportamientos agresivos gracias a la exposición constante de la violencia en el espectador.

La muerte como espectáculo. La difusión de la violencia en internet y sus implicaciones éticas (2010) de Michela Marzano, y el libro *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen* (1998) de Olivier Mongin, son algunos ejemplos que teorizan sobre la violencia en los medios de comunicación como un fenómeno “moralmente incorrecto” que puede propiciar la conducta violenta del ser humano.

En el caso de Marzano, el fenómeno de la violencia difundida en video no produce ni análisis ni reflexión, sino que “confortan y refuerzan la indiferencia o el disfrute de los espectadores”⁴⁵, por lo cual la responsabilidad de los emisores de información (noticiarios y periodistas de los medios audiovisuales), recae en el hecho de conformar una relación de respeto con la audiencia, por lo cual piensa la autora, es necesario limitar la representación de la realidad “en estado bruto”⁴⁶.

Olivier Mongin exhibe una preocupación personal al reflexionar sobre el interés crecido por imágenes cada vez más violentas en las sociedades de la última década del siglo XX. Sin embargo, su pensamiento resulta oportuno desde el interés de una

⁴⁵ Marzano, Michela (2010). *La muerte como espectáculo. La difusión de la violencia y sus implicaciones éticas*. México: TusQuets editores, p. 100.

⁴⁶ Cuando dice que es necesario limitar la realidad en estado bruto, refiere a la selección intencionada de imágenes de aquellas acciones que resulten de gran violencia a la audiencia (censura). Incluso, afirma que los grupos terroristas y los medios de comunicación deben ser castigados con cárcel de igual forma, porque asevera, guardan una relación de complicidad al ejecutar, producir y difundir actos de violencia.

visión más sociológica y estética, por ello se incluirá y cuestionará de manera específica en la construcción de este análisis cinematográfico (hecho que se justificará en las conclusiones de esta misma). Frente a este planteamiento exhibe tres razones por las que los directores de cine recrean agresiones brutales en sus filmes:

- 1) Los realizadores de cine crean tramas para enfrentar un duelo siendo un personaje tercero, es decir, como un papel de espectador.
- 2) Las películas violentas son reflejo de una realidad social. El entorno en que el director de cine se desenvuelve se condiciona bajo una situación de guerra o violencia.
- 3) El realizador de cine utiliza a la violencia como método de escape, como “una metamorfosis subterránea de los comportamientos violentos y de las actitudes adoptadas frente a la violencia”⁴⁷.

Frente a este razonamiento considera que los cineastas tienen una parte de responsabilidad incuestionable sobre el aumento y la persistencia de la violencia en las sociedades del mundo, por lo cual apunta en una de sus reflexiones, que es tiempo de limitar la brutalidad en las tramas cinematográficas mediante la concientización de los cineastas sobre el impacto que genera su trabajo en las personas.

En estos dos ejemplos se aborda la violencia desde el poder del autor sobre el espectador. La naturaleza de esta investigación entiende como un error este conflicto porque, más allá de lo que los cineastas revelen en entrevistas o libros, el analista de cine debe comprender que las películas deben servir como pretexto para explicar ciertos fenómenos de la realidad, por lo que debe trasladar a segundo plano todo aquello que los cineastas refieran sobre sus intenciones fílmicas⁴⁸.

La forma más apropiada de evitar estas visiones subyugadas y obvias al entendimiento jurídico, legal, ético, es alejarse de los preceptos morales en relación

⁴⁷ Mongin, Olivier, *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*, Paidós, España, 1998, p. 18.

⁴⁸ El análisis cinematográfico busca explicar con fundamentos lógicos y teóricos aquello que es visible en el filme, por lo que se conduce (epistemológicamente) mediante la interpretación del investigador y no la intención del cineasta.

autor-espectador, entendido esto como la reacción o la influencia que la representación de la violencia pueda ejercer sobre el sujeto audiencia, por lo cual la presente investigación busca entender el fenómeno de la violencia desde una perspectiva que la explica como un concepto propio de la condición humana, ajena a los adjetivos “buena o mala”.

En este punto de la investigación se tratará de aproximar a una definición de violencia, así como sus funciones, tipos y características, construidos desde el pensamiento de la filósofa y teórica política Hannah Arendt.

1.3.1 La violencia según Hannah Arendt

Hannah Arendt fue una mujer judía alemana que vivió personalmente las condiciones políticas de su país en la década de 1930. Las consecuencias del pensamiento partidista de la época, hay que recordar, se fundaron en una persecución en contra de sectores muy específicos de la sociedad, primordialmente contra judíos.

Después de ser privada de la libertad en 1933, y en 1937 convertirse en una apátrida como consecuencia de su posición ideológica-religiosa, se volvió una pensadora interesada por la construcción política y por la violencia que ejercía el Estado en contra de la población. En la obra donde analiza la acción humana es visible una preocupación que dialoga entre lo moral (surgida como consecuencia del contexto) y una búsqueda del entendimiento de la naturaleza de la mujer y el hombre, de tal manera que no pretende adjetivar a la violencia con las palabras buena o mala.

Si bien gran parte de la teoría de Arendt se concibe desde las relaciones Estado-poder y del estudio de los conflictos bélicos como la Segunda Guerra Mundial o la Revolución francesa (lo cual denominó como posicionar a la violencia en el terreno de lo político), la percepción de la violencia en su “unidad mínima”⁴⁹ basada en la individualidad es viable en la presente investigación.

⁴⁹ Refiero como unidad mínima al precepto de la violencia como surgimiento desde lo personal, es decir, desde un entendimiento micro social o desde las intersubjetividades. Con ello doy por sentado que pretendo referenciar dialógicamente el pensamiento de la autora, entre un enfoque político (como puede apreciarse

En primera instancia cabe señalar que la violencia, según Hannah Arendt, es una acción humana e instrumental debido a que siempre está regida por una relación medios-fin, es decir, que siempre se emplea con la intención de alcanzar un objetivo⁵⁰, pero también porque se vale de herramientas, hecho que puede explicitarse en las guerras: confrontaciones donde las partes involucradas se apoyan de los avances tecnológicos para la mejora o la creación de armas.

A propósito de lo afirmado por Hannah Arendt, Claudia Hilb explica que el carácter instrumental de la violencia no sólo aplica a instrumentos físicos como armas o herramientas que infrinjan daño, sino que también en algunos casos el cuerpo humano puede servir como medio para el ejercicio de la violencia. Además, afirma la autora, ésta multiplica y sustituye a la fortaleza natural, así como también puede construirse por la ausencia de argumentos y discursos:

*En ese registro podríamos decir entonces que una acción violenta es una acción o un comportamiento que se caracteriza por la ausencia de palabras, por la sustitución de la palabra por la acción o la coacción física, con o sin ayuda de implementos. Y violenta sería también una acción colectiva en la cual la coacción física no estuviera acompañada de otros implementos que no fueran los propios cuerpos de los participantes (...)*⁵¹.

Claudia Hilb refiere que la violencia multiplica y sustituye a la fortaleza natural porque Hannah Arendt diferencia los términos *potencia* y *fuerza*. Mientras que la potencia es una condición individual de una persona o un objeto que puede ser equiparable a otros, la fuerza es aquella energía que se libera por los movimientos físicos y sociales. Por ende, la violencia es independiente a cuestiones cuantitativas o de grupo, es decir, a razones de poder.

Sin embargo, es preciso señalar que la violencia, según Arendt, está muy próxima a la potencia debido a que las herramientas de la violencia se emplean a tal modo

en gran parte de sus obras, donde busca estudiar al Estado como un agente macro de teorización), con la generación de la violencia mediante las acciones personales del sujeto social.

⁵⁰ Arendt, H., (2005). *Sobre la violencia*. España: Alianza Editorial, P. 10.

⁵¹ Hilb, Claudia, Violencia y política en la obra de Hannah Arendt. *Sociológica* [en línea] 2001, 16 (Septiembre-Diciembre): [Fecha de consulta: 14 de mayo de 2019] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305026541009>> ISSN 0187-0173, P. 20.

de que puedan sustituir a la potencia natural⁵². Entonces, se puede afirmar que la fuerza que construye el acto del ser humano desde su cuerpo queda supeditado al daño que causan las armas (o artefactos) que él mismo produce.

Hilb se pregunta, acorde a lo expuesto por Arendt, ¿Cuál es el fin al que sirve la violencia?, a lo cual responde que la violencia sirve a la dominación como sustituto del poder⁵³. Este supuesto resulta de una importancia fundamental debido a que la filósofa Hannah Arendt diferencia ambos conceptos. Si bien son desiguales, son muy cercanos y sintetizan en muchas ocasiones una explicación del desarrollo del comportamiento humano.

Nelson Arteaga y Javier Arzuaga, explican, según Arendt, que el poder se ha concebido de una forma errónea ya que se le observa como una capacidad para obtener obediencia a partir de un acto violento. Refieren que un ladrón que blande un cuchillo con una actitud amenazante y que tiene como fin robar a un sujeto, no puede explicar la compleja situación del funcionamiento social⁵⁴.

En su entendimiento, Arendt asocia al poder con una esencia institucional, es decir al gobierno y a las diversas representaciones del pueblo en las élites políticas, mientras que la violencia es propia desde la individualidad. No es que una multitud o un grupo no puedan ejercer violencia como lo afirma Claudia Hilb párrafos anteriores, sino que la violencia es un instrumento y se justifica argumentando sus fines, en cambio el poder lo que necesita es legitimación⁵⁵.

Para comprender ambos conceptos es necesario reafirmar una de las diferencias más obvias entre el poder y la violencia, del cual se mencionó implícitamente en párrafos anteriores cuando se explicó la fuerza y la potencia. El poder siempre precisa del número para poder afianzarse, mientras que la violencia lo que requiere únicamente es de los instrumentos⁵⁶. Por ello ejemplifica que una democracia

⁵² *Op. Cit.*, Arendt. p. 63.

⁵³ *Ibíd.* P. 21.

⁵⁴ Arteaga, N., Arzuaga, J. (2017). *Sociologías de la violencia. Estructuras sujetos, interacciones y acciones simbólicas*. Mexico: FLACSO, P. 38.

⁵⁵ *Ibíd.* P. 38.

⁵⁶ Cuando Hannah Arendt recapitula las formas de entender al poder, y concluye que la mayoría de las acepciones políticas y filosóficas recaen en el hecho de que el concepto se sintetiza simplemente en relaciones

cualquiera en donde el dominio político se construya sin restricciones y sin una constitución, y busque suprimir los derechos y las libertades de las minorías, puede prescindir del uso de la violencia⁵⁷.

En el ejemplo contrario, Arendt explica que en una revolución hay siempre un contexto de violencia contra violencia. Evidentemente el gobierno sustenta el papel de poder y tiene el privilegio del uso de la fuerza, por lo cual se puede hablar de la existencia de una superioridad contra los subordinados. La estructura del poder en el gobierno es de suma importancia en un Estado, y cuando el mando sobre el Ejército o la policía desaparece, se pierde la disposición del uso de las armas, lo que puede llevar un empoderamiento del pueblo y una victoria en la revolución.

Ningún gobierno en la historia del ser humano se ha conducido exclusivamente por los medios de la violencia explica la autora, ya que necesita de organismos o policías secretas para el control de la ciudadanía, sin embargo, la violencia en esta forma de poder gubernamental siempre es el último recurso para mantener aquellos individuos que “se niegan a ser superados por el consenso de la mayoría”⁵⁸, tales como delincuentes o rebeldes.

Como conclusión de su segundo apartado en *Sobre la violencia*, Hannah Arendt afirma que la violencia y el poder son cosas opuestas, pues explica, que donde uno falta, el otro domina en manera absoluta. Por consecuencia la violencia emerge cuando el poder está en peligro generando como respuesta la desaparición del poder.⁵⁹

“La violencia puede ser justificable pero nunca será legítima. Su justificación pierde plausibilidad cuanto más se aleja en el futuro el fin propuesto”⁶⁰. Esto, como lo refieren Arteaga y Arzuaga, resulta comprensible directamente desde Hannah Arendt en su libro *Sobre la violencia* cuando ejemplifica el uso de la defensa propia

de obediencia conforme a los intereses propios, entonces afirma que “Si la esencia del poder es la eficacia del mando, entonces no hay poder más grande que el que emana del cañón de un arma”, dicha afirmación reitera la característica instrumental de la violencia.

⁵⁷ *Op. Cit.*, Arendt. p. 57.

⁵⁸ *Ibíd.*, p 70.

⁵⁹ *Ibíd.*, p. 77.

⁶⁰ *Ibíd.*, PP.71-72.

por estar explícito un peligro, que además de ser claro y actual, resulta de carácter inmediato.

Arendt explica que es absurdo equiparar la constitución natural del animal y del hombre, tal y como se explica en ciertas ciencias naturales como la zoología. Asevera que las acciones del animal y del ser humano son diferentes, y menciona inquietarle y asombrarle al ver ciertas actitudes en los animales que son propias en el humano. Por lo tanto, el estudio de la violencia desde las ciencias naturales, se da gracias a razones “humanitarias”, es decir, la experimentación con animales resulta más cómodo y políticamente correcto que experimentar en la vida de cualquier ser humano.

Sin embargo, el estudio de la violencia en las ciencias naturales confiere poca certidumbre en los resultados porque, a diferencia de los animales, los humanos pueden engañar. Asimismo, la violencia es percibida en la mayoría de las veces en las ciencias sociales y en las naturales como actos instintivos como el sexo y el instinto nutricional.

La violencia entonces “sin provocación resulta «natural»; si ha perdido su explicación, o sea, su función de autoconservación”⁶¹. Por ello, las acciones del ser humano son menos irracionales, lo que le lleva en muchas ocasiones ser más “bestial” que la de los propios animales.

En el supuesto de que se pretenda diferenciar al humano del animal, se encuentra que el primero tiene algo que los otros no: la razón. Esta cualidad entendida desde una concepción de entendimiento e inteligencia resulta un riesgo para la convivencia en sociedad, debido a que la razón vuelve al ser humano en la bestia más peligrosa que pueda existir: *homo homini lupus*⁶².

Para ello Claudia Hilb explica que existen tanto en la vida pública como en la vida privada, una serie de acciones que pueden ser consideradas como injustas, “en donde

⁶¹ *Ibíd.*, p. 82.

⁶² *Homo homini lupus* del latín “el hombre es el lobo del hombre”, expresión surgida desde el romano Plauto y popularizada por Thomas Hobbes, cuando en las primeras páginas de su libro *De cive*, dedica unas palabras al conde de Devonshire para referirse a la antigua Roma y a su poderío.

la única reacción racional imaginable es la de un acto violento movido por la rabia”⁶³. Esto responde y justifica su propia definición de violencia, específicamente cuando ciertas acciones pueden carecer de palabras y argumentos.

Explica la autora que este tipo de violencia es “racional” debido a que es un acto de respuesta ante motivaciones que agreden nuestra percepción de justicia:

Sería posible pensar, dirigiendo el argumento al límite, que la violencia más racional es aquella cuyo fin es indistinguible de la acción, que lleva su fin en ella misma; que la violencia más racional es la puramente reactiva, la que brota inmediata de la rabia, de la rabia provocada por la ofensa a nuestro sentido de justicia. Aquella cuyo fin está inscrito en la acción misma; aquella, podríamos decir, en la cual la reacción es movida por una emoción —la rabia ante la injusticia— antes que por un fin que la justifica⁶⁴.

Específicamente, en las diferencias entre lo animal y lo humano, es que Hannah Arendt se posiciona como estudiosa de la violencia al entenderla como algo humanizador y consecuencia desde los afectos del sujeto como la rabia o la hipocresía.

Referirse a la violencia en la época actual es también referirse a la muerte, al menos en las sociedades latinoamericanas donde ambos fenómenos son relacionados por su creciente presencia según las estadísticas. Específicamente en México, la violencia es asociada siempre a la creciente escalada en el número de asesinatos en referencia con el número de habitantes en el país.

Por ejemplo, para el segundo cuatrimestre del año 2019, en México se contabilizaron cerca de 23 mil 700 personas asesinadas, cifra que rompió récords en referencia a las estadísticas previas. Esta “violencia homicida” se tradujo en un aproximado de 98 a 99 personas asesinadas al día⁶⁵, es decir, hubo una tasa de 18.83 víctimas mortales por cada 100 mil habitantes.

⁶³ Hilb, Claudia, *Op. Cit.* P. 22.

⁶⁴ *Ibíd.* P. 23.

⁶⁵ Arturo Ángel. *Con más de 3 mil homicidios en agosto, 2019 mantiene récord de violencia*, [en línea] 2019. [Fecha de consulta: 20 septiembre del 2019], de Animal Político Sitio Web, Disponible en: <https://www.animalpolitico.com/2019/09/homicidios-agosto-2019-record-violencia/>.

En cambio, para Hannah Arendt, la muerte en el entendido del acto de morir y el de la conciencia de la mortalidad en los seres humanos, resulta en “la experiencia más *antipolítica* que pueda existir”⁶⁶, pues el desaparecer en el mundo de las apariencias y separarse de los semejantes rompe con las condiciones de la política.

Se puede manifestar que la conciencia de la muerte en las personas le hacen sentir una vitalidad enérgica que genera violencia. El temor a la mortalidad por parte de los individuos también lo ha llevado a construir estructuras que perduren a través de la vida, tal y como ha sucedido con la política⁶⁷. En este supuesto, el temor probablemente que más agobie al hombre es el hecho de que cualquiera pueda asesinar, según Thomas Hobbes cuando explica la naturaleza del hombre.

La muerte representa el fin último de la destrucción del hombre por el hombre, algo que Hilb discute a profundidad con Arendt cuando explica que las acciones violentas son impredecibles e irreversibles. Impredecibles porque los seres humanos carecen de la posibilidad de prever el futuro y las consecuencias de sus acciones, mientras que irreversibles por el hecho de que todo aquello que construye el individuo con sus manos, también puede ser destruido por ellas⁶⁸. Asimismo, la muerte es una acción que se vuelve sinónimo de destrucción, del arrebató de la vida que no podrá retornar al cuerpo del sujeto o del declive de las sociedades en las que convive.

1.3.2 Funciones de la violencia

A estas aproximaciones conceptuales es importante añadir ciertas consideraciones fundamentales que Arendt establece de la violencia en su texto titulado *Sobre la revolución* (1963). En este libro, la autora toma en cuenta los conflictos de la Revolución Francesa y Estadounidense para explicar cuál cree son las funciones y las consecuencias de la violencia.

En el marco de las revoluciones y las guerras que han acompañado la historia del ser humano, Hannah Arendt asevera que es imposible pensar estos conflictos sin

⁶⁶ *Op. Cit.*, Arendt, p. 91.

⁶⁷ *Íbid.*, p. 93.

⁶⁸ *Op. Cit.*, Hilb, p. 21.

el factor común de la violencia. Por ende, también afirma que este fenómeno (entendido desde metáforas, leyendas, hechos históricos o religiosos) es sinónimo de *origen*. Afirma la autora que las organizaciones políticas que el ser humano ha ideado y creado han surgido desde el crimen⁶⁹.

Pese a que compara la guerra con las revoluciones, son éstas últimas las que atraen su interés (al menos las que se llevaron a cabo en la Edad Moderna), porque afirma fueron hechos en los que la cuestión social jugó un papel vital y en los que se dio una verdadera transformación. Cuando Arendt habla sobre *cuestiones sociales* se refiere al momento específico del despertar consciente del sujeto y en el que toma partido sobre las diferencias entre pobres y ricos. Es entonces que la insurgencia del pobre fue considerada como una verdadera revolución, tal y como la que se gestó en las colonias de América del Norte.

Asimismo, el concepto de revolución es preponderante para Hannah Arendt en la Época Moderna por sus objetivos fundamentados en la búsqueda de la libertad (entendida como la coincidencia de la experiencia de un nuevo origen)⁷⁰. En términos más sencillos, Arendt concibe a la libertad como una experiencia novedosa en la que el ser humano siente la capacidad para generar algo nuevo⁷¹. Es aquí la violencia que es entendida por Arendt como una justificación legítima para alcanzar una verdadera revolución, una nueva forma de gobierno o la eliminación de la opresión: el nacimiento de un nuevo orden guiado bajo la libertad.

De las revoluciones de la Edad Moderna, quizá la Revolución Francesa es la que más reconocimiento y más influencia ha ejercido en los movimientos de los siglos XIX y XX, sin embargo, cuestiona Arendt, la que mayor éxito tuvo fue la Revolución Estadounidense debido a que, desde finales del siglo XIX, esta nación incrementó su poder económico gracias a la industrialización, la urbanización y a la inmigración en masa.

⁶⁹ Arendt, Hannah. (2013). *Sobre la Revolución*. España: Alianza Editores, p. 20.

⁷⁰ *Ibíd.*, p. 29.

⁷¹ *Ibíd.*, p. 35.

Desde una arista más constante al contexto diario de las personas, la violencia puede ser abordada desde las interacciones del poder, para ello Nelson Arteaga y Javier Arzuaga explican, acorde a Lewis Coser, que existen tres funciones del término⁷². Éstas son importantes para un objetivo analítico de esta tesis, que es el de explicar la violencia expresada en el género del *Yakuza-Eiga*, donde se representan constantemente pugnas de grupos de poder y luchas entre otros actores de la sociedad como la policía.

La primera función de la violencia es la que se establece para alcanzar un objetivo. Esta función se explica como aquella acción que busca un ascenso social y es consecuencia también de un bloqueo en los mecanismos institucionales (perfectamente aplicable a actividades legítimas e ilegítimas). Como ejemplo puede mencionarse, en el orden legítimo, el lograr un puesto más alto en una empresa específica; y en el ámbito de las actividades ilegítimas, se puede explicar la lucha de diversas pandillas por el control territorial de una ciudad.

“Cuando un estatus social no puede alcanzarse a través de los canales socioeconómicos, puede lograrse en las demostraciones de la violencia sobre los pares”⁷³, explican los autores. Con ello se establece que dicha situación aplica también a los ámbitos de violencia intrafamiliar, o de manera favorable, en las relaciones coloniales en las que el dominado rompió con los diversos factores que lo oprimieron.

La segunda función de la violencia se puede sintetizar como un “dolor social”, es decir como una señal que alerta la presencia de riesgos en la sociedad y que requieren de una atención inmediata. En un sentido más específico, existen ciertas emociones como la frustración o la ansiedad que pueden vivir diversos grupos sociales y que generan acciones y conductas de violencia.

Estos síntomas expresan también una asimetría en las relaciones sociales, lo cual además de reflejar conflictos que son latentes necesarios a resolver, sirven para

⁷² Arteaga, N., Arzuaga, J. *Op. Cit.*, P.65.

⁷³ *Ibíd.*, P. 65.

crear políticas públicas que fomenten la equidad, la integración, y el impulso de proyectos que mermen la marginación social y la inseguridad en las sociedades.

Finalmente, la tercera función es metaforizada como un “catalizador de la solidaridad en una comunidad”⁷⁴. Particularmente, refiere Coser, en palabras de Arteaga y Arzuaga, es una especie de conciencia en colectividad que surge cuando la violencia se produce por las instituciones encargadas de proteger al pueblo como la del ejército o la policía.

Esta fuerza extralegal, originada desde las instituciones, puede producir en la sociedad un levantamiento que responde a una ofensa contra el sentido de justicia del sujeto social. Este factor genera en la sociedad un cuestionamiento sobre la legitimidad del gobierno en turno, gracias en cierta medida, por la presencia de factores externos como los medios de comunicación que pueden exaltar el sentido de venganza en el espectador.

1.3.3 Subjetivación y desubjetivación de la violencia

La violencia establecida en este primer capítulo pertenece a una perspectiva desde los estudios políticos. El pensamiento de Hannah Arendt sobre la violencia se puede agrupar desde una teoría clásica que la estudia como un elemento con el que busca obtenerse un fin, tal y como se presenta en la teoría del *Homo œconomicus*, a los grupos y a la acción colectiva, y a las teorías de movilización de recursos, explica Michel Wieviorka⁷⁵

A pesar de que la teoría clásica se enfoca en la perspectiva macro (es decir desde las colectividades), no excluye el hecho de que puedan entrelazarse con otras teorías construidas desde lo particular, lo individual o desde lo “microsociológico”, para la comprensión de un fenómeno de violencia determinado. Ya sea porque ciertas teorías macro no son suficientes para explicar a profundidad la problemática de interacción entre sujetos establecidos en contextos sociales y económicos

⁷⁴ *Ibíd.*, P. 66.

⁷⁵ Wieviorka, Michel. (2014). “*The Sociological Analysis of Violence: New Perspectives*”, *The Sociological Review*, vol. 62, no. 2, p. 51.

específicos, o porque el determinismo de disciplinas como la psiquiatría o la biología pueden atentar en contra de los derechos humanos y el raciocinio de las ciencias sociales⁷⁶.

Por tanto, la manera de percibir a la violencia acorde al pensamiento de Michel Wieviorka, resulta oportuna al análisis cinematográfico desarrollado en el capítulo último de esta investigación, pues el acto de la violencia por sí solo se debe entender como un vaivén entre lo macro y lo micro, o entre las estructuras políticas y las interacciones individuales, o desde las intersubjetividades como menciona el autor.

La teoría que comprende en cierto modo lo macro y lo micro es aquella que propone Wieviorka cuando se refiere a las subjetivaciones y las desubjetivaciones. Para ello propone la definición de *sujeto*. Generalmente, al poner sobre la mesa dicho concepto, se le atribuye características positivas que se han añadido por su condición histórica y, por ende, cuando se habla de “sujeto”, se le concibe como un ente autocrítico, autónomo, libre y semejante, tanto política, social y moralmente a los demás de su entorno.

Sin embargo, al plantear si existe una esencia negativa de *sujeto* como una composición del individuo, el autor cuestiona: “¿Se puede utilizar el concepto de sujeto para tratar con la barbarie, el robo, la violación, el terrorismo y el crimen?”⁷⁷. En su respuesta, Wieviorka divide al *ser* en las categorías *sujeto flotante*, *hiper-sujeto*, *no sujeto* y en *antisujeto*.

- Sujeto flotante: Es todo aquél que se ha desarrollado en contextos desfavorables de exclusión o de discriminación, donde además se le impide valer sus demandas sociales. Resultan ser individuos que no

⁷⁶ Muchas disciplinas y pseudociencias como la frenología, la fisionomía o la antropología biológica, a través de los años han establecido erróneamente que la violencia puede ser perpetrada por sujetos con perfiles específicos tanto genéticos como físicos. Otras como la psiquiatría, han determinado que las causas y consecuencias de acciones de violencia extrema son justificadas y banalizadas por las condiciones mentales de los sujetos, lo cual ha llevado explica Wieviorka, a la impunidad y a la parcialidad en el combate al crimen. A pesar de ello no es posible excluir del estudio de la violencia a la psicología, por ejemplo, ya que también juega un importante papel al explicar la constitución del ser humano y su actuar en sociedad.

⁷⁷ *Ibíd.* p. 60.

generan redes de afecto ni con sus propios familiares, compañeros o amigos, por lo que también pueden ejercer violencia contra estos.

- Hiper-sujeto: Al igual que el flotante, se ve mermado por las condiciones sociales, económicas y políticas de su entorno, sin embargo, este tipo de individuo fomenta la violencia en la búsqueda constante de sentido a su existencia, por lo tanto, es un ser que ejerce violencia a causa de la sobrecarga de significados en torno a una religión o una ideología. Tales son los ejemplos de los grupos de extrema, tanto islámicos o partidistas, que ejercen una violencia destructiva en nombre de un propósito de creencias “superiores” a su existencia.
- No sujeto: Es todo aquél que actúa de forma violenta declarando al mismo tiempo que no es responsable de esas acciones. Es decir, es el sujeto que actúa en obediencia a una autoridad legítima superior a su cargo, como lo fue Eichmann en la Segunda Guerra Mundial. De ahí el nombre de esta categoría, porque prácticamente el individuo abandona la capacidad de autonomía y libertad para someterse a la decisión de otro sujeto.
- Antisujeto: Refiere a todo aquél que actúa violentamente en función del placer, de violencia por violencia, o de “violencia pura”⁷⁸, se guía por el sadismo y la crueldad a tal punto de deshumanizar a sus víctimas. Es toda aquella violencia que se relaciona con la tortura y con probables enfermedades como la psicopatía.

1.3.4 ¿La violencia sólo es física?

El cuestionamiento que da nombre a este subtítulo de la investigación permite abordar a la violencia no sólo como meras acciones-reacciones constituidas desde la agresión corporal física, sino que abre la posibilidad de explicar dicho fenómeno desde lo que Michael Staudigl explica como “ordenes afectivos”. En pocas palabras,

⁷⁸ *Ibíd.* p. 61.

el autor también repiensa a la violencia en términos de vulnerabilidad “tanto del otro como la nuestra”⁷⁹.

Staudigl explica que es necesario entender el fenómeno de la violencia más allá de lesiones intencionadas, por lo tanto, explica, el factor de la vulnerabilidad, de sus articulaciones intersubjetivas, así como de las determinaciones políticas y culturales, no deben quedar relegadas de su entendimiento. La vulnerabilidad dentro de la violencia se entiende por ende de tres maneras: “inegablemente sufrida, indiferentemente explotada, y percibida o tratada por terceros”⁸⁰.

Sin embargo, la vulnerabilidad no sólo se encarna en el cuerpo del sujeto y su integridad, sino que puede personificarse en su identidad personal. Es decir que las experiencias de violencia pueden estar mediadas por el cuerpo y su “formación simbólica-semántica, independientemente de su origen físico o no”⁸¹. Esta característica de las experiencias ha abierto la posibilidad de entender a la violencia desde lo lingüístico, simbólico, estructural y lo cultural.

Cuando la vulnerabilidad es atacada otros factores personales se ven afectados, así Staudigl reconoce por ejemplo que la agresión física no sólo daña el cuerpo sino también a las idealizaciones del “yo puedo”, y por consiguiente su confianza; la violencia psicológica (verbal) puede alterar el movimiento corporal y la orientación en el mundo; la violencia estructural en tanto puede inferir en los hábitos del sujeto, lo que conforma cuerpos dóciles que pueden ser sometidos por otras estructuras discriminatorias.

Por otro lado, las instituciones simbólicas son aquellos elementos que crean sentidos y permiten la articulación de experiencias como eventos socialmente significativos, y son fundamentales porque representa la segunda parte integral de toda la violencia, según Michael Staudigl⁸². Dichas instituciones simbólicas pueden

⁷⁹ Staudigl, Michael. (2013). “*Towards a Relational Phenomenology of Violence*” *Human Studies*. Vol. 36, p. 50.

⁸⁰ *Ibíd.*

⁸¹ *Ibíd.* p. 51.

⁸² *Ibíd.* p. 53.

ser el lenguaje, las obras de arte, la religión, la ciencia y la política: elementos que son parte esencial y constitutiva del ser humano.

Estos agentes que son parte inexorable en el desarrollo del ser humano motivan diversas formas de violencia (constantes y efímeras en la mayoría de las veces) porque trascienden al sujeto a estar en el mundo, a auto comprenderse y a constituirse por sí mismos, es decir, porque son significativas a la existencia, y por ello, cuando éstas se ven destruidas, la autoestima del ser se ve mermada. Por ello, las instituciones simbólicas son las que suelen dotar de significaciones transgresivas a la vulnerabilidad del ser humano.

Las instituciones simbólicas rigen de manera directa las dos primeras vulnerabilidades (quien sufre y quien ejerce la violencia), sin embargo, ¿qué pasa con la tercera, aquella que presencia y es testigo? A priori se puede decir que los actos de agresiones (en todas sus formas), y que tienen testigos oculares o presenciales, pueden denominarse actos de violencia porque también transgreden las vulnerabilidades de estos “terceros”.

Acorde a Pierre Bourdieu, Wieviorka considera que en acciones en las que se insta a un sujeto a ser testigo de violencia (tal como puede ocurrir en una violación en grupo o una ejecución), se busca sustituir la debilidad y rechazar la vulnerabilidad, así como también busca adaptar a los demás a medios violentos y proteger a los otros como una lógica paternalista de poder.

Conclusiones

Los estereotipos y la violencia no son “malos” después de todo, incluso tienen funciones

Los estereotipos no son malos ni buenos: son desfavorables o favorables en las actitudes que provoca en los seres sociales. Sin embargo, los estereotipos sí pueden llegar a ser erróneos por la tergiversación y la mistificación. El rol que el actuante quiere establecer en un contexto puede ser guiado en beneficio propio fundado en una mentira o falsa actuación (tergiversación); mientras que las

creencias sobre alguien o algo de la realidad suelen propiciar enaltecimientos o descalificaciones que se edifican en supuestos (mistificación).

Se puede considerar que los estereotipos resultan de las funciones que las representaciones sociales experimentan en la constitución del cine, sin embargo, también es posible afirmar que el cine es un canal que propicia la socialización de estereotipos. En este medio de comunicación o forma de arte (como se le quiera nombrar), se vierten imágenes que valorizan, jerarquizan o discriminan, parte de una realidad que inquieta al autor y que traduce en la película que se proyecta en las salas de cine, además que da pauta a que el espectador confirme un posicionamiento o una identidad a partir de la experiencia de apropiación del filme.

Es posible encontrar una gran similitud respecto de la puesta en escena de los conceptos de este primer apartado de la investigación, en relación con los siguientes apartados de esta misma. Es decir, el cine es una forma de conocimiento del sentido común para las representaciones sociales, pero también es una forma de idealización para los estereotipos.

El estudio de las representaciones sociales en el séptimo arte, específicamente en los análisis cinematográficos, es incipiente y poco presente debido, en gran medida, en que ambas disciplinas perciben sus objetos de estudio desde puntos de vista diferentes. Mientras que el cine se enfoca en situaciones muy específicas de una película como las convenciones cinematográficas (ver capítulo 4) o personajes e historias, las representaciones sociales conciben el fenómeno a explicar como una esencia integral compuesta por procesos.

Lo anterior no significa que no puedan unirse epistemológicamente, sino que es factible posicionar una problemática de las representaciones desde una perspectiva no enteramente sociológica. Para ello se ha propuesto en este capítulo abordar únicamente los estereotipos como una parte sustancial de las representaciones sociales sin involucrar la respuesta del espectador de cine, además de comprender a la violencia sin adjetivaciones.

Tras lo explicado en este primer capítulo referente a la teoría y el pensamiento de Hannah Arendt, se puede aseverar que la violencia es una forma de transgresión humana que se motiva por la consecución de un objetivo. Si bien es una condición del sujeto racional, debe explicarse distanciada de las adjetivaciones éticas. Es un fenómeno, además, con cualidades renovadoras y da cabida a orígenes transformativos, por lo cual es necesario afirmar que la violencia siempre busca justificarse.

Por lo tanto, no hay que relegar tampoco a la muerte como agente renovador. La muerte es una energía que potencia la violencia en el ser humano, no en el acto de asesinar, sino en la motivación para “encontrar la inmortalidad”. La conciencia del fin de la vida perpetúa organizaciones políticas o Estados, tal y como sucedió con el nacimiento de las sociedades bíblicas o la fundación de Roma, en el que los fratricidios eran situaciones necesarias y obligadas al interés humano. Es preciso aclarar que no toda la violencia llega a muerte.

Aunque Hannah Arendt concibe la violencia desde el terreno de lo político, lo cual implica que su obra abarque necesariamente aspectos de la historia y la construcción colectiva de la sociedad (teoría clásica), para este análisis cinematográfico es necesario profundizar también sobre elementos auspiciados desde la interacción individual. Así pues, los preceptos de la subjetivación y la desubjetivación de la violencia, y las vulnerabilidades a partir de las instituciones simbólicas, son obligatorias al momento de teorizar sobre otros tipos de violencia como la verbal o de género.

El análisis cinematográfico como disciplina del conocimiento⁸³ resulta de un carácter utilitario como ejemplificación a diversas problemáticas, tanto de las ciencias sociales como de las naturales. En pocas palabras, da cabida al diálogo de diversas

⁸³ *Disciplina del conocimiento* refiere al análisis cinematográfico como el conjunto de teorías y saberes que tienen como propósito el responder inquietudes, plantear hipótesis y proponer cuestionamientos inherentes al cine en general, lo que incluye formas de producción, movimientos y corrientes artísticas, distribución, filmes y directores en particular, etcétera. En el apartado 4.1 de la investigación se detallará el concepto de análisis cinematográfico.

teorías pertenecientes a tiempos múltiples y objetivos distantes, lo que orilla al análisis cinematográfico abrirse por brechas contemporáneas de conocimiento.

Las teorías expuestas en este primer capítulo (tanto de representaciones sociales y de violencia) ayudan a crear condiciones dialógicas entre los filmes y el análisis de cine, hecho que es medular a la investigación que se orienta en el estudio de este arte porque ayuda precisamente a diferenciar la labor de análisis con la de crítica. Específicamente en este caso se han cimentado las pautas que invitan al lector a develar la complejidad personal, y sobre todo artística, que constituye a Takeshi Kitano.

CAPÍTULO 2. EL YAKUZA Y SU REPRESENTACIÓN EN EL CINE. APROXIMACIONES HISTÓRICAS, ECONÓMICAS, POLÍTICAS Y ESTEREÓTIPICAS

Este segundo capítulo de la investigación tiene como propósito guiar al lector por el contexto de la *yakuza* en Japón. De modo específico, se desarrollará en cuatro apartados los orígenes y la construcción de ella, tanto en el ámbito social como el cinematográfico, poniendo un especial énfasis en los años que transcurrieron a partir de la época de la posguerra.

Los dos primeros puntos del presente capítulo detallan el surgimiento de los *yakuza* en la sociedad japonesa y su aparición en las salas de cine, mientras que los otros apartados restantes están enfocados a explicar la existencia de las mafias criminales después de la década de 1980: época en que la era Heisei comenzó y momento en que la carrera como director de Takeshi Kitano despegó.

Desde el punto de vista social cabe precisar que inmiscuirse en la historia de la *yakuza* no es en modo absoluto una tarea sencilla, ya que implica la comprensión de aspectos políticos y elementos que competen a la seguridad nacional de este país, por lo que se pretende abarcar los hechos sociales y económicos más relevantes de su historia, tales como la ocupación estadounidense, los primeros años de posguerra y la “burbuja económica”, para así poder relacionarlos con las actividades, los grupos o familias, conflictos y algunos datos cuantitativos.

Es fundamental entonces que el entendimiento del fenómeno del *yakuza* queda incompleto si no se aprehenden ciertas configuraciones culturales propias del japonés, tales como sus valores, tradiciones, y algunos conceptos que se relacionan con apropiaciones morales individuales como la bondad y la maldad. Si bien no se ahondará en esta idea, sí que se retomarán ciertas condiciones humanas que son inherentes al crimen organizado, al poder y a las autoridades japonesas.

Desde el punto de vista cinematográfico se hará un recorrido por los principales estudios, películas, actrices y actores que edificaron el género del *Yakuza-Eiga* en Japón a partir de la década de 1950. Asimismo, se explicarán los estereotipos y

arquetipos más recurrentes en la cinematografía del género, con el fin de estudiar a profundidad en el capítulo 3 la esencia del director Takeshi Kitano, quien durante su carrera ha hecho diversas películas que pueden inscribirse en el mencionado género.

La última parte de este capítulo acercará al lector a las causas del declive del cine de *yakuzas*, pero también detallará el resurgimiento de éste en los últimos años del decenio de 1980, donde se profundizará en las principales características de las obras de los directores Takashi Miike, Takashi Ishii, Sabu y Takeshi Kitano, así como su influencia en el cine internacional.

Antes de iniciar por este recorrido histórico, cinematográfico e incluso político, es menester realizar una acotación que deviene de las obvias diferencias de la lengua castellana y de la japonesa. Por tratarse de un capítulo densamente recopilatorio de nombres de películas, personas y lugares, es conveniente explicar la pronunciación correcta de las palabras japonesas. El siguiente cuadro es tomado del libro de cuentos de Ryûnosuke Akutagawa, *El Dragón, Rashômon, y otros cuentos*, editado e impreso por Quaterni, y tiene como objetivo que el lector poco familiarizado con la cultura de Japón encuentre amena la lectura.

Pronunciación y orden de nombres japoneses

La pronunciación japonesa es la siguiente:

Las vocales “o” y “u” se pronuncian alargadas cuando figuran con acento circunflejo: ô, û.

La hache es aspirada.

La jota suena como en inglés.

La erre siempre tiene un sonido suave, y aunque vaya al principio de la palabra se pronuncia como la “r” en español en “serena”.

El sonido “sh” es muy similar al del inglés, como en “shift”.

La consonante “y”, precediendo a una vocal, tiene el sonido de “ia” “io” “iu”, en las palabras escritas “ya”, “yo”, “yu”.

La zeta suena como en inglés.⁸⁴

Aunque en la cultura japonesa primero se coloca el apellido seguido del nombre propio, para esta investigación se seguirá la lógica occidental, por ende, aparecerá primero el nombre y después el apellido.

⁸⁴ Akutagawa, Ryûnosuke. (2012). *El Dragón, Rashômon y otros cuentos*, México: Quaterni, p. IX.

2.1 Breve exposición del origen del *yakuza*: Periodo Tokugawa – Primeras décadas del siglo XX

El término *yakuza* denomina hoy día a los grupos de mafia en Japón. Sin embargo, el origen del término explica Peter B. E. Hill, es históricamente impreciso pues se ha utilizado en el pasado para denominar a dos grupos distintos de japoneses: los *bakuto* (jugadores) y a los *tekiya* (vendedores ambulantes). El término se compone de las palabras “*ya*” (ocho), “*ku*” (nueve) “*sa*” (tres), lo cual simbólicamente representa la peor mano en un juego de cartas japonés⁸⁵.

Es posible que el origen de estos grupos esté relacionado con el comercio ambulante como causa a la existencia de grupos involucrados en ciertos delitos, debido a que en las ferias en las que se presentaban solían cometer actos asociados a estafas o engaños y al comercio de productos de ínfima calidad. Por otro lado, también se puede abordar el nacimiento del *yakuza* al surgimiento de bandas criminales emergidas en el periodo Kamakura (1185 - 1392), tras la prohibición de juegos de azar en el año 689.

En el periodo Tokugawa (1600 – 1867), surgieron organizaciones de *bakúes* (organizaciones dedicadas al control de juegos clandestinos) que operaron en todo el país amparados por el apoyo de los cuerpos policiales de manera secreta, con el objetivo de manipularles a su beneficio. Estos jugadores sirvieron como intermediarios para la mano de obra que requirió el gobierno en la construcción de importantes obras públicas⁸⁶. Cuando los apostadores perdían su dinero solían pedir prestado a los *bakúes*, estos en vez de recibir dinero, podían recibir a cambio la retribución de la deuda con mano de obra que destinaban a las obras ya mencionadas.

Mientras servían de cierta forma como grupos al servicio del gobierno japonés, acrecentaban su fama en la alta sociedad y en el mundo del hampa, convirtiéndose

⁸⁵ B. E. Hill, Peter (2003). *The Japanese Mafia. Yakuza, Law, and the state*. Great Britain: Oxford University Press, p. 36.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 37.

después en figuras de gran importancia debido a la generación de ingresos del cual infinidad de personas se beneficiaron.

Cabe destacar que esta fama fue reforzada gracias a que los grupos delincuenciales de la época se apropiaron de personalidades con cualidades de Robin Hood, como lo fue el caso del pandillero Banzuiin Chōbei, quien luchó contra samuráis pandilleros que habían quedado en desempleo tras las disoluciones de las guerras en el periodo Tokugawa, autodenominándose así, como un protector del pueblo⁸⁷.



Figura 1. Representación artística de Banzuiin Chōbei, uno de los primeros pandilleros famosos de Japón.
Fuente: en.wikipedia.org

Peter B. E. Hill considera que la fortaleza de los grupos incipientes de la *yakuza* (que hasta ahora en esta investigación se han relacionado a grupos de juegos de azar) comenzaron a ser considerados enfáticamente como grupos de mafias tras escalar en el negocio de la protección, cuando cuidaron tanto de las prostitutas, de los establecimientos de entretenimiento, como de la industria de la construcción⁸⁸, después de las guerras contra China y Rusia a finales del siglo XIX y principios del XX, respectivamente.

La expansión y el desarrollo del *yakuza* en Japón se debió en mayor medida a la falta de protección y falta de cuidado por parte del gobierno. Cabe recordar que esta

nación asiática se encontraba ocupada por los Estados Unidos después que Japón se rindiera el 15 de agosto de 1945. El país por ende se encontraba en una situación de catástrofe económica, política y social, situación que fue aprovechada por los

⁸⁷ La figura de Banzuiin Chōbei ha tenido un impacto muy fuerte en la cultura japonesa, a tal grado de representarlo en obras de teatro, novelas, películas y series de televisión. Un ejemplo de ello fue la serie de drama titulada *Bazuiin Chōbei Omachi Nasei*, que fue producida en el año de 1974.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 40.

tekiya y los *bakuto* para apoderarse de los 17,000 mercados que existían en todo el país⁸⁹.

2.1.2 Los *yakuza* durante el periodo de ocupación estadounidense: la diversificación del negocio y el empleo de la violencia

Durante la ocupación, las mafias japonesas cobraron especial importancia gracias a que distintos medios estadounidenses publicaron artículos periodísticos que evidenciaban la constitución de estos grupos criminales, los cuales ya operaban desde la clandestinidad en pequeños pueblos y ciudades, hasta en los altos niveles del gobierno. Gordon Walker fue un reportero que dedicó en el *Christian Science Monitor* una página completa a la *yakuza*⁹⁰.

La presencia de estas mafias no fue sorpresiva a ojos de los japoneses, pero sí para los estadounidenses, quienes en distintos medios de comunicación abordaban historias sobre *yakuzas* que resultaban más que relatos amarillistas, actos de propaganda en pro de las fuerzas de ocupación. Los gánsteres del país asiático, entonces, pasaron de ser grupos del crimen organizado, a representar verdaderos peligros potenciales a la integridad de los ocupantes estadounidenses.

Para el año de 1948 los periódicos dejaron de hablar sobre los *yakuzas* japoneses, sin embargo, la relación que estos guardaban con la fuerza extranjera se basaba en una dependencia que les permitía seguir beneficiándose de manera ilícita. Con las políticas de racionamiento de alimentos en estos años de ocupación, los grupos del hampa se congratularon en el negocio de los mercados negros; y el desarme de la policía civil brindaba muchas oportunidades a los criminales para salir a las calles y cometer diversos delitos. Paradójicamente, algunos oficiales americanos animaban a diversas pandillas de forma activa, pagándoles inclusive, a sus líderes⁹¹.

⁸⁹ *Ibíd.*, p. 43.

⁹⁰ Dubro, Alec y Kaplan, David. (2012). *Japan's criminal underworld. Twenty-fifth anniversary edition*. Estados Unidos: University of California Press, p. 32.

⁹¹ *Ibíd.*

La destrucción de las ciudades japonesas con la guerra generó un vacío evidente en la gobernabilidad de aquel país, hecho que aprovecharon oportunamente los grupos del *yakuza* para seguir entablando relaciones políticas y económicas, no sólo con los invasores estadounidenses, sino también con el desorganizado gobierno nipón mediante acciones violentas de represión.

Con la ocupación surgieron en Japón nuevos grupos en la sociedad denominados *sangokujin* (gente de tres países). Este grupo de minorías que se componía de chinos, taiwaneses y coreanos, habían sido traídos al país con fin de remplazar a los japoneses que habían dejado sus trabajos por luchar en la guerra. Estas personas que vivían en condiciones de esclavitud se integraban de un total calculado de 2.6 millones de coreanos y cerca de 50,000 chinos⁹². Al momento de la ocupación se cree que dos millones de estos sujetos fueron repatriados a sus países de origen, mientras que el resto se quedó a vivir en Japón.

La ira y la desconfianza producto de una relación de sometimiento, hizo que los *sangokujin* cometieran actos violentos en contra de la comunidad japonesa, y como consecuencia también, evidenciaron empatía con las políticas de represión y control que ejerció la fuerza de ocupación estadounidense, y en venganza se volvieron en sus informantes. La policía de Japón que en esos momentos era débil, no podía mantener a estos grupos en paz, por lo cual solicitaron la ayuda de la *yakuza* quienes se enfrentaron abiertamente a los *sangokujin*.

Kaplan y Dubro refieren que es difícil saber la motivación de los *yakuza* para luchar contra los extranjeros, quienes además también ya se habían involucrado en el negocio del mercado negro. Cual fuese su intención, la *yakuza* sirvió como un método de represión en contra de los *sangokujin* como sucedió en los incidentes de Kobe o Shimbashi⁹³. Tras estos incidentes, la policía generó una relación ambivalente que se condujo por el pago constante de favores entre ambas partes.

⁹² *Ibíd.*, p. 35.

⁹³ En Kobe un grupo de 300 *sangokujin* tomaron como rehenes policías en una comisaría, tras este episodio supuestamente se solicitó apoyo al líder del grupo del Yamaguchi-gumi. Tras arribar, el grupo del *yakuza* acabó violentamente con la manifestación. En un episodio similar, grupos de mafiosos dispersaron y corrieron un grupo de taiwaneses que tenían puntos de venta ambulante cerca de la estación de Shimbashi.



Figura 2. Al centro Kazuo Taoka, dirigente criminal del Yamaguchi-gumi y responsable de la represión en Kobe. A su izquierda Mitsuru Ono y a su derecha Kōji Tsuruta, ambos populares actores de cine.

Fuente: en.wikipedia.org

Los incidentes con los *sangokujin*, así como la ausencia de poder entre las autoridades japonesas, provocaron la aparición de grupos llamados *gurentai*, que eran básicamente grupos de *yakuzas* jóvenes que, tras la difícil situación económica, se integraban a las filas del crimen y tenían como característica primordial el uso constante de la

amenaza, la violencia y la extorsión⁹⁴. De esta manera, estos grupos escalaron en el mundo del crimen diferenciándose de los *tekiya* y los *bakuto* tradicionales.

En este periodo surgieron personajes como Akira Ando o Kinosuke Ozu quienes se desempeñaron como jefes de la mafia. Fue tanta la popularidad y poder que ejercieron estos hombres que llegaron a ser comparados con personajes como Al Capone. A pesar de la marcada popularidad de estos líderes entre la población nipona, las autoridades de la ocupación hicieron caso omiso ante tales circunstancias, hasta que en el año de 1947 el SCAP⁹⁵ realizó un informe que detallaba la existencia en Japón de un total de 3 millones de personas involucradas en los negocios del *yakuza*⁹⁶.

Este informe explicaba también que los grupos de la mafia en Japón se diversificaban, entre otros negocios, al asunto de la recaudación de impuestos, la política, negocios de la construcción, la regulación de mercancías, el mercado negro, y hasta en la emisión de licencias de conducir. A pesar de la situación crítica en la sociedad de Japón, y a pesar de los informes hechos desde las manos de los

⁹⁴ *Ibíd.*, p. 37.

⁹⁵ Véase punto 2.2.1 de la investigación.

⁹⁶ *Ibíd.*, p. 40.

estadounidenses, el General MacArthur no parecía mostrar interés por erradicar a los grupos de la *yakuza*.

Con más poder y una organización que se alimentaba de la violencia, el crimen organizado de Japón encontró alianzas directas con los grupos políticos locales de derecha y con las autoridades estadounidenses que buscaban mermar la presencia de pensamientos de izquierda o comunistas en el continente asiático⁹⁷. Específicamente Charles Andrew Willoughby, quien se desempeñaba como General cercano a Douglas MacArthur, creó alianzas con pandillas y líderes de *yakuzas*.

Una prueba que puede corroborar lo anterior, es lo sucedido en Matsukawa donde dirigentes sindicales y miembros del Partido Comunista Japonés fueron acusados de descarrilar un ferrocarril nacional en dicha ciudad en el año de 1949. Sin haber pruebas de por medio que los incriminara, 21 años después de estar encarcelados, en el año de 1970, fueron absueltos de los cargos y salieron en libertad. Estas acciones que buscaban desprestigiar a la izquierda tuvieron una sospecha fundamentada en la participación de los *yakuza* de la época.

2.1.2 El periodo de la posguerra

Con el poco control del gobierno sobre estos grupos de *yakuzas*, y el crecimiento abrupto de mercados que permitieron las actividades ilegales en Japón, la época de la posguerra fue un momento determinante que dio pauta al aumento en el consumo y producción de drogas, principalmente anfetaminas, debido a la implementación legal por parte del gobierno de estas sustancias en sus trabajadores con el objetivo de incrementar la producción en la guerra, pero cuando ésta concluyó, el sobrante de drogas tuvo como destino a la población, de la cual los *yakuza* aprovecharon para convertirse en productores y distribuidores⁹⁸.

⁹⁷ Se le conoce como “purgas rojas” al tiempo en Japón en que ciertos partidos políticos de izquierda sufrieron represiones y persecuciones.

⁹⁸ *Op. Cit.*, B. E. Hill, Peter., p. 44.

A pesar de que entró en 1951 una ley que controló el uso de las anfetaminas, y que prácticamente mermó el uso de ellas, quedó evidenciado que los grupos de jugadores y vendedores ambulantes querían y tenían las posibilidades de diversificar sus actividades ilícitas, capacidad que desarrollaron durante los siguientes años.

Para la década de 1950 los grupos de la mafia se diversificaron en la industria del entretenimiento con la popularización del *pachinko*⁹⁹, los juegos de azar públicos, los *mizu shobai* (centros de entretenimiento nocturnos como bares y restaurantes) y a la prostitución. Es a partir de estos años que la *yakuza* quedó conformada en pandillas agrupadas por sindicatos y grandes familias que alcanzaron un aproximado de 184,091 miembros pandilleros en 5,216 agrupaciones, según un estudio realizado por Hanzai Hakusho en 1989¹⁰⁰.

A pesar de que el gobierno trató de erradicar a las distintas bandas criminales aparecidas en la década de 1960, para el decenio siguiente los esfuerzos resultaron revertidos después que importantes líderes encarcelados años atrás fueran puestos en libertad. Con los jefes fuera de las cárceles, diferentes grupos como el *Yamaguchi-gumi*, el *Sumiyoshi-kai* y el *Inagawa-kai*, probaron adentrarse en otras actividades lícitas como la organización de viajes al extranjero (turismo), a las finanzas, el chantaje corporativo y la asociación clandestina con grupos de derecha para la recaudación de dinero¹⁰¹.

Después de haber sufrido una epidemia de drogas en época de la posguerra, los años del decenio de 1970 fueron escenario de un regreso apabullante de la anfetamina al mercado negro, del cual también, los grupos de la *yakuza* (que habían resistido a la represión policial) aprovecharon para convertirla en una fuente primaria de ingresos.

⁹⁹ El *pachinko* es un sistema de juegos nacido después de la Segunda Guerra Mundial. Dicho objeto tenía la premisa de un juego de casino, con la diferencia de que era permitido legalmente en Japón.

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 46.

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 49.

Los grupos criminales japoneses contaban con el apoyo de grupos políticos de derecha, pero también tuvieron la protección de la policía desde el periodo de la posguerra cuando los mercados se expandieron por todo el país. El General Douglas MacArthur expuso que la democratización de Japón debía concentrarse en una reforma radical, por lo cual, acabada la guerra, la policía se descentralizó en aquellas poblaciones que contaban con más de 5,000 habitantes, y se creó una fuerza independiente de vigilancia para las zonas rurales¹⁰².

Tras estas acciones la *yakuza* se logró infiltrar de manera directa en los cuerpos policiales quienes se encontraban en un estado de debilidad y desorganización. Peter B. E. Hill explica que esta infiltración en los años de la década de 1960 sirvió como fortalecimiento de relaciones, pues algunos mandos oficiales acudían constantemente a las bases delincuenciales con el fin (clandestino) de platicar sobre ciertas acciones que la justicia podía tolerar, y sobre todo explica, planear estrategias en contra de pandillas rivales¹⁰³, acción que resultaba también benéfica al Estado porque lograba contener la inseguridad.

La relación entre ambas partes debía ser entendida como un juego de diplomacia que servía como pretexto para mantener fuertes los intereses de ambos actores. La hostilidad no era una opción viable, por lo que la cordialidad (o al menos eso se aparentaba) era prevaleciente en el trato entre pandilleros y policías, y aunque ello no simbolizara precisamente una corrupción directa, sí existían convergencias monetarias y políticas que les permitía coexistir.

2.2 El cine *yakuza*

2.2.1 Las semillas del género cinematográfico japonés *Yakuza-Eiga*

La primera película en representar una trama de *yakuzas* estuvo a cargo del cineasta Shōzō Makino, quien es considerado en la actualidad el padre del cine

¹⁰² *Ibid.*, p. 57.

¹⁰³ *Ibid.*, p. 60.

japonés. Específicamente *Shimizu no Jirochô* (*Jirochô de Shimizu* 1911), fue la primera cinta en abordar abiertamente la historia de un *Oyabun* (traducción de jefe en español) de un grupo de la mafia de la *yakuza* del siglo XIX.

Desde el inicio del cine japonés (años de la era silente), hasta la época del nacimiento y auge del género cinematográfico del *yakuza* en los años 60, diversos cineastas representaron con base en narrativas populares del japon feudal y de la época de las preguerras, historias de *oyabun* famosos. Muchas de estas tramas se consolidaron en *remakes* y *auto remakes*, por lo que era común encontrar versiones distintas sobre el mismo personaje, dirigidas, inclusive, por el mismo director de cine. Por ejemplo, Makino realizó una versión más actual de *Shimizu no Jirochô*, once años después de filmar su primera versión.

Mori no Ishimatsu, un personaje famoso histórico que era representado como un *kobun* (aspirante a *yakuza*), apareció repetidamente en diversas películas, una de ellas la de *Ishimatsu de Mori* (1937) del director Sadao Yamanaka. Otro personaje “natural” en el cine japonés fue Chuji Kunisada que debutó en el cine de 1914 con la cinta *Kunisada Chūji: Nikkō Enzōto Kunisada Chūji*, y en 1922 en la cinta *Chuji Kunisada*, ambas dirigidas por Makino. Años más tarde también realizó su propia versión sobre este personaje en el año de 1936.

Éstas y otras cintas filmadas antes de la creación del género se desenvolvían en tramas compuestas por *bakutos* y tahúres que perduraron a lo largo de la historia social en Japón. Sin embargo, todas ellas resultaron por los recursos cinematográficos constantes, como un precedente casi inamovible de la creación del género del *Yakuza-Eiga* en décadas posteriores, en el que se resaltó la cualidad de “héroe” del protagonista. Según Carlos y Daniel Aguilar:

Todas estas películas, como ha podido observarse, versan sobre yakuzas reales que vivieron en décadas inmediatamente anteriores; en mayor o menor medida, con mejor o peor resultado, asientan elementos del yakuza eiga tal como cristalizará en su época dorada, los años 60. Fundamentalmente, su protagonista es un antihéroe, en general un joven de

*buena voluntad y sin cultura, forzado por las circunstancias a situarse fuera de la Ley*¹⁰⁴.



Figura 3. Diferentes representaciones de Ishimatsu o el espadachín tuerto. En algunas películas le personificó una mujer. Fuente: historica-kyoto.com y japanonfilm.wordpress.com

Antes de 1964 los filmes que se producían en Japón pertenecían al género del *Jidaigeki*¹⁰⁵, historias que se desarrollaban en torno a samuráis, representados como jóvenes valientes espadachines enfrentados a organizaciones criminales en pro de la población. El enorme éxito en el país y la popularidad en el extranjero de estas cintas disminuyó considerablemente, y la industria japonesa no tuvo más remedio que apartar a los samuráis de los criminales en los filmes y así establecer nuevos discursos que atrajeron a las audiencias nuevamente.

Sin embargo, otro factor que mermó la capacidad del cine nipón fue el acto de censura. Después de la derrota sufrida por Japón en la Segunda Guerra Mundial y la posterior ocupación de Estados Unidos en su territorio, el cine fue considerado como un crimen en ciertos aspectos por el alcance social que evidenció ese país, debido a ello se tomó como medida legal la censura de diversas tramas que hablaban de los “valores feudales”.

¹⁰⁴ Aguilar, Carlos y Daniel. (2005). *Yakuza Cinema. Crisantemos y Dragones*, España: Calamar Ediciones, p. 30.

¹⁰⁵ Antonio Weinrichter en su libro *Pantalla amarilla. Una apreciación del cine japonés* explica que el “*Jidaigeki* designa a las películas cuya acción transcurre antes de 1868, año que marca el comienzo de la restauración Meiji y la abolición oficial del feudalismo en Japón”.

El Comandante Supremo de las Potencias Aliadas (SCAP por sus siglas en inglés) a cargo del General Douglas MacArthur, prohibió en Japón desde 1945 a 1952¹⁰⁶, todas aquellas películas que tocaran “asuntos prohibidos” en sus historias. La lista de estas prohibiciones englobaba los temas sobre apologías al militarismo, venganza, nacionalismo, así como sentimientos de odio al extranjero, distorsión de la historia, discriminación religiosa, opiniones antidemocráticas, admiración por la violencia, lealtad feudal e historias sobre explotación de niños¹⁰⁷.

La manera en que el cine japonés se transformó en la época de la posguerra se debió en gran medida a que el *Jidaigeki* fue remplazado por el *gendai geki* (películas ambientadas posterior a 1868, por lo cual pueden llamarse películas de ambientación contemporánea¹⁰⁸), en ellas los samuráis dejaron de llevar catanas, cabellos largos y kimonos, para vestir con gabardinas, sombreros y pistolas entre sus ropas. Asimismo, las temáticas de aquellos largometrajes comenzaron a centrarse en problemas de la familia y relatos de policías.

Dentro de estas cintas se pueden rescatar *Yoidore Tenshi (Ángel borracho)* (1948) y *Nora inu (Perro rabioso)* (1949) ambas dirigidas por Akira Kurosawa. A pesar de que es posible apreciar personajes que se aproximan al *yakuza* de su contexto, “ambos descartan los rasgos del género para centrarse en la miseria de posguerra como causa exclusiva de la delincuencia coetánea”¹⁰⁹.

Aún incipiente y con bases sólidas del “género *yakuza*”, después de 1952 surgieron un gran número de películas que abordaron historias de mafiosos y criminales. Entre éstas se encuentran *Jirochô sangokushi Jirochô uridasu (La epopeya de Jirochô. Los comienzos de Jirochô)* (1952)¹¹⁰; *El teatro de la vida* (1952) (*Jinsei geki* en japonés, del cineasta Shin Saburi); *Zankyo no minato, (El puerto de honor del año*

¹⁰⁶ Este periodo comprende los siete años de ocupación estadounidense. Inició desde 1945 tras el término de la Segunda Guerra Mundial con la rendición de Japón, y concluyó en 1952 con la firma del Tratado de San Francisco el 8 de septiembre de 1951 y su entrada en vigor el 28 de abril de 1952.

¹⁰⁷ Richie, Donald. (2005) *Cien años de Cine Japonés* (2ª edición), España: Ediciones Jaguar, p. 105.

¹⁰⁸ Weinrichter, Antonio (2002). *Pantalla Amarilla. Una apreciación del cine japonés*. España: T&B Editores, p. 41.

¹⁰⁹ *Íbid.*, p. 32,

¹¹⁰ Ésta sólo fue el inicio de una serie de diez películas que se estrenaron en un periodo de dos años (1952-1954), todas ellas dirigidas por Masahiro Makino y estelarizadas por Akio Kobori.

1953) del director Kiyoshi Saeki; *Ryu dos pistolas* estrenada en 1954, y *La flor y el dragón (Hana to Ryu)* (1954) ambas dirigidas por Eiichi Koishi¹¹¹.

En esta cronología cinematográfica que tiene como objetivo detallar las raíces del género del *Yakuza-Eiga*, es obligatorio hablar de ciertos largometrajes que se produjeron desde los estudios Nikkatsu como antecedentes inmediatos del género. Las películas más importantes y populares de dicha casa de estudios son, por mencionar algunas, *Rakujitsu no ketto (Duelo al atardecer)*, *Jigoku no seppun (El beso del infierno)*, *Chitei no uta (La canción de los bajos fondos)* todas ellas dirigidas por Hiroshi Noguchi y estrenadas las primeras dos en 1955 y la última en 1956.

El cineasta Takumi Furukawa realizó *Kaoyaku (El jefe)* (1955) y *Jigoku no yojimbo (El guardaespaldas del infierno)* (1955). Seijun Suzuki dirigió *Minato no kampai. Shoriwo waga te ni (Brindis en el puerto. La victoria en mis manos)* (1956) y *Akuma no machi (La ciudad del diablo)* en el mismo año. Las productoras Tōhō y Shintōhō, realizaron lo propio con las películas *Ankokugai (Los bajos fondos)* (1956) de Kajiro Yamamoto, y *Ankokugai no kaoyaku (El jefe de los bajos fondos)* de Kihachi Okamoto en el mismo año.

Estas películas tenían en común la concepción de narrativas enfocadas en historias y conflictos relacionados a la prostitución, el tráfico de drogas, apuestas y contrabandos; temáticas que fueron propias del género que versaba sobre las mafias de la *yakuza*.



Figura 4. *Akuma no machi* (1956) y *Yoidore tenshi* (1948), antecedentes inmediatos del *Yakuza-Eiga*.
Fuente: moviemeter.nl y faroyna.blogspot.com

¹¹¹ *Ibid.*, p. 33.

2.2.2 El *Yakuza-Eiga* como figura de liberación en Japón

Se puede afirmar entonces que en la década de 1960 apareció el género del *Yakuza-Eiga* en Japón. La primera historia en develar los diluidos límites entre samuráis y *yakuzas* fue la serie de *Jirochô*, producida por la compañía Toei de 1962 a 1964. Desde estos años las historias protagonizadas por criminales comenzaron a crecer rápidamente, y fue tan buena la aceptación de la población nipona, que para la década siguiente se produjeron (según las cifras de 1974) un aproximado de 100 películas de *yakuzas* por año¹¹².

Asimismo, la primera película producida fue la de *Bakuto* (1964) dirigida por Shigehiro Ozawa y protagonizada por el actor y cantante Kōji Tsuruta. A partir de este año, hasta 1967, Paul Schrader considera la primera fase del *Yakuza-Eiga*, caracterizada por bajos presupuestos y tiempos rápidos de rodaje, y donde Tsuruta fue el actor más representativo. Un año después Toei produjo la película *Abashiri Bangaichi* (*La prisión de Abashiri*) a cargo del director Teruo Ishii y protagonizada por Ken Takakura. Este filme representó el primer éxito comercial y en él se reveló el potencial en las salas de cine japonesas del género.

A diferencia de la primera, la segunda etapa del *Yakuza-Eiga* contó con presupuestos altos y audiencias elevadas, y según Schrader, Toei ya había producido en el año de 1969 un total de 26 películas del género¹¹³. De los largometrajes más destacados de estos años se encuentra *Bakuchi-uchi: Socho Tobaku* (1968), o en inglés *Big Time Gambling Boss*, del director Kōsaku Yamashita, y *Jinsei-gekijō: Hishakaku to kiratsune* (1968) del director Tomu Uchida.

Hacia esa época otros estudios cinematográficos comenzaron a realizar filmes de temática *yakuza*, de tal modo que Tōhō, Shochiku, Nikkatsu y Daei compitieron contra los ya populares estudios Toei. Schrader, quien siguió de cerca el desarrollo del cine japonés de *yakuza* en la década de 1970, afirma que el género comenzó a ser respetable debido a que las películas pasaron de ser películas de “género B” a

¹¹² Schrader, Paul. (8 de enero 1974). *Yakuza-Eiga: A Primer*, Film Comment, vol. 10, (no 1), p. 10.

¹¹³ *Ibid.*

un “género A”, donde los filmes se desarrollaron con grandes capitales logrando que los *Yakuza-Eiga* forjaran un reconocimiento que antes parecía imposible alcanzar¹¹⁴.

En las cintas del *Yakuza-Eiga* que emergieron en la década de 1960 son discutibles dos conceptos japoneses: el deber (*giri*) y la humanidad (*ninjo*)¹¹⁵. En las películas de samuráis se idealizaron estos dos conceptos como inseparables ya que para ellos el deber era la humanidad o la humanidad era el deber. No así es aplicable a las cintas de *yakuza* donde se les concebían como forajidos criminales, de tal modo que se separó el *giri-ninjo* en dos conceptos diferentes, por ende, los *yakuza* pudieron tener un deber sin humanidad o viceversa.

En las cintas del mencionado género es constante observar una lucha de los *yakuza* con este dilema moral, donde persiguen a la humanidad o al deber, pero que al final se deciden por uno de estos dos. Paul Schrader ejemplifica esta cuestión al explicar que un *oyabun* puede ser malvado, pero el héroe de la película casi siempre tiene dentro de sí ese sentido de justicia que le hace cuestionar a su superior; esta situación puede llevar al protagonista a asesinar al *oyabun* (elección de la humanidad antes que el deber), mientras que el samurái en dicho dilema hubiera optado por el suicidio antes que la desobediencia.

El *Yakuza-Eiga* en su primera década de vida concebía tramas que resultaban estereotípicas. Historias que solían ser repetitivas por los contextos y por las actitudes de sus protagonistas y antagonistas. Los protagonistas provenían de prisión, y al salir, se integraban a mafias que eran controladas por *oyabun* malvados, razón por la cual siempre persistía una disconformidad entre ambas partes lo que le llevaba irremediablemente a la amputación del dedo meñique del héroe como símbolo de redención ante un error que solía ser injusto.

Hay que recordar que el verdadero negocio de los *yakuza* eran los juegos de azar, por lo que era común presenciar escenas en las salas de juego, cartas sobre mesas, y pequeñas disputas entre personajes de la mafia y apostadores. Los *yakuza*

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 11.

¹¹⁵ *Ibid.*

generalmente se mostraban hostiles a la población, por lo que es recurrente observar relaciones de tensión entre los primeros y comerciantes u obreros.

Físicamente los *yakuza* se caracterizaban por tatuajes prominentes en la parte superior del cuello, estas insignias tenían dos funciones: la primera revelaba la ocupación del mafioso, y la segunda era una invitación a la lucha con otros criminales. En referencia a las relaciones que existen entre *oyabun*, protagonistas o demás esbirros, es importante para las tramas del *Yakuza-Eiga* la presencia de pactos de “hermandad de sangre”, realizada en ceremonias donde se bebía sake. Cuando se rompían en voluntad las copas donde tomaron los individuos, la relación armoniosa se transformaba en enemistad a muerte.

Las películas también mostraban un final casi invariable en donde el protagonista tenía que derramar la sangre de los adversarios *oyabuns* malévolos como muestra de expiación de culpas, sentimientos que nacían de la lucha entre la humanidad y el deber.

2.2.3 Diferencias en la representación del hombre y la mujer en la época dorada del cine del *Yakuza-Eiga*

Las mujeres generalmente se exhibían como objetos de cambio o del deseo. Las geishas (papel que resultaba constante en el *Yakuza-Eiga*) tenía un sentido de propiedad al protagonista, ya que les compraba mediante dinero de préstamos o se adquirían mediante apuestas; esta dualidad que nacía desde la adquisición terminaba en amor que casi nunca se consumaba.

Tadao Sato denomina a las mujeres del *yakuza*, y de cierta representación en el cine de la industria japonesa en general, como “*mujeres desafortunadas*”. Seres oprimidas por el hombre y que tenían como cualidad primordial el respeto y el amor casi materno hacia sus parejas. A pesar de que las mujeres casi siempre personificaban a prostitutas o geishas, las que interpretaban gánsteres o mafiosas influyentes, se escenificaban en tramas donde también se les adjetivaba con dichos estereotipos.

La presencia de las mujeres en el *Yakuza-Eiga* se crean desde historias y personajes meramente ficticios, es decir, que no se han basado en personas reales, acto contrario a lo que sucedía con muchos de los personajes masculinos del cine. La primera mujer *yakuza* apareció en el largometraje *Dokufu yoarashi O-Kinu to tennin O-Tama* (*La venenosa Kinu, tormenta de la noche, y la angelical Tama*) (1957) del cineasta Kyotaro Namiki.

Un año después, los estudios Shintōhō insistieron en crear historias con tramas donde se representó el estereotipo de las *dokufu* (mujeres venenosas)¹¹⁶, entre ellas están *Dokufu Takahashi O-Den* (*Den Takashi, la mujer venenosa*) dirigida por Nobuo Nakagawa, y *Dokuja no O-Ran* (*Ran, la serpiente venenosa*) de Goro Kadono.

Después que en el año de 1961 quebrara Shintōhō, las películas con mujeres *yakuza* dejaron de producirse, de tal modo que en 1965 Nikkatsu comenzó a realizar películas con protagonistas femeninas tratando de ocupar el espacio que había dejado la primera, por ello produjo *Toba no mesuneko* (*La gata del salón*) del cineasta Hiroshi Noguchi.

En este tiempo, las mujeres que interpretaban a las encargadas de manipular los juegos de apuestas o los naipes tuvieron una imagen fundada en la exhibición de sus cuerpos. Con el pretexto de disminuir la vestimenta para prevenir trampas en las historias, estas mujeres fungieron sutilmente como objetos de deseo de la mirada masculina.

Junko Fuji fue tal vez la actriz más popular al interpretar a Oryu en la serie *Hibotan Bakuto* que inició en 1968, y tan sólo cuatro años más tarde, a la edad de 28 años, se retiró del cine para formar un matrimonio¹¹⁷. Aunque es una suposición, quizá el hecho de interpretar papeles dentro del cine de *yakuza* pudo haber significado limitantes en su vida personal. Cabe destacar que en la cinta *Hibotan Bakuto: Isshuku Ippan* (1968) del director Norifumi Suzuki, el personaje *yakuza* femenino

¹¹⁶ *Op. Cit.*, Aguilar, Carlos y Daniel, p. 83.

¹¹⁷ La carrera de Junko Fuji fue prolífica, y en una carrera de apenas 10 años ya había aparecido en 90 películas.

que personificó había sido de las primeras en revelar partes desnudas de su cuerpo ante la cámara¹¹⁸.

Otras actrices importantes en la época dorada del *Yakuza-Eiga* fueron Kyoko Enami, aparecida en películas como *Onna kumicho (La jefa del clan)* (1970) de Masahiro Makino; Michiyo Yasuda, con su participación en la serie de cuatro cintas iniciada por *Kanto onna yakuza (La mujer yakuza de Kanto)* dirigida por Akira Inoue; Meiko Kaji, una de las más representativas de la década, la cual protagonizó en 1970 *Ero gro yakuza Kaidan nobori ryu (Historia sobrenatural del dragón volador)* dirigida por Teruo Ishii.

Se dijo que la mujer se representó constantemente como objeto de deseo. La respuesta ante esta aseveración se encuentra en que las actrices desde los años 60 aparecieron de manera recurrente en cintas del *Pinku eiga* y del *Roman porno*¹¹⁹. Ambos géneros encontraron una conexión perfecta con el cine de historias de *yakuzas*. Kyoko Ohgimachi, Reiko Ike y Naomi Tani fueron las actrices más representativas de dichos géneros.



Figura 5. Fotograma de la película *Female Yakuza Tale (Yasagure anego den: Sokatsu rinchi)* del director Teruo Ishii en el año 1973; en ella se representan escenas de desnudos femeninos y dokufus. Fuente: asianfeast.org.

¹¹⁸ Fuji pidió a los directores y escritores de sus películas no mostrar “más de la piel” que había enseñado en sus películas, como lo explican Carlos y Daniel Aguilar. Junko Fuji es hija de un productor y ejecutivo de Toei por lo que las peticiones que hizo fueron atendidas en los rodajes de sus filmes, de tal modo ante la cámara, los personajes de esta actriz se conducían por un exotismo evidente.

¹¹⁹ El *Pinku eiga* refiere básicamente a las películas con escenas de desnudos y de contenido sexual. A su vez el *Roman porno* denomina a todos aquellos largometrajes que tienen imágenes de pornografía *softcore*, es decir, interacción de personajes en contextos sexuales sin coito real.



Figura 6. A la izquierda, Junko Fuji en *Hibotan Bakuto: Isshuku Ippan* (1968). A la derecha Ayako Wakao en la película *Irezumi (Tatuaje)* (1966) del director Yasuzo Masumura. Fuente: [pinterest.com](https://www.pinterest.com).

Sin duda una de las construcciones más obvias del *Yakuza-Eiga* en las salas de cine fue la de las superestrellas tal como ocurría en su par de Hollywood. En Japón, Kōji Tsuruta fue el actor pionero y más reconocido del decenio de 1960. Tsuruta, entre otros, presentó al gánster más allá de la concepción de un simple criminal, llevando así sus continuos personajes como héroes nihilistas que actuaban fuera de la ley y que se contraponían al *tateyaku* (actores protagonistas y convencionales del cine *jidai-geki*)¹²⁰.

Se puede aseverar con base en los estereotipos recurrentes de los protagonistas, que los filmes de *yakuzas* debieron su popularidad en la época de los sesenta en función de la importancia de las estrellas de cine¹²¹, quienes construyeron una representación social positiva y una tibia apología del criminal, y en quienes se concibió a la aparición del *Yakuza-Eiga* como síntoma de transformación social en Japón.

¹²⁰ Sato, Tadao. (1982). *Currents in Japanese cinema*, Japón: The Japan Foundation, p.38.

¹²¹ Fue tanta la importancia de los actores en Japón que en los créditos de los filmes sus nombres llegaron a ser más sobresalientes que el de los nombres de los cineastas.

Desde la década de 1920, la generación de jóvenes nipona sentía una obsesión por el occidente y por sus ideas liberales, afirma Sato. Existía una lucha constante entre lo nuevo y lo viejo en aquel país, por lo que muchos japoneses encontraron afinidad en las manifestaciones occidentales contra la guerra de Vietnam, el modelo capitalista y las consecuencias ambientales de la industrialización de Japón¹²².

Por consiguiente, la industria cinematográfica de este país asiático encontró una influencia preponderante del *Western* estadounidense que vio representados innumerables protagonistas de carácter valiente y fuerte ante las injusticias sociales, que, a diferencia del héroe estereotípico de la preguerra japonés, siempre se comportaba como “ una muñeca obediente”¹²³.

Para Paul Schrader, tanto el *Western* para los americanos como el *Yakuza-Eiga* para el cine japonés, representaron contratos sociales entre artistas y públicos que permitieron cuestionar diversos preceptos y virtudes tradicionales dentro de sus sociedades que parecían obsoletas al contexto. Así se buscaron crear nuevos personajes y tramas que fungieron como base al entendimiento humano:

*Lo importante es recordar que estas películas no son necesariamente obras de arte individuales, sino variaciones de una compleja metáfora social, un acuerdo secreto entre los artistas y el público de una época determinada. Cuando las fuerzas sociales masivas están en movimiento, las formas de género rígidas a menudo surgen para ayudar a los individuos a hacer la transición*¹²⁴.

El género del *Yakuza-Eiga* y el *Western* surgieron en tiempos de renovación. Japón al igual que en Estados Unidos con sus respectivos géneros, mostraron una realidad que necesitaba ser comprendida por los espectadores. Para los estadounidenses, la realidad de las ciudades se debía codificar bajo preceptos morales que surgieron a raíz de fuerzas que luchaban entre sí. Japón mientras tanto desde la década de 1960 comenzaba a experimentar una etapa de profundas transformaciones

¹²² Maurer Escobar, Patrick. (2015). *Héroes, víctimas y villanos. Los Yakuza y sus imágenes en el cine japonés*. (tesis de maestría) El Colegio de México, México, p. 55.

¹²³ *Op. Cit.*, Sato, Tadao, p. 32.

¹²⁴ *Op. Cit*, Schrader, Paul, p.17.

económicas, políticas y sociales; por ello el *Yakuza-Eiga* representaba una utopía para los jóvenes que anhelaban un verdadero cambio¹²⁵.



Figura 7. Koji Tsuruta de espaldas muestra los tatuajes que un yakuza porta generalmente en su cuerpo. Película Jinsei-gekijô: Hisha Kaku (1963) de Tadashi Sawashima. Fuente: pinterest.com.

2.3 Los *yakuza* modernos

2.3.1 La mafia en la burbuja económica (años 1980 – 1989)

En materia cuantitativa, Japón vivió una época de tranquilidad social de más de tres décadas que inició en los últimos años de la ocupación estadounidense y que se postergó hasta el decenio de 1980. De 1950 a 1981 los delitos y los crímenes en este país se mantuvieron en cifras “estables” con tendencia a la baja, ya que el número de homicidios había disminuido de 2,892 en el año de 1950 a 1,754 asesinatos en 1981¹²⁶. Aunque los homicidios se mantuvieron en números descendentes, los robos y pequeños hurtos aumentaron.

¹²⁵ *Op. Cit.*, Sato, Tadao, p. 52.

¹²⁶ Pons, Philippe. (1989). *Criminalidad, policía y sistema penitenciario*, en Sabouret, Jean-Fraçois, *El Japón actual*, España: Civilización Ediciones S.L., p. 182.

Como se mencionó con anterioridad, la situación precaria en la sociedad japonesa en los años de ocupación causó que muchos jóvenes se unieran a las filas del crimen organizado, fenómeno que (entre otras causas) repercutió en el aumento de la delincuencia juvenil, a tal grado que, en el año de 1985, la cifra de jóvenes que habían cometido algún tipo de delito aumentó a 30,407 casos¹²⁷.

A pesar de que Japón parecía haber experimentado un desarrollo importante en materia de seguridad con la disminución de crímenes, en relación con décadas anteriores, en que los grupos del *yakuza* asumieron el control del mercado negro y mantuvieron guerras contra los *sangokujin* y diversos grupos políticos de izquierda, lo cierto es que los grupos de la mafia cambiaron sus actividades ilícitas a formas más sofisticadas volcando la violencia hacia otros grupos rivales.

Estos grupos se mostraron a la sociedad como bandas criminales que llevaban formas cómodas de vida y enfrentaban problemas como las que se representaban en películas hollywoodenses como *The Godfather* (1972) de Francis Ford Coppola, en la que la fidelidad y el honor fueron los preceptos básicos de asociación y hermandad entre los criminales. En esos años la violencia entre familias y sindicatos del crimen creció a niveles nunca vistos:

La guerra de bandas resultante duró cinco años y fue a una escala sin precedentes: en diecinueve prefecturas y dos áreas metropolitanas, se produjeron más de trescientos incidentes violentos que causaron veinticinco muertos (incluido el nuevo kumi-cha, Takenaka), setenta heridos, entre ellos cuatro transeúntes inocentes, y más de quinientos detenidos por delitos directamente relacionados con el conflicto (Yamadaira 1993: 287-8). Aunque el Ichiwa-kai estaba formado inicialmente por 13.000 miembros, su número disminuyó rápidamente debido a que los Yamaguchi-gumi atrajeron con éxito a muchos de los desertores¹²⁸.

Para mediados de la década de 1980, Japón tuvo una serie de movimientos políticos y sociales que se vieron impulsados principalmente por la “burbuja económica”. Este proceso financiero que se suscitó entre 1986 y 1991 tuvo su origen en un superávit

¹²⁷ *Ibid.*

¹²⁸ Op Cit., B. E. Hill, Peter, p. 50

económico que utilizaron los bancos para hacer más costosos los activos y con ello adquirir nuevos terrenos o acciones (bienes inmobiliarios). A raíz de esta burbuja, Japón se proyectó como una de las principales potencias económicas a tal grado de suponerse en esos años que podría llegar a ser la potencia número uno global.

Sin embargo, el fin de la burbuja económica dejó a Japón en la peor crisis que pudo haber experimentado en su historia, sólo después de los años difíciles de la posguerra. Los malos préstamos, el desplome del mercado bursátil y las deudas bancarias, no sólo amenazaron la estabilidad del país, sino que evidenciaron la corrupción entre la política, la policía y los negocios japoneses, el tráfico de influencias, fraudes bancarios, etcétera.

El ejemplo más contundente al respecto en la historia de Japón y que generó tal vez el flujo de capital más grande en la historia del *yakuza*, y que expuso cuan diversificada se encontraba la actividad de la mafia, fue el del escándalo de Ita Suemitsu. Este personaje se había dedicado legítimamente a los negocios de salones de boda y había expandido su interés por la especulación inmobiliaria en Tokio.

Para el año 1985 compró un terreno de 1,300 metros cuadrados en la misma ciudad por un precio total de 83,800 millones de yenes y donde construyó el Edificio Ginichi. Peter B. E. Hill asegura que este inmueble, que fungía como garantía de préstamo, representó una fuente inagotable de fondos, dinero que acabó en las manos de ex integrantes del Yamaguchi-gumi. Estos tratos económicos acercaron a Suemitsu al subjefe Takumi Masaru del mismo grupo delincuencia.

De manera sistemática se desviaron recursos procedentes del Ginichi para hacerse de otros inmuebles en otras partes del país. Estos fraudes resultaban comunes en la época de la burbuja económica, específicamente este caso, (se cree que después del arresto de Ita Suemitsu en 1991) dejó derramas económicas a diversos grupos de los *yakuza* por un total de 500,000 y 600,000 millones de yenes (3,700 y 4,400

millones de dólares), de los cuales el Yamaguchi-gumi obtuvo 200,000 millones de yenes equivalente a 1,500 millones de dólares¹²⁹.

Los grandes negocios sucios que se escondían bajo la “legitimidad” crecieron abruptamente, cabe señalar, gracias a la ineficiencia y poca credibilidad de las autoridades. La imagen de la policía se empañó gracias a la mala participación de los cuerpos policiales que desde 1984 se habían involucrado en distintos actos de abusos como robos, juegos clandestinos y chantajes. Ejemplo de ello fue que la policía japonesa de 1986 estaba envuelta en diversos escándalos de espionaje, el más importante fue el de las intervenciones de llamadas telefónicas al jefe de sección internacional del Partido Comunista Japonés.

Con total impunidad, y con las autoridades quebradas, la *yakuza* se movió en diversas acciones que acrecentaron sus ganancias sin derramar sangre en las calles de Japón. Estos grupos de manera prolífica llevaron la violencia fuera de su país, de tal forma que el mercado asiático buscó ser prioridad a sus motivaciones económicas mediante la industria de viajes, el tráfico de armas y la prostitución.

En específico, estos grupos criminales comenzaron a dedicarse a actividades de turismo sexual y a la trata de personas en otros países asiáticos (China y Vietnam principalmente), servicios que estaban dirigidos a japoneses con la capacidad financiera suficiente para costearlos. Entre sus principales clientes se encontraban empresarios.

2.3.2 *Yakuza* y criminalidad en aparente calma durante la Era Heisei

El 7 de enero de 1989 falleció a los 87 años Hiroito quien había sustentado el cargo de Emperador por 62 años; con su muerte se puso fin a la *era Shōwa*. Tras este suceso sólo un día después, el 8 de enero, comenzó oficialmente la era Heisei con la llegada de Akihito como sucesor al trono.

A dos años de que concluyera la burbuja económica en Japón, el inicio de la era Heisei resultaba esperanzadora a la población nipona pues simbólicamente

¹²⁹ *Ibid.*, p. 184.

representaba un cambio. Después de vivir una era particular como la del Emperador Hiroito regida por situaciones de adversidad social (y económica en sus últimos años), finalmente el continuismo marcó políticamente a la nueva era¹³⁰.

Los grupos de la *yakuza* (según las estadísticas de la policía), parecían estar desapareciendo de la escena social. Según las cifras de las autoridades, entre 1991 y el año 2000 se disolvieron 1,971 bandas y desaparecieron consigo un aproximado de 7,400 miembros del *yakuza*¹³¹. Sin embargo, al igual que el continuismo político del país, en que el Partido Liberal Democrático permanecía en el poder, las tres mafias más poderosas y grandes de Japón (Yamaguchi-gumi, Sumiyoshi-kai y el Inagawa-kai) se mantenían con vida, e inclusive parecían haber ganado más fuerza.

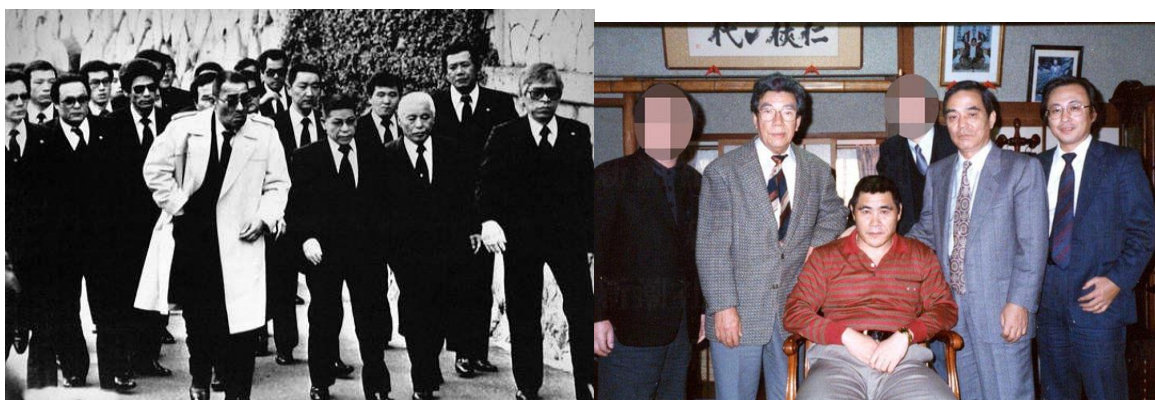


Figura 8. De lado izquierdo, mafiosos del Yamaguchi-gumi en 1988. En la siguiente foto, Yoshinori Watanabe (sentado) el 5° kumicho (jefe máximo) de la misma organización de los años 1989 a 2005. Fuente: qz.com.

Este tiempo de “pacificación” entre miembros de la *yakuza* no fue más que un periodo en que las mafias se aliaron entre sí mediante ceremonias de hermandad de sake con el fin de mantener perfiles bajos ante las autoridades. Esta paz también repercutió en las formas de organización y trato entre jefes y subordinados, tal y como lo expresa Peter B. E. Hill cuando relata que los trabajadores del *yakuza* (no

¹³⁰ Barcia, Camilo. (1998). *La nueva escena política japonesa ¿Gran cambio o limitada modificación?* En Rodao, Florentino y López S., Antonio (Ed). *El Japón Contemporáneo*, España: Ediciones Universidad de Salamanca, p. 24.

¹³¹ *Op. Cit.*, B. E. Hill, Peter, p. 208.

precisamente criminales) tuvieron muchas libertades por parte de los líderes¹³²: eliminar la obligatoriedad de los tatuajes fue una de esas independencias¹³³.

Estos pactos amistosos entre criminales, así como la explosión de la burbuja económica, mantuvieron la seguridad en números constantes, pues el promedio de detenciones se había colocado en 32,000 por año, y para finales del milenio, en el año 2000, eran 31,054 los arrestos¹³⁴. Esto no fue así para la banda de los legendarios Yamaguchi-gumi quienes vieron incrementados el número de prendimientos de forma constante en un 29%.

Los negocios que se escondían bajo actividades legales, tales como la compra y venta de acciones e inmuebles, quedaron a segundo término tras la evidencia y encarcelamiento de defraudadores y empresarios ligados al *yakuza*. Sin embargo, las actividades de intimidación y de “protección”, así como del *shobadai* (extorsión por el uso de un espacio físico), continuaron sin impedimento alguno. Los principales afectados de estos hechos fueron los comerciantes y dueños de negocios como bares o restaurantes quienes veían a la *yakuza* como un mal necesario¹³⁵.

En la investigación de Hill se detalla que estas actividades generaban una derrama económica considerable a las arcas del crimen:

(...) de los 2.500 establecimientos de comida y bebida en el área de entretenimiento de su ciudad, el 30 por ciento estaba pagando actualmente dinero de protección de entre ¥20.000 y ¥50.000 por mes a la yakuza. Suponiendo un promedio de ¥30,000, esto produce un ingreso anual total para la yakuza local de ¥270m¹³⁶.

¹³² *Ibid.*, p. 214.

¹³³ Los tatuajes en Japón suelen ser asociados directamente al crimen precisamente porque una de las características más notables en el *yakuza* es la portación de ellos en prácticamente todo el cuerpo. A mediados de la era Heisei los trabajadores tuvieron la oportunidad de abandonar este hábito con el fin de encontrar en un futuro (si es que querían dejar las actividades del grupo *yakuza*) otras fuentes laborales.

¹³⁴ *Ibidm.*, p. 217.

¹³⁵ ¿Qué y de quiénes protegía el *yakuza*? Los clientes potenciales de este tipo de actividades eran principalmente prostitutas y trabajadores extranjeros que se encontraban en Japón de manera ilegal. A veces los *yakuza* eran llamados para lidiar con borrachos o clientes tediosos.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 220.

Como se recordará, en el periodo siguiente a la Segunda Guerra Mundial, los negocios del contrabando de anfetaminas acapararon el esfuerzo de los grupos *yakuza*. Con el inicio de la era Heisei, las detenciones relacionadas con delitos a las violaciones de la legislación sobre anfetaminas fueron en aumento con un total de 20,000 para 1996, descendiendo un poco sólo dos años después. En el año 2000 se incautaron un total de 1,027 kg de esta droga, pero se estima que estas sustancias lograron llegar a manos de estudiantes de primaria y secundaria, de los cuales un 60% de esos clientes eran mujeres¹³⁷.

En las mafias del *yakuza*, traficar con drogas se concebía como un estigma negativo entre sus miembros ya que se consideraba poco honroso ganar dinero con dicha actividad. Los jefes de la mafia, aunque prohibían a sus subordinados relacionarse con las drogas, poco lograban porque el tráfico de estas sustancias era lucrativo al mercado. Este negocio era tan generoso que, a la disputa por el control y tráfico, se unieron países como Corea del Norte y China.



Figura 9. Esta simple foto tomada en 1998 sintetiza el poder del yakuza que prosperó en la época de la burbuja económica en Japón y que se expandió hasta principios del siglo XXI. En la izquierda Hidetoshi Tanaka y a la derecha Hareaki Fukuda líder de la banda Sumiyoshi-kai; se cree que ambos personajes celebraban en el hotel New Otani en Tokio el ascenso de Fukuda como jefe del ya mencionado grupo criminal. En el año 2014 se filtraron (con fines poco claros) ésta y otras fotografías de Tanaka, quien se desempeñaba como Director General de la Universidad de Japón, presidente de la Asociación Internacional de Sumo y como vicepresidente del Comité Olímpico Japonés. Siendo Tanaka una figura representativa de los juegos olímpicos de 2020, generó inquietud en los medios de comunicación sobre la participación de la yakuza en dicho evento. Fuente: vice.com.

¹³⁷ *Ibíd.*, p. 226.

2.4 El resurgimiento del *Yakuza-Eiga* en la última década del siglo XX

El género del *Yakuza-Eiga* dejó de ser popular entre la población japonesa a tal punto que las películas de dicha corriente llegaron a producirse mayormente en formato de video¹³⁸. La producción de cine del *yakuza* disminuyó considerablemente a partir de la década de 1980, sin embargo, en el siguiente decenio las historias sobre estos grupos resurgieron en el trabajo de cuatro reconocidos autores: Hiroyuki Tanaka (mejor conocido como Sabu), Takashi Miike, Takashi Ishii y Takeshi Kitano.

Ángel Sala explica que los *yakuza* en la década de los años 90 pasaron a ser, en cierta medida, personajes secundarios en las tramas, representados como individuos que se integraban parcialmente a la sociedad nipona y como seres que desencadenaban sorpresas y tragedias, de los cuales refiere, Sabu y Takeshi Kitano son los autores más ilustrativos al respecto¹³⁹.

También cabe agregar que los investigadores consideran sobre el cine de esta época, que uno de los elementos más característicos y convergentes en los trabajos de los cuatro cineastas, fue el de una incesante violencia que transformaba las cualidades de los protagonistas en las películas. Así, los antihéroes *yakuza* que eran congruentes, estoicos y rectos, se convirtieron en asesinos autodestructivos e incapaces de sentir empatía y generadores de violencias irracionales¹⁴⁰.

Takashi Ishii logró construir personajes con estas características, explica Sala, que fueron dotados de irrealidad y vulnerabilidad al mismo tiempo, en la cual la violencia y el sadismo era natural en los personajes *yakuza*. Ishii y Sabu son los directores que menos reconocimiento internacional han logrado cosechar, sin embargo, han tenido una popularidad sobresaliente en su país.

Las películas más destacadas de Takashi Ishii son: *Tenshi no harawata. Akai memai*, en español “*Las entrañas de un ángel. Vértigo rojo*” (1988), *Shinde mo ii*

¹³⁸ En Japón, a este tipo de industria, la Toei Company la nombró *V-Cinema* (Video Cinema) y prácticamente representó una forma de negocio en la que diferentes estudios produjeron películas que tenían como destino la proyección en los hogares. Por la época, se distribuyeron estos filmes en formato VHS.

¹³⁹ Sala, Ángel (2003). Ensayo nombre En Lardin, Rubén. *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. España: Paidós Comunicación, p. 222.

¹⁴⁰ *Op. Cit.*, Aguilar, Carlos y Daniel, p. 118.

(*Aunque tenga que morir*) (1992), *Nudo no yoru* (*Noche al desnudo*) (1993), *Gonin* “*Cinco personas*” del año de 1995 (película donde actúa Takeshi Kitano), y *Kuro no tenshi* (*El ángel negro*) estrenada en 1996.

La presencia femenina en todos los filmes de este “*Neo Yakuza-Eiga*” (como se verá más adelante), tiene ciertas particularidades que son constantes en las películas. La principal concordancia es que las mujeres suelen tener una participación fundamental en la cual se les vincula sentimentalmente con el protagonista *yakuza*, así por ejemplo en *Una noche al desnudo* de Takashi Ishii, la mujer está condicionada a una relación de fracaso y de violencia constante, donde además afirman Carlos y Daniel Aguilar, se le representa como una persona desesperanzada y subordinada al destino de su par masculino¹⁴¹.



Figura 10. Takeshi Kitano y Koichi Sato en *Gonin*, la película más popular de Takashi Ishii. Fuente: [twitter.com](#).

Takashi Miike es quizá uno de los directores de cine japonés más exitosos de los primeros años del siglo XXI; es considerado un *filmmaker* de culto gracias a su constancia e influencia sobre el séptimo arte. Este personaje inició con la producción de cintas en formato 16mm que tenían como mercado principal el *V-Cinema*, escalando después a la pantalla grande con un estilo cinematográfico propio que

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 124.

mezclaba el renaciente *Neo Yakuza-Eiga* con otros géneros populares tales como el horror e historias y elementos natos del *manga*.

Las visiones sobre este director generalmente suelen ser diferentes y afianzadas en polos extremos, mientras que Carlos y Daniel Aguilar lo conciben como un director “menos interesante”¹⁴² en comparación con Ishii y Kitano, Ángel Sala lo define como uno de los rescatadores del *Yakuza-Eiga*:

*Miike no ha reformado el Yakuza-Eiga, lo ha reinventado tomando bases clásicas, mistificando elementos pero sin mostrar un ápice de nostalgia y haciendo que un género moribundo se convierta en el paradigma de la modernidad para generaciones de cinéfilos de dentro y fuera de Japón*¹⁴³.

La violencia que impregna Miike en sus largometrajes suele ser *gore* en muchos momentos, propiedad que se influencia evidentemente del *manga*. Las historias resultan a veces surrealistas, cruentas y sumamente violentas, por lo cual sus tramas suelen ser provocativas.

Sus películas más reconocidas sobre el género son: *Shinjuku kuroshakai. Chaina mafia censo* (*La sociedad negra de Shinjuku. La guerra de la mafia china*) (1995), *Chugoku no chojin* (*Los hombres pájaros de China*) (1998), *Hanzaisha. Deddo oa araibu* (*Criminal. Vivo o muerto*) (1999), *Shin Hanzaisha. Tobosha* (*Nuevo criminal. El fugitivo*), *Koroshiya Ichi* (*Ichi el asesino*) del 2001, y *Deddo oa araibu. Fainaru* (*Vivo o muerto. Final*) del mismo año.

Otros directores de cine que aprovecharon la veta de un renaciente *Yakuza-Eiga*, y que recuperaron elementos del género tradicional trasladándolos a los últimos años del siglo XX, fueron: Sabu con películas como *Postman Blues* (1997), Hideo Nambu con *Shin Karajishi kabushiki-gaisha* (*Nuevo León Chino S.A.*) (1999), y Yoichi Higashi con su largometraje *Watahino grandpapa* (*Mi abuelito*) del año 2003.

Otras cintas que se integraron sin menos reconocimiento al género del *Neo Yakuza-Eiga* en la década de los años 90 fueron *Gorotsuki* (*Chicos malos*) (1992) del

¹⁴² *Ibid.*, p. 126.

¹⁴³ *Op. Cit.*, Sala, Ángel, p. 224.

cineasta Yasujiro Horiuchi, *Don wo totta otoko* (*El hombre que mató al don*) del año 1994 y dirigida por Sadao Nakajima, *Kamikaze Taxi* de Masato Harada en el mismo año, *Burai heiya* (*La llanura de los villanos*) (1995) del reconocido Teruo Ishii, y *Onibi*, (*El fuego del demonio*) de Rokuro Mochizuki del año 1996.



Figura 11. El actor Jun Kunimura (Funaki), le apunta con un arma al sádico jefe yakuza Kakihara (Tadanobu Asano) en la película Ichi el asesino (2001). Fuente: musicboxtheatre.com.

Sin embargo, el director más popular e importante dentro del resurgimiento del género fue Takeshi Kitano. Su primera película como director *Sono otoko kyobo ni tsuki* (*Porque es un hombre violento*) o mejor conocida como *Violent Cop*, del año 1989, simbolizó el inicio de una carrera en la que sus personajes adoptaron singularidades que definieron su esencia como cineasta.

El enfoque de Kitano en sus filmes resultó innovador para el *Neo Yakuza-Eiga*, de tal forma que creó protagonistas masculinos (que en la mayoría él mismo personificó) con propiedades singulares y fácilmente diferenciables de otros cineastas. Asimismo, las mujeres adquirieron una relevancia vital en las tramas, al menos durante sus primeros trabajos. Las situaciones de violencia se

representaban como espontáneas, y las relaciones entre *yakuzas*, mujeres y policías se tornaban desoladoras¹⁴⁴.

De las cintas más importantes en la historia de Kitano destacan *Sonatine* (1993) (presentada en el festival de Cannes), *Hana-bi* (*Flores de Fuego*) del año 1997, *Kikujiro no Natsu* (*El verano de Kikujiro*) (1999), *Brother* (2000), y *Dolls* (2002). Este director internacionalizó la nueva puesta en escena del *Yakuza-Eiga*, y dicha premisa lo corrobora la presencia de *Sonatine* en Francia y la premiación en Venecia de *Hana-bi*. Cabe señalar que *Brother* fue una cinta que se filmó y se coprodujo en Estados Unidos.



Figura 12. Arriba *Sonatine* (1993) y abajo *El verano de Kikujiro* (1999). Ambas películas de Takeshi Kitano preponderaban los papeles femeninos y los personajes infantiles. Fuente: [pinterest.com](#) y [diariovasco.com](#).

¹⁴⁴ El estilo cinematográfico de Kitano será detallado en el capítulo 3 de esta investigación.

Conclusiones

En el cine, el *yakuza* es el japonés más importante... sólo después del samurái

Los grupos de la mafia en Japón desde su origen han estado condicionados por la fuerza policial y los partidos políticos, a tal punto de asociarse en conjunto en distintos negocios y acciones partidistas. Al igual que en muchas partes del mundo y en diversos momentos de la historia, los criminales japoneses se han insertado en la cultura popular para ser representados como seres con cualidades mesiánicas y heroicas. En tanto que los cuerpos policiales y las autoridades del gobierno, han mermado su credibilidad y han debilitado su imagen en la sociedad.

Estas condiciones sociales facilitaron el nacimiento y aceptación del género del *Yakuza-Eiga* en Japón, pero más importante aún, fue que el surgimiento de este estilo cinematográfico simbolizó una renovación cultural que el contexto de la posguerra construyó. La época dorada del cine de mafiosos en Japón representó la segunda etapa más importante en el desarrollo del cine en dicho país, sólo después del auge del cine de samuráis.

La representación de la *yakuza* en el cine de la época dorada y en los años posteriores a la década de 1980 cambió radicalmente, y por lo tanto también, cambiaron ciertos aspectos de sus estereotipos. Mientras que en la era silente y parte de los años 70 el criminal se representaba como el protagonista de la historia, en los últimos años del siglo XX y principios del XXI, pasaron a ser personajes secundarios conducidos por una “maldad irracional”.

Esta maldad se percibe en el incremento de la violencia explícita. La violencia además se vislumbra en actos sin aparente motivación, a diferencia de los primeros años del *Yakuza-Eiga* que solía justificarse en la necesidad de encontrar justicia en la sociedad. Paradójicamente, la violencia también se recrudeció en los años de la ruptura de la burbuja económica respecto a los años posteriores a la ocupación estadounidense y de los años de las purgas rojas.

Los estereotipos y las formas estilísticas, así como las convergencias en las maneras de contar historias en el cine, se vieron influenciados por el contexto

político, social y económico. Así, mientras el género de películas de *yakuza* durante el periodo de la posguerra abordaba historias de fidelidad al *oyabun* en contextos de negocios de juegos de apuestas, en el periodo de la ruptura de la burbuja económica los largometrajes se centraban en alianzas entre sindicatos del crimen rivales y en el control de negocios altamente sofisticados como la trata de personas.

Sin embargo, el papel de las mujeres en este género cinematográfico pareció ser el menos dinámico, pues tanto en la época dorada del *Yakuza-Eiga* se le confinó en papeles de geishas, prostitutas, *femme fatal* (mujeres venenosas) y líderes *yakuza*, en los años del *Neo Yakuza-Eiga* se le representó como mujeres dependientes y atrapadas en relaciones tóxicas.

Los directores que más peso y renombre han tenido desde el resurgimiento del *Yakuza-Eiga* en Japón fueron Takashi Miike y Takeshi Kitano. Ambos directores valieron su fama y prestigio como autores gracias a la internacionalización de sus trabajos. Miike logró afianzarse en historias que se valían del *manga* y el *anime*, y Kitano se consolidaba como un autor prolífico multifacético, que posicionó el renacimiento del “cine de autor” olvidado en años pasados.

Este segundo capítulo ayuda a conocer la historia y evolución de la *yakuza* como fenómeno social y como género cinematográfico, así como también sirve como soporte para la teorización de la creación de estereotipos ligados a la violencia, fenómeno que están muy presente no sólo en la cinematografía de Japón sino también en gran parte de sus artes.

Takeshi Kitano, es quizá uno de los hombres más influyentes en la historia moderna de Japón y una de las piezas más sobresalientes en la cultura popular de ese país. Para afirmar esta premisa, en la presente investigación se destinará el siguiente capítulo a su figura, estilo, historia e influencia en el cine sobre *yakuzas*, con el fin de analizar y entender la violencia en sus trabajos como una forma de identidad.

CAPÍTULO 3. KITANO, CINEMATOGRAFÍA Y SIMBOLISMOS: LA LEYENDA JAPONESA

“El cine es algo muy personal. Cuando hago una película, la hago en primer lugar, para mí mismo. Es como una caja maravillosa de juguetes con la que juego. Una caja de juguetes muy cara, por su puesto, y en ocasiones me avergüenzo de divertirme tanto con ella”.

Takeshi Kitano

3. 1 El reconocimiento al cine de Japón y un cineasta sobresaliente

El cine japonés es quizá una de las industrias cinematográficas más exitosas e importantes en el mundo. Desde mediados del siglo XX su presencia en las pantallas ha sido cada vez más constante, y el reconocimiento que ha obtenido la posiciona con mayor fuerza en la crítica de cine, en la opinión pública y en la aceptación de los espectadores.

Los logros de esta industria se deben en mayor medida a dos etapas que la han constituido: la edad de oro del cine japonés y la etapa contemporánea. La primera inició en el año 1950 con la popularización de la cinta *Rashōmon* del director Akira Kurosawa, largometraje que en 1951 ganara el León de Oro en el Festival de Venecia, y un año después el óscar como mejor película extranjera.

El impulso de este largometraje obligó a los espectadores de cine no japoneses a interesarse y a asistir a proyecciones de directores consolidados (además de Kurosawa) como Kenji Mizoguchi, Hiroshi Inagaki, Masaki Kobayashi y Yasujirō Ozu. La edad de oro representó una imagen positiva al desarrollo de esta nación tras la Segunda Guerra Mundial y una fuente creciente de actividades económicas que persistió y se expandió por las siguientes décadas.

Después de un periodo de 30 años desde la edad de oro, el cine nipón volvió a recobrar la atención internacional con el surgimiento de cineastas que promovieron nuevos discursos y técnicas cinematográficas. Desde el auge del cine japonés los argumentos basados en épocas pasadas y personificados en los valores y

tradiciones de siglos atrás, centrados en samuráis, historias y leyendas populares de aquel país, cambiaron y dieron paso a inquietudes pertinentes al contexto de las sociedades actuales de finales de siglo.

El segundo momento de relevancia en el cine japonés (la etapa contemporánea) se debe a su vez a tres fenómenos cinematográficos. En primer lugar, el cine de animación aumentó la producción en cartelera; segundo, la proyección de Japón en festivales internacionales resultó cada vez más constante; y, por último, ciertas películas del género thriller, horror y del naciente *Neo Yakuza-Eiga*, fueron consideradas como objetos de admiración en la cultura popular.

A mediados del decenio de 1980 las películas de animación comenzaron a producirse en mayor cantidad y compartieron lugar con el cine tradicional, lo que provocó una influencia notable en la sociedad. La animación pasó de la televisión al cine y propició una nueva brecha en la industria que llevó a Japón ser una nación líder productora de entretenimiento audiovisual. *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, *Mi vecino Totoro* (1988) de Hayao Miyazaki, *La tumba de las luciérnagas* (1988) del director Isao Takahata, son tres de las películas más importantes y populares de la época.

La calidad en los largometrajes japoneses no residía únicamente en el cine animado, sino que el interés que generó el nuevo cine realizado por un grupo de nuevos directores hizo que lograra competir con largometrajes estadounidenses, franceses e italianos, dentro de los festivales de Cannes, Venecia, Berlín, etcétera. Hirokazu Koreeda, Yojiro Takita y Hayao Miyazaki son los directores más prominentes de este grupo.

El año de 1997 fue uno de los más importantes para esta “nueva ola de cine japonés” por los distintos reconocimientos obtenidos. Shohei Imamura ganó la Palma de Oro en Cannes con *Anguila (Unagi)*, *Suzaku* de Naoimi Kawase obtuvo el premio de la Cámara de Oro en el mismo festival, Jun Ichikawa fue galardonado con el premio a mejor director en Montreal con su filme *Tokyo Yakyoku*, y *Hana-bi* de Takeshi Kitano se posicionó como la mejor película en el Festival de Venecia con el León de Oro. *Shall we dance?* Del cineasta Masayuki Suo fue el filme japonés más

taquillero en Estados Unidos de toda la historia; y *La princesa Mononoke* de Miyazaki rompió récords como la más distribuida en el mercado casero.

A pesar de que estas cintas corresponden a distintos géneros cinematográficos, existieron algunos cineastas que promovieron el *Yakuza-Eiga* (casi extinto) al mundo, mediante tramas que se caracterizaron por la combinación de recursos visuales, historias y personajes originarios del *manga* y el *anime* y aderezados de un sentido agudo y persistente de violencia. Este género “nacional japonés” impulsó de sobremanera el interés por la industria nipona y recobró el esplendor que había desaparecido décadas atrás; este movimiento fue abanderado principalmente por los directores Takashii Miike y Takeshi Kitano.

De los últimos años de la década de 1980, y prácticamente todo el decenio de 1990 en Japón, Takeshi Kitano fue sin duda uno de los personajes más importantes y notorios del cine y la televisión. Desde que surgió públicamente como cómico y actor, pero sobre todo como director, ha despertado el interés de críticos, analistas y escritores, de tal manera que existen libros, publicaciones y entrevistas, que recopilan su labor cinematográfica.

Como director de cine interesado en retratar violencia, es menester recurrir a su trayectoria y a su vida personal para el entendimiento y aprehensión de su estilo autoral cinematográfico. Este capítulo de la investigación no pretende concebir las referencias bibliográficas vertidas en él como verdades absolutas, sino que pretenden como objetivo el delimitar las características del cine contemporáneo japonés, y refutar o apoyar el análisis y las conclusiones del capítulo final, sin que éstas se vean influenciadas por las primeras.

3.2 Kitano, el cómico que se convirtió en el chico malo de la película... ¿Por accidente?

Takeshi Kitano, nacido el 18 de enero de 1947, es un director, actor, productor, pintor, cómico, presentador de televisión, escritor y protagonista de videojuegos. Este hombre multifacético ha sido condecorado en Francia en el año del 2010 como

Comandeur (comandante) de La Orden de las Artes y las Letras. Tanto por los reconocimientos y el vasto trabajo que ha realizado en su vida, este artista japonés tiene una personalidad atractiva que se basa en una dualidad cómica-violenta.

Kitano aparece en los créditos de las películas donde actúa y dirige, en muchos de los casos, con el sobrenombre de *Beat Takeshi*. Prácticamente este sobrenombre es más identificable y popular en Japón que en el resto del mundo, esto se debe a que Kitano antes de ser un cineasta y actor altamente reconocido, tuvo sus orígenes en la realización de números cómicos de cabaré estilo *manzai*¹⁴⁵ con los que inició a lado de Kyoshi Kaneko (Beat Kiyoshi) en el año de 1973.

La vida independiente que comenzó a vivir después de alejarse de su madre, lo llevó a trabajar como camarero, mozo de carga, e incluso como taxista, pero fue en 1972 que se trasladó a Asakusa (lugar donde encontraron apogeo los clubes nocturnos y cabarets), y encontró trabajo como mesero en el local nocturno Asakusa-France Theatre, donde se alternaban números de *striptease* y números de comedia¹⁴⁶.

Fue la ausencia por enfermedad de uno de los cómicos del club lo que dio la oportunidad a Kitano de mostrarse frente al público para interpretar un travesti. Después de múltiples desavenencias con el encargado del teatro por razones que atañen a diferencias e inconformidades del estilo de comedia que a Kitano caracterizó, y después de haber colaborado en dúo con un hombre llamado Masaki, conoció a Kiyoshi e iniciaron una relación de trabajo que dio frutos tras ser descubiertos por cazatalentos de la televisión.

“Beat Takeshi” es una designación que ha fungido como oráculo a la vida del Kitano-artista. Es un mote que ha sido propio a la esencia del actor; y resulta en tanto un alter ego (como así lo ha concebido el mismo cineasta en el libro *Kitano par Kitano*¹⁴⁷) y una dualidad del cual no puede desprenderse. El “beat” es adoptado del

¹⁴⁵ El *manzai* es un estilo de comedia muy popular y antiguo en Japón que se practica en dupla, en dicho estilo predomina de manera importante la improvisación.

¹⁴⁶ Varios autores. (2003). *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. En *La escritura de la violencia. Takeshi Kitano*. De Felipe Fernando, España: Paidós Comunicación, p. 107.

¹⁴⁷ Kitano, Takeshi y Temman, Michel. (2010). *Kitano par Kitano*, Francia: Grasset, p. 61.

ritmo fundamental en el jazz¹⁴⁸, mientras que el *two beat* es el ritmo característico de Nueva Orleans. Por ende, y como pretende evidenciarse a lo largo de este capítulo, el trabajo de Kitano se concibe en mayor medida a la improvisación como sucede también en la ejecución del jazz.

La esencia y forma de vida cómica de Kitano se mudó del teatro de Asakusa a la televisión, donde tuvo la oportunidad de estelarizar los programas *Oretachi Hyokinzoku*, *Ultra Owarai Quiz*, y de dirigir el programa de concursos *Fūun! Takshi Jō*, o en español *¡Diversión! El castillo de Takeshi*. Este popular programa con un sentido negro del humor sometía a los participantes, según Santiago Vila, a juegos sádicos que evidenciaban la crueldad de las competencias televisivas, lo que significativamente también caracterizaba a la par su cinematografía¹⁴⁹, tal y como se ejemplifica en la película *Battle Royale* (2000) del director Kinji Fukasaku¹⁵⁰.

La violencia de los personajes de Kitano en sus películas se influenció de forma extraña y peculiar en gran parte por el trabajo del director Nagisa Ōshima y por su labor de convencimiento. Kitano actuó en la película *Feliz Navidad Mr. Lawrence* dirigida por Oshima en 1983, en ella interpretó al Sargento Hara, un soldado que entabla una especie de amistad hacia los prisioneros que somete, acción que le trae como consecuencia un juicio donde es juzgado a muerte¹⁵¹. Esta aproximación personal le valió al reconocido cómico una sugerencia del también director del *Imperio de los sentidos* (1976) de actuar en la serie televisiva *Hokabuki Hoshi* donde interpretó un asesino psicópata.

No es hasta el año de 1989 por azares del destino que Beat Takeshi se convirtió en cineasta al dirigir *Sono Otoko, Kyobo ni Tsuki, Violent Cop* como es mundialmente conocida. Este filme inicialmente estaba planeado ser dirigido por Kinji Fukasaku, pero por problemas de calendario (así lo confirma en entrevista con Mathieu

¹⁴⁸ En sus años de juventud, Kitano pasaba horas en los *jazz cafes* antes de ser expulsado de la Universidad por mal comportamiento, motivo por el que se volvió aficionado al género musical.

¹⁴⁹ Vila, Santiago (2010). *Takeshi Kitano. Niño ante el mar*. España: Akal Cine, p. 15.

¹⁵⁰ Kitano le da vida a un profesor con su mismo apellido quien resulta ser un hombre sádico que lleva a sus alumnos a una isla en Japón con el fin de hacerlos morir. El único que gana el juego es quien también sobrevive.

¹⁵¹ Este largometraje en el que también participó David Bowie y Tom Conti representó la primera aparición popular de Kitano fuera de Japón.

Kassovitz en el libro *Recontres du Septième Art*)¹⁵², el estudio de cine Shôchiku le solicitó reemplazarlo. Fue así, que, con aprobación de la productora y los directivos de los estudios, tuvo libertad creativa para narrar y dirigir la historia.

Violent Cop representa mucho más que la ópera prima de Kitano; es una introducción al estilo del director que ha sido constante por más de tres décadas después del estreno de este filme. Como su nombre lo dice, *Policía Violento*, retrata una constante violencia que aparece repentina y fugaz, y aparentemente desmotivada en la trama. Beat Takeshi expone una visión que está influenciada por las vivencias de su niñez en donde creció y convivió con verdaderos *yakuzas*, y en donde la violencia surgía desde la inmediatez y con agresividad mayor.

La constitución de la violencia como un elemento inmediato, imprevisto y de naturaleza cruenta, no sólo fue un rasgo distintivo que apareció en *Violent Cop*, sino que advierte Santiago Vila, surgieron otros componentes estéticos característicos del estilo del director, tales como la recurrencia de escenas contemplativas del mar como un presagio de muerte, y escenas de caminatas, momentos de ocio y tiempos muertos de alta intensidad¹⁵³.

Desde la televisión, Kitano se había asumido como una persona inconforme con las personas que lo dirigían. Sentía la inquietud de concebir sus propios planos y secuencias, tal y como lo afirma en entrevista con Laurent Tirard cuando explica su salto de actor a director:

*Poco a poco, empecé a tener mis propias ideas sobre lo que debería ser la dirección, y transcurrido un tiempo, dejé de estar de acuerdo con las decisiones de las personas que me dirigían. Decía: ¡No, debería estar filmando esta cámara en lugar de ésta y desde ese ángulo, en lugar de éste!*¹⁵⁴.

Sin embargo, lo que realmente ayudó desde el primer momento a Kitano a concebirse como un cineasta de origen cómico, fue el hecho de que tenía que

¹⁵² Kitano, Takeshi. (2003). *Recontres du Septième Art*, Francia: arléa, p. 57.

¹⁵³ Vila, Santiago. *Op. Cit.* p. 27.

¹⁵⁴ Tirard, Laurent. (2004). *Lecciones de cine: clases magistrales de cine de grandes directores explicadas por ellos mismos*, España: Paidós, p. 178.

imponer su credibilidad tanto dentro de la producción como fuera de ella¹⁵⁵. Fue entonces en Japón que, por casi una década, a Kitano se le consideró como “el comediante que se atrevió a dirigir películas”, hasta que en el año de 1997 atrajo la mirada del mundo tras ganar el León de Oro en el festival de Venecia con su película *Hana-Bi*.



Figura 13. Takeshi Kitano y Kiyoshi Kaneko “Los Beats”. Kitano ha luchado contra esa imagen cómica de inicios de su carrera. Fuente: aminoapps.com.

3.3 Estilo cinematográfico de Takeshi Kitano

3.3.1 “Beat salvaje”

La carrera de Takeshi Kitano en el cine, cuantitativamente hablando, se compone de 31 largometrajes en las que ha participado hasta 2017 como actor, y de 19 cintas que ha dirigido y escrito (de las cuales cabe destacar son 14 las que ha protagonizado él). La prolífica carrera de este personaje japonés puede dividirse

¹⁵⁵ Darrel William Davis retoma las declaraciones de Kitano respecto de su muerte simbólica como director a punto de ocurrir en dos ocasiones: una con el grave accidente en el año de 1994, y otra cuando se presentó en una proyección de la película *Feliz Navidad Mr. Lawrence*. Esta última (que representó el debut de Kitano como actor en 1983), sucedió al escuchar en la sala de cine a los asistentes reír efusivamente al ver al cómico interpretar a un sanguinario y frívolo guardián. El personaje de David Bowie en determinada escena le dice al personaje de Kitano (Hara) “Qué cara tan divertida, qué ojos tan bonitos” lo que hizo que los asistentes aullaran. Curiosamente, años después, este cineasta se le comenzaría a tratar respetuosamente y con admiración, afirma Davis.

según él mismo en tres periodos que han sido enmarcados por un grave accidente en motocicleta sufrido en el año de 1994¹⁵⁶.

El primer periodo agrupa las películas:

- *Violent Cop* (1989) protagonizada por él*
- *Boiling Point* (1990) protagonizada por él*
- *A Scene at the Sea* (1991)
- *Sonatine* (1993) protagonizada por él*

El segundo periodo comprende el accidente en moto y su rehabilitación. Takeshi Kitano atravesaba por un momento, afirma Fernando de Felipe, de autodestrucción y temeridades que acabaron una noche del 2 de agosto de 1994 con un accidente muy grave en motocicleta que puso en peligro también su existencia¹⁵⁷. Fue internado un par de meses en el Tokyo Medical College Hospital, y después de recuperarse de diversas fracturas de cráneo y la rotura de su mandíbula, salió el 26 de septiembre.

- *Getting Any?* (1994) protagonizada por él*
- *Kids Return* (1996)
- *Hana-bi* (1997) protagonizada por él*
- *El verano de Kikujiro* (1999) protagonizada por él*
- *Brother* (2000) protagonizada por él*

El último periodo, surgido y desarrollado en el siglo XXI

- *Dolls* (2002)
- *Zatoichi* (2003) protagonizada por él*
- *Takeshis'* (2005) protagonizada por él*
- *Glory Tot he Filmmaker* (2007) protagonizada por él*
- *Chacun son cinéma – One fine day* (2007)
- *Achilles and the Tortoise* (2008) protagonizada por él*
- *Outrage* (2010) protagonizada por él*
- *Outrage Beyond* (2013) protagonizada por él*
- *Ryuzo and His Seven Henchmen* (2015)
- *Outrage Coda* (2017) protagonizada por él*

¹⁵⁶ Redmond, Sean. (2013). *The cinema of Takeshi Kitano. Flowering blood*, Estados Unidos: Wallflower Press, p. 16.

¹⁵⁷ De Felipe, Fernando. *Op. Cit.*, p. 110.

Desde inicios de su carrera Takeshi Kitano ha tenido que enfrentarse al estigma y a las adjetivaciones producto de la popularización y al culto que le han ofrendado a su figura: “desorientado, incoherente, falta de talento, autor de culto, artista sobrevalorado, cómico entristecido, apologista de la violencia, cineasta minoritario, ícono pop”¹⁵⁸, etcétera, muchas de ellas injustas y parciales. La violencia que marca primordialmente su estilo también le ha valido ser comparado con personajes como Clint Eastwood, Luc Bresson, John Woo, Oliver Stone y Quentin Tarantino.

Aunque resulten ofensivos o poco comunes al estudio cinematográfico, hay unos calificativos con los cuales se le ha denominado al director que parecen ir más apegados con la naturaleza de su personalidad: primitivo, asilvestrado y salvaje. Estas insinuaciones responden en mayor medida a la manera autodidacta en la que se erigió Kitano, así como también a la decisión de alejarse supuestamente de las técnicas cinematográficas clásicas y a los clichés de éstas.

Beat Takeshi es un director que concibe al cine como algo muy personal. En la misma entrevista con Tirard asevera que es algo tan propio que no acepta la idea de dirigir un filme con el guion de alguien más. Prácticamente, en todas las diecinueve películas que ha dirigido hasta 2017, el guion y la historia han sido escritas por él. Podría definirse en pocas palabras que el estilo cinematográfico de Takeshi Kitano se centra primordialmente en la composición de la imagen más que en otra cosa¹⁵⁹.

Los *sketches* y las anécdotas dentro de las cintas de Kitano son recurrentes, y como se mencionó con anterioridad, conforman espacios de tiempo muerto que significan antecelas a momentos de grandes duelos o conflictos. Luis Miranda afirma que estos espacios son causales de una comedia que resulta “disparatada” que, aunque parezcan fortuitos, “convierte a los personajes de sus películas en seres condenados de antemano”¹⁶⁰.

¹⁵⁸ De Felipe Fernando. (2003). *La escritura de la violencia. Takeshi Kitano*. En Lardín, Rubén y Sánchez Navarro, Jordi (eds.) *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*, España: Paidós Comunicación, p. 104.

¹⁵⁹ *Ibid.* p. 179.

¹⁶⁰ Miranda, Luis. (2006). *Takeshi Kitano*, España: Cátedra, p. 100.

Es decir, las películas que dirige este japonés se hilvanan de sucesos aparentemente inherentes y fuera de lugar, construidas con escenas que están apenas planeadas pero que resultan funcionales gracias a la creatividad de Kitano. Takeshi toma las decisiones del rodaje justo en las locaciones:

De manera que, cuando llego por la mañana, si pasan diez minutos y no se me ocurre una idea genial, tomo una decisión arbitraria. Digo: <<Nos colocaremos aquí>>. Así que el equipo se sitúa y coloca la cámara; luego traemos a los actores. Hacemos un ensayo y, por su puesto, nueve de cada diez veces no funciona; pero, mientras tanto, he tenido tiempo para pensar y puedo sugerir una configuración mejor¹⁶¹.



Figura 14 La filmografía de Kitano se comporta de ratos y acciones que parecen poco trascendentes y apenas planeadas, sin embargo, anticipan una feroz violencia. Fotogramas extraídos del DVD de Hana-bi.

Fernando de Felipe concibe esta esencia improvisada como un claroscuro que deja ver cierto barbarismo en sus filmes, pero también un refinamiento único en la que su “aparente indolencia técnica, es su mayor virtud expresiva”¹⁶². Esto último en

¹⁶¹ Tirard, Laurent, *Op. Cit.*, p. 180.

¹⁶² De Felipe, Fernando, *Op. Cit.*, p.115.

referencia a la intuición artística de Kitano y a su fascinación por las obras incompletas o imperfectas.

Este cineasta acostumbra a quedarse con las primeras tomas de cada escena que realiza con el fin de construir una emoción más natural al espectador, dando incluso por buenas tomas de ensayos previos al rodaje. De forma similar, el montaje de sus obras resulta menos riguroso y estricto, pero sí más experimental y con infinidad de libertades que otros autores no aplicarían.

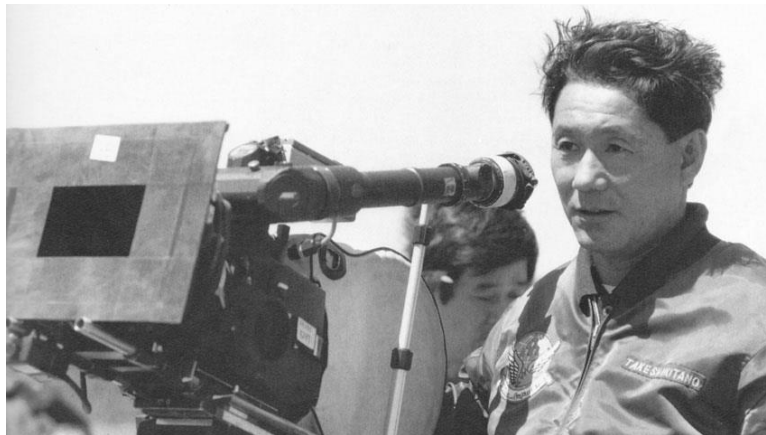


Figura 15. Kitano detrás de cámaras.

3.3.2 Fundamentos cinematográficos, o de cómo construir “cine rompecabezas”

Miranda concibe que el cine de Kitano construye causas débiles en el argumento de sus tramas con la aparición constante de *sketches* y ciertos tiempos muertos, sin embargo, explica al citar a Paul Schrader, el trabajo de Beat Takeshi es de un “estilo trascendental”¹⁶³ porque primero establece sus propias normas para que el espectador de cine realice sus propias injerencias sobre el filme, mientras que permiten que imagine un sistema (ficción de sistema) que se conforma de variaciones¹⁶⁴.

¹⁶³ Miranda, Luis, *Op. Cit.*, p. 104.

¹⁶⁴ *Ibid.* p. 105.

Kitano se vale de la comedia para irrumpir en las reacciones de los personajes; utiliza encuadres fijos sobre los rostros hieráticos e indiferentes de estos cuando suceden acciones fuera de cuadro; y también se vale de elipsis para evadir momentos de acción en la película. Este sistema de “evasiones”, actos extradiegéticos, Miranda los denomina *imagen-inacción*, de tal modo que sirven para oponer conceptos como violencia-quietud, muerte-transitorio, melancolía-prosaico¹⁶⁵.

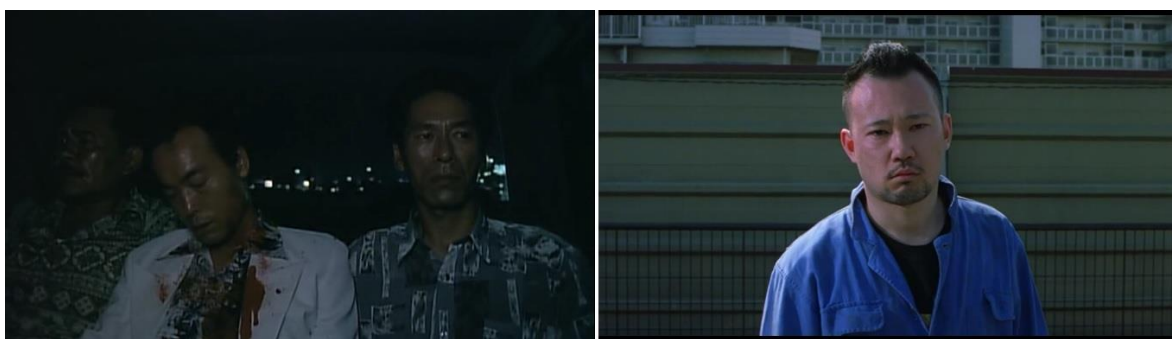


Figura 16. Evasiones que se traducen en acciones fuera de campo y elipsis. Fotogramas extraídos de los DVDs Sonatine (izquierda) y Hana-bi (derecha).

Luis Miranda agrupa las características más constantes del estilo autoral de Kitano, las cuales se retomarán y ahondarán tomando en cuenta las más importantes a la meta de la presente investigación.

a) Inmovilidad de los cuerpos

Existe una aparente estatización de las figuras en los encuadres de Kitano de tal modo que parecen efigies o elementos planos. Esta ausencia de movimientos tan constantes en la cinematografía de este cineasta se fundamenta en gran medida por la falta de gestos en los actores, acción que tiene influencia en el *Yojō* (“sugerencia de sentimientos”, traducción del japonés) que tiene como propósito dar “otro sentido no explicitado, distinto del sentido literal expresado”¹⁶⁶.

¹⁶⁵ *Ibid.* p. 107.

¹⁶⁶ Vila, Santiago, *Op. Cit.*, p. 21.

Sin embargo, también el mismo Takeshi Kitano ha expresado que encuentra una influencia directa en el teatro *Nô*¹⁶⁷ en la que se interpretan historias con máscaras, y donde la posición e inclinación de los actores representan emociones y sentimientos específicos. En el mismo sentido, el cine japonés se diferencia del hollywoodense en la apreciación del cuerpo, pues este último antepone el rostro del actor mientras que el nipón busca la exaltación del lenguaje corporal, explica Santiago Vila.

Paradójicamente los personajes que interpreta Beat Takeshi se han erigido con una máscara: la de su propio rostro. Kitano sufrió el 2 de agosto de 1994 un grave accidente en motocicleta que lo mantuvo más de un mes hospitalizado. El 26 de septiembre salió del nosocomio con un rostro nuevo y emblemático; físicamente no volvió a ser el mismo pues una parálisis facial le afectó para el resto de su vida. Este incidente influyó algunas de sus películas (más adelante se detallará) alentado por la inexpresividad y frialdad de sus personajes, pero contrastados por la energía de la violencia.

b) Duración y legibilidad de las escenas

En su filmografía es perfectamente apreciable la habilidad y el gusto de prolongar un encuadre, y lo referencia Luis Miranda cuando cita a Noël Burch y su *praxis del cine*: “la duración de un plano se condiciona por su legibilidad”. Por tanto, un plano que se apropie de más elementos, como por ejemplo el número de personas, se percibe menos “tardado” que un primer plano de un simple rostro¹⁶⁸.

De los ejemplos más recurrentes aplicados al caso de Kitano además de los primeros planos de miradas frías y evasivas a la acción, pueden advertirse la existencia de diversas escenas de contemplación al mar por parte de sus personajes. Así pues, *A scene at the Sea* (1991), *Hana-Bi* (1997), *El verano de*

¹⁶⁷ El teatro *Nô* es una forma de representación artística que mezcla la danza, canto y la actuación dramática. Tiene sus orígenes desde el siglo XIV donde se practicaba en rituales en templos y tenía como orígenes la representación de mitologías, leyendas japonesas y chinas. Los elementos más característicos del teatro *Nô* son la utilización de máscaras y la ausencia de decorados en la escenografía. Es quizá una de las manifestaciones artísticas más importantes de Japón.

¹⁶⁸ Miranda, Luis, *Op. Cit.*, p. 110.

Kikujiro (1999), se construyen de planos con una carga indirecta de significados¹⁶⁹ que logran el efecto de alargamiento a la percepción del espectador.

c) *Raccords*

Kitano modifica la continuidad del montaje pues el espacio entre un plano y el siguiente pareciera quedar en suspenso, de modo que la posición de los personajes puede resultar equívoca o ambigua a la percepción del espectador. Esto anterior puede explicarse de dos maneras: la primera se relaciona con la utilización del eje acción en un sentido poco “ortodoxo”, y la segunda con la anulación o aplazamiento de los planos de referencia.

La apropiación del eje en la filmografía de Kitano pareciera equivocada por la posición de la cámara, hecho que rompe con la continuidad. Sin embargo, la intención del director es construir escenas de tal forma que el espectador hile en su mente el contexto de la trama tal como si fuese un rompecabezas. Finalmente, existe una constante por retardar, o incluso suprimir, asevera Miranda, aquellos planos de referencia que tienen como propósito situar y contextualizar un momento en la escena, lo que evidentemente genera confusión en primeros momentos.

d) Alternancia y repetición

Anteriormente se habló de elipsis como compuesto recurrente en la visión de Beat Takeshi, pero este recurso cinematográfico expresa lo contrastante que puede resultar el estilo del director. La elipsis confronta estados que van de la inacción hasta situaciones altamente explosivas de violencia, emociones de melancolía que se rompen por *slapsticks*¹⁷⁰, percepciones subjetivas de campo y fuera de campo, acciones que producen regularidad-sorpresa y proximidad-lejanía entre tiempos¹⁷¹.

Sean Redmond precisa que los elementos narrativos como las elipsis contradicen, desestabilizan y socavan la coherencia del mundo ficticio, sin embargo, añade a éstas la existencia de otros elementos cinematográficos como la diégesis múltiple,

¹⁶⁹ En las siguientes páginas se abordarán los simbolismos en la autoría de Takeshi Kitano.

¹⁷⁰ *Slapstick* es el momento de comedia compuesto de interacciones físicas, suele ser violenta y exagerada.

¹⁷¹ *Ibid.* p. 116.

la alienación de los personajes, la circularidad de la trama y la historia, así como el no cierre¹⁷². Es así, explica, que las cintas de Kitano concluyen con encuadres congelados o ambiguos, acciones fuera de pantalla que deberían terminar la película pero que se transforman en eventos de duración indefinida, o que regresan donde comenzó la película.

Probablemente una explicación a la constante del fragmentar el tiempo y situarlo a modo de rompecabezas al espectador, tenga que ver cuando Redmond refiere que existe una lógica por la memoria y una obsesión por la muerte, tanto en sentido existencial como metafísico¹⁷³. Es específicamente el motivo de la muerte cuando aparece el recurso narrativo de los *flashbacks*.

e) Disociación entre sonido e imagen

Los sonidos aplazados en el montaje pueden sustituir a la imagen de tal modo que el espectador sabe que algo está sucediendo sin tener la certidumbre de quién está hablando o actuando. Generalmente un personaje puede pronunciar un diálogo fuera de campo dirigiendo las expectativas hacia quien está visible, pero en realidad las palabras suelen ir hacia un tercero que también permanece fuera de campo.

Esta forma de montaje tiene tres objetivos según Luis Miranda. El primero tiene por función resaltar la objetividad de lo que se ve en campo anteponiendo el acto de observar y escuchar en silencio (debido a la naturaleza trivial de muchos de los diálogos presentes en su obra); el segundo tiene por propósito predisponer al espectador a no confiar en sus inferencias más inmediatas; y, por último, el campo que no aparece genera una tensión constante al espectador, una energía acumulada que no acaba de explotar.

En una síntesis breve que capta la esencia de este cineasta, se puede afirmar que Kitano es un director que se transforma en niño, un niño bromista que experimenta e improvisa, pero, sobre todo, juega con el campo-fuera de campo, con las reglas

¹⁷² Redmond, Sean. (2013). *The cinema of Takeshi Kitano. Flowering blood*, Estados Unidos: Wallflower Press, p. 19.

¹⁷³ *Ibid.* p. 19-20.

de la continuidad (*raccord*), la intensidad rítmica de las escenas, los tiempos y las distancias.

3.3.3 Símbolos en la filmografía de Kitano

Podría considerarse que Takeshi Kitano además de ser artífice del *Neo Yakuza-Eiga*, es catalogado como un realizador de “cine de autor”. De entre todas las razones que lo subyugan a esta forma de cine, de las más evidentes, es que la firma de Kitano se sobrepone a sus filmes, a los actores y a su nacionalidad. Es decir, es un individuo que a su presencia internacional y al reconocimiento que le ha devenido su obra, se ha convertido en un objeto de la cinefilia y de la crítica de cine.

Por otro lado, los relatos que concibe en sus películas se fundamentan en simbologías y recursos de las convenciones cinematográficas que tienen significado sólo desde su universo. Por ello, la apropiación de convenciones, (que resultan constantes en la totalidad de filmes de un cineasta), resulta la característica del llamado *cine de autor* más importante e interesante a ojos del analista de cine. A propósito de esta aclaración enseguida se recapitularán las simbologías más importantes en la labor de Beat Takeshi.

3.3.3.1 El mar

Cualquier espectador, tanto aquel familiarizado con la filmografía de Takeshi Kitano o aquel que se acerca por primera vez, fácilmente determinará que el mar es un actor que acapara rápidamente la atención en el largometraje donde se retrate. Es un actor porque logra ser la razón primordial de un encuadre o de algún movimiento de cámara, pero más allá de eso, el mar es un lugar de convergencia y unificación pues con él, los *yakuzas*, niños, mujeres, “el acto de morir” o de renacer existencialmente, hacen acto de presencia.

El mar se presenta ante el espectador en *Sonatine*, *Brother*, *Hana-bi*, *A Scene at the sea*, *El verano de Kikujiro*, *Zatoichi*, *Dolls* y en *Violent Cop*, y aunque en todas ellas las circunstancias son diferentes, la playa representa “por accidente o por

necesidad (...) el destino o la frontera, del personaje errante”¹⁷⁴. Siendo éste un motivo intrínseco en su trabajo resulta obvio que en algún momento el mismo Kitano haya hablado de este elemento.

En *Niño ante el mar*, Santiago Vila retoma el libro de *Kitano par Kitano* y explica, ante los ojos de Beat Takeshi que el mar:

*(...) representa un peligro pero posee una presencia muy misteriosa, quizá ligada a las leyendas japonesas que pretenden que nuestro pueblo haya venido del océano. Cuando estoy cerca del mar, siento una violencia latente, una tensión terrible que me fascina como hombre y como cineasta, pero que al mismo tiempo me aterra*¹⁷⁵.

La tensión del mar es sinónimo del ir y venir entre la vida y la muerte, tal como sucede en *A Scene at the sea* donde el protagonista construye un amor profundo hacia el mar. El protagonista Shigeru, quien es sordomudo, encuentra una tabla de surf en la calle y deja su trabajo como recolector de basura para dedicarse por completo a la playa, acción que termina con su vida en el final de la trama; en *Sonatine* dos *yakuzas* juegan a disparar una botella que colocan sobre sus cabezas con la playa de fondo; y en *Hana-bi*, la playa sirve como punto final a la vida de la pareja protagonista.

Si la representación *kitaniana* del mar simboliza por estética cinematográfica el destino trágico, también se le puede asociar al nacimiento en un modo personal o emocional. El carácter japonés para referirse al “mar” “海” tiene una variante reconocible “母” que significa “madre”, es así cultural y lingüísticamente, el concepto de mar y madre están ligados y es algo que Takeshi Kitano tiene presente al momento de contar historias¹⁷⁶.

Sean Redmond explica que los héroes *yakuza* tienden a vivir y morir en espacios cerrados, mientras que los personajes de Kitano acaban su existencia, e incluso experimentan placer, en la libertad del sol, la arena y el océano. Esta ruptura de

¹⁷⁴ Miranda, Luis, *Op. Cit.*, p. 148.

¹⁷⁵ Vila, Santiago, *Op. Cit.*, p. 67.

¹⁷⁶ Vila, Santiago, *Ibíd.*

símbolos con el cine clásico del *yakuza* denomina indirectamente una purificación y expiación de culpas de los protagonistas de sus filmes¹⁷⁷.

En *El verano de Kikujiro*, Masao el niño protagonista, quien permanece al cuidado de su abuela materna, decide en las vacaciones de verano lanzarse en un viaje por diversas prefecturas de Japón con el fin de encontrar a su madre quien no conoce más que en fotos. En compañía de Kikujiro (Takeshi Kitano) llega hasta donde está su progenitora, pero al saber que ya formó otra familia, corre desconsolado hacia el mar. En *Hana-bi*, Horibe un agente policial que ha quedado parapléjico después de un tiroteo, pasa las tardes de su existencia tentado por el suicidio contemplando el mar después del abandono de su esposa e hija.

Finalmente, el acto de renacer existencialmente es propiciado por el mismo mar. Después que Horibe quedara desamparado e intentara después suicidarse, encuentra una nueva pasión y oportunidad de vida cuando comienza a pintar cuadros impulsado por una revelación frente al agua. En el largometraje *Dolls*, Haruna una de las protagonistas quien era una cantante popular (*ido*), se exilia en la playa después de sufrir un accidente que le ha dejado parcialmente ciega, a pesar de la tragedia tiene la oportunidad de empezar de nuevo.

El mar es entonces un recurso con el que se evidencia la naturaleza poética del estilo de Kitano. Un montaje que juega con los contrastes de la calma y belleza de las olas y la arena y, por otro lado, significa el presagio de desastre que en él se desarrollará (amor-muerte).

¹⁷⁷ Redmond, Sean, *Op. Cit.*, p. 91.



Figura 17. Fotogramas de *A Scene at the Sea*, *Sonatine* y *Dolls*: El mar y el vaivén de la vida y la muerte. Fuentes: *thirdwindowfilms.com*, *anothermag.com* y fotograma extraído del DVD *Dolls*.

3.3.3.2 El silencio y el vacío

En los largometrajes de Kitano es característico que los personajes prescindan del habla en las interacciones. No es ausencia de comunicación, analiza Miranda, sino que simboliza carencia de compromisos entre ellos. En un modo implícito, el autor define las causas del silencio en dos fenómenos: a deficiencias en los personajes y al *Ishin-denshin*¹⁷⁸.

El silencio que construye Beat Takeshi en muchos de sus protagonistas se debe a sus deficiencias. Como ejemplos se destacan los protagonistas de *A Scene at the*

¹⁷⁸ El *Ishin-denshin* (lo que la mente piensa el corazón transmite) es una forma de comunicación silenciosa compartida que busca la expresión de un sentimiento profundo que la palabra banaliza. Los japoneses consideran que esta expresión es sincera.

sea quienes son sordomudos, o la hermana de Azuma en *Violent cop* quien pareciera sufrir de alguna discapacidad mental.

Pese a la falta de habla, la comunicación es continua en parte al *ishin-denshin* de la cultura japonesa. En *Hana-bi* la pareja protagonista realiza un viaje como una forma de despedida cuando el cáncer de la mujer avanza a una etapa terminal; durante el viaje no cruzan palabra alguna más que un “gracias por todo” por parte de la mujer casi al final de la trama, sin embargo, durante todo el tiempo son constantes la tensión, las tenues risas y las miradas, lo que evidencian un cariño elevado.

Estos silencios también aparecen para conformar “retratos” en grupo (algo muy particular en el estilo de Kitano¹⁷⁹), donde se repite continuamente la composición de los sujetos que contemplan un punto en común en la misma dirección hacia la cámara, recurso narrativo que heredó de Yasujirō Ozu y que tiene por nombre *sojikei*.



Figura 18. *Sojikei* en Ozu y en Kitano. Fuentes: *docplayer.es* y fotograma extraído del DVD *Sonatine*.

En entrevista con Tirard, Kitano diferencia el cine que se realiza en Hollywood con el que se hace en Asia. Como cineasta afirma sentirse diferente e incómodo y compara su posición frente al cine asiático, y al japonés en particular, con la imagen de un campesino que llega a la ciudad. Explica también que no se siente próximo al cine estadounidense al que llama “dogmático y estandarizado”, y del cual encuentra una diferencia vital: la utilización del tiempo.

¹⁷⁹ Miranda, Luis, *Op. Cit.*, p. 150.

(...) esto no significa que me sienta más próximo al cine norteamericano. Es demasiado estandarizado, demasiado dogmático: tiene que haber un héroe, una familia, gente de color, escenas de comida, etcétera. Resulta sumamente restrictivo. Y, además, el cine asiático puede hacer algo que el cine norteamericano es incapaz de hacer: controlar el uso del tiempo. En una película de Hollywood, si hay más de diez segundos de silencio, la gente se extraña. En Asia, mantenemos una relación con el tiempo más saludable¹⁸⁰.

Este cineasta construye al cine por momentos de vacíos en los que la energía, como se mencionó con anterioridad, permanece comprimida y acumulada; esta fuerza sólo puede liberarse con la acción de la violencia. Explica Santiago Vila que la relación calma energía-violencia suscitada en espacios diferentes a los lugares recurrentes de acción, abre la posibilidad de conocer distintas facetas de la personalidad de los protagonistas.

El vacío y el silencio suele aparecer en momentos poco esperados al espectador, por ejemplo, estos recursos suelen concretarse como elipsis en medio de la acción. Esta composición expone el planteamiento y la consecuencia de un problema en la trama, lo que obliga al espectador a crear una conexión entre encuadres y escenas. Sin embargo, el verdadero interés en los silencios es omitir la esencia de las situaciones.

Kitano prescinde del instante esencial en el montaje según Vila, porque asevera que el director japonés carga de intensidad las imágenes previas mediante planos alternos, sostenidos y frontales, y que tienen como función evitar toda explicación verbal y exaltar el acto de contemplar la imagen en pantalla¹⁸¹. Esta acción cinematográfica ayuda a entender el posicionamiento de Kitano como un cineasta asiático que no concibe la narrativa estilística del cine estadounidense.

A estos análisis del vacío y los silencios en las tramas *kitanianas*, es necesario considerar la diferencia entre el lugar del espectador occidental y oriental cuando se analiza una película, tal y como lo plantea Sean Redmond en *The cinema of*

¹⁸⁰ Tirard, Laurent, *Op. Cit.*, p. 183.

¹⁸¹ Vila, Santiago, *Op. Cit.*, p. 55.

*Takeshi Kitano: flowering blood*¹⁸². En el texto, el autor refiere que los espacios de contemplación resultantes en el vacío del encuadre o del montaje son semejantes al taoísmo¹⁸³ como pieza clave de creación, y como una manera de propiciar el espacio negativo.



Figura 19. Los vacíos de Kitano, o mal llamado minimalismo, resaltan la personalidad inexpresiva del personaje. A la izquierda en *Policía Violento* y a la derecha *Brother*. Fuentes: prunellblog.com y lauralisscott.com.

El espacio negativo es una visión occidentalizada que refiere a aquella ausencia o a toda esa información “irrelevante” que rodea lo protagónico en el encuadre, de tal forma que busca se le confiera una mayor importancia a aquello que el autor quiera evidenciar. A su vez el taoísmo, funciona como una predicación de una serie de complementos dialógicos, que paradójicamente, se contraponen entre sí. De tal manera que el sujeto tiene que encontrar las oportunidades en la dualidad para dejar de ver opuestos y encontrar soluciones.

Kitano se despoja de lo literario y de lo obvio para sustraerse así mismo; lo que ayuda a profundizar sobre su estilo dejando de lado el supuesto “minimalismo” con el que se le ha adjetivado¹⁸⁴. Luis Miranda propone no encasillar a Beat Takeshi con los conceptos “director de cine minimalista” u “observacional”, porque además de

¹⁸² Redmond, Sean, *Op. Cit.*, p. 25.

¹⁸³ El taoísmo es una corriente filosófica y religiosa surgida hace 2700 años, su principal pensador es Laozi o Lao-Tse. Tiene como idea primordial el equilibrio entre el hombre y la naturaleza, esta armonía se conceptualiza con la palabra *Tao* que en español significa “camino”. Las ideas filosóficas de esta corriente se plasmaron en el libro *Tao Te Ching* o *Dào Dé Jing* que quiere decir “Libro del camino y la virtud”.

Como religión el taoísmo concibe la existencia de tres fuerzas: una activa (yang), una pasiva (ying) y una tercera que agrupa a éstas llamada Tao. El yang es el lado luminoso mientras que el ying representa el oscuro; estas dos fuerzas opuestas se unen mediante la tercera. Es por ello, la quietud, el silencio y la violencia, se complementan y son vitales en el trabajo de Kitano.

¹⁸⁴ *Ibid.* p. 26.

resultar equivocados respecto de su significado artístico, considera que son estereotipos que enmarcan los géneros cinematográficos; algo de lo que Kitano pretende distanciarse¹⁸⁵.

3.3.3.3 Los niños

Las películas de Takeshi Kitano desarrolladas en contextos urbanos, donde la violencia propiciada desde los miembros de las mafias del *yakuza* es la principal motivación del interés general a su trabajo, no sólo se contrasta con la utilización del montaje y con preceptos estilísticos como el silencio o el vacío, sino que los largometrajes de este director provocan rupturas dentro de la trama y con el espectador mediante la aparición de niños en diversas situaciones, incluso violentas.

La percepción que Kitano actor genera en los niños es muy distinta que en los adultos. Mientras que los primeros le aprecian por su condición tímida y de inocencia infantil en escena, los adultos le observan desde la faceta siniestra que genera su violencia. La función en ambos suele ser distinta asevera Santiago Vila, pues en los adultos la muerte es la principal atracción en la pantalla grande, en tanto para los niños, el impulso de vida que crea con sus ademanes y acciones propicia su respectivo interés¹⁸⁶.

Vila compara a Kitano con el personaje creado por James Matthew Barrie, “Peter Pan”. Esta comparación plantea que la presencia de los menores en actos de crueldad y violencia física (siendo en todos los casos testigos oculares), son a la vez también participantes activos de aquello que resulta perverso o inhumano¹⁸⁷. Es decir, el personaje infantil que presencia (tal vez de forma pasiva y curiosa, cuasi placentera) asesinatos, golpizas o suicidios, se enmarca en lo que puede

¹⁸⁵ Miranda, Luis, *Op. Cit.*, p. 138.

¹⁸⁶ Vila, Santiago, *Op. Cit.*, p. 87.

¹⁸⁷ Santiago Vila realiza esta comparación refiriéndose claramente a los niños que son espectadores de las películas de Kitano más no los personajes infantiles dentro de las tramas. Considero que el análisis que retoma Vila es proclive al estudio también dentro de la naturaleza de los largometrajes, por ello, más que tomar en cuenta a la audiencia del cine (que claramente está fuera de los objetivos de la presente investigación) utilizo la metáfora de Peter Pan en función de la narrativa cinematográfica del cineasta.

categorizarse en la dualidad taoísta ya citada, en la que figuran la inocencia y la crueldad de Peter Pan¹⁸⁸.

La incursión de infantes en sus historias, así como el sentido que le impregna a las escenas de sus largometrajes, probablemente responda desde un principio a una inquietud de causas biográficas. Diversos autores concuerdan en que los primeros años de Kitano en el barrio de Adachi-ku, un *Shita-machi* (suburbio obrero), fueron decisivos para crear lo que hoy día son sus películas¹⁸⁹.

El padre de Beat Takeshi, Kikujiro Kitano, fue un artesano violento y adicto al alcohol, mientras que su madre Saki Kitano tenía un comportamiento de represión para con sus cuatro hijos. Esta familia que rompía con el estereotipo del japonés unido influyó de sobremanera en el adulto Takeshi, a tal grado que personajes como el ex *yakuza* de la película *El verano de Kikujiro*, adoptara la misma personalidad y el mismo nombre que su progenitor¹⁹⁰.

De una forma muy evidente, en todas sus películas es posible advertir la existencia de familias desunidas, problemáticas o fragmentadas por el abandono, como consecuencia de tales fenómenos aparecen niños en desamparo y proclives a la violencia física y sexual.

Anteriormente se explicó que los niños son testigos observacionales de actos de crueldad y violencia física. Esta constante que puede ser apreciada de manera persistente en los dos primeros periodos de Takeshi Kitano como cineasta, se fundamenta en el interés por la forma de apreciación infantil:

En mi opinión, este punto de vista del niño constituye la base misma del cine y de la interpretación del actor (...) Tener un punto de vista infantil para realizar las cosas es esencial (...) Si un niño come una hamburguesa, mira fijamente lo que come. Por otra parte, si un adulto come una hamburguesa,

¹⁸⁸ *Ibid.* p. 88.

¹⁸⁹ El interés de Takeshi en el estilo del *Yakuza-Eiga* se generó por las vivencias de su infancia pues aseveró que creció rodeados de verdaderos *yakuzas*.

¹⁹⁰ En cierto momento de la película *Masao duerme en los brazos de Kikujiro*, éste emocionado dice: “Se parece mucho a mí”, lo que confirma que este niño es la misma representación de la infancia de Kitano y en donde se plasma su relación con el entorno de sus primeros años de vida. Este hecho reafirma además que Kikujiro Kitano ayudó a configurar parte de la identidad inocente que transmite con sus personajes.

se pasa el tiempo mirando a la derecha o a la izquierda, sin mirar nunca de hito en hito la hamburguesa¹⁹¹.

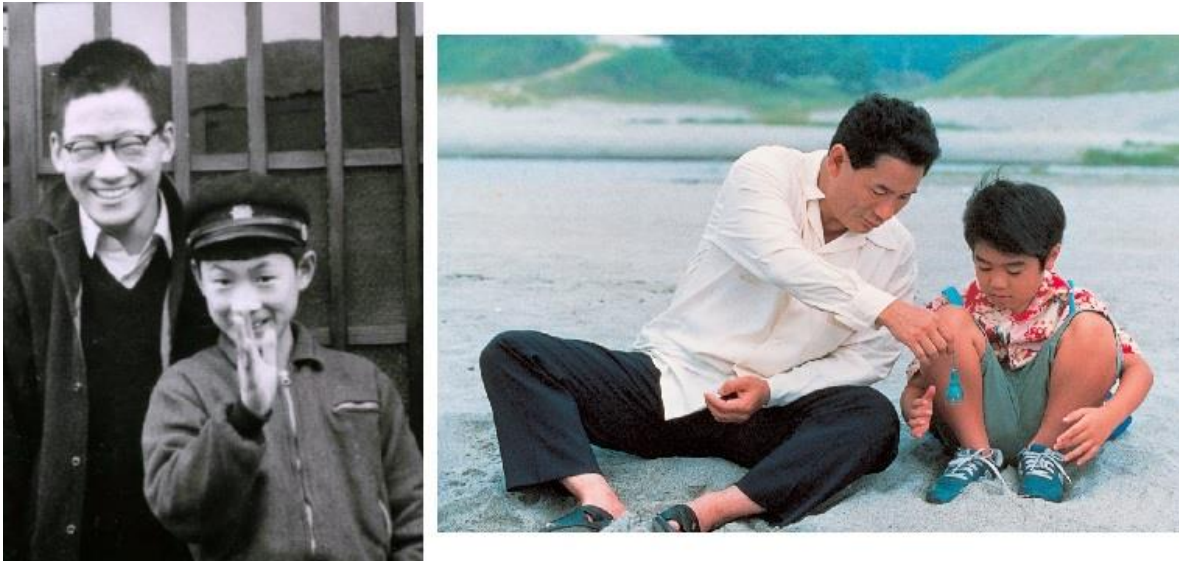


Figura 20. A la izquierda Masaru, el hermano mayor de la familia Kitano, y un sonriente Takeshi. A la derecha Kikujiro y Masao. Fuente: tiempodecine.co.

3.3.3.4 Muerte

A lo largo de este recorrido por el estilo y recursos cinematográficos propios en la autoría de Takeshi Kitano se ha hablado indirectamente de la muerte como algo presente y constante. Hasta este punto la muerte se ha expresado de maneras simbólicas tales como el mar, el deseo, aspectos narrativos como el vacío, sin embargo, cabe recordar que este cineasta juega con preceptos relacionales como sucede en el taoísmo, por eso no es de extrañarse para él, la muerte tenga relación íntima con el amor.

Puede parecer una exageración, pero me parece que el acto amoroso definitivo puede ser matar a quien amas (...) Hubo una época en que la idea de encontrar el romanticismo y el lirismo en la muerte fue dominante en Japón. Muchos de mis compatriotas, inconscientemente, continúan asociando el amor y la muerte¹⁹².

¹⁹¹ Vila, Santiago, *Op. Cit.*, p.87.

¹⁹² *Ibid.*, p. 36.

En Japón el *michiyuki* (el camino de los amantes en español) refiere a la huida de dos enamorados que van al suicidio. Esta idea nipona de poner fin a la existencia junto al ser amado está expresa en la filmografía de Beat Takeshi, y específicamente en *Hana-bi*. Esta cinta tiene como argumento central el viaje de una pareja que está marcado por la muerte, tanto de la hija pequeña de ambos, como por la enfermedad terminal de la mujer.

En *Dolls*, Matsumoto y Sawako, una pareja de novios que representan dos vagabundos¹⁹³, están atados de la cintura por un cordón rojo con el único fin de procurarse. A través del paso del tiempo y con ello las estaciones del año, recorren distintos lugares para alejarse de sus círculos familiares y de amigos. Aunque no cometen el suicidio directamente, saben que la relación que han construido indudablemente los llevará a un mortal desenlace.

En el largometraje *Brother*, Yamamoto, personaje que da vida Kitano, llega a Estados Unidos para escapar de la mafia japonesa tras la ruptura y disolución de su grupo criminal. Con la intención fallida de visitar y encontrar el apoyo de su hermano Ken, termina liado con grupos criminales. Durante la trama conoce a Denny, un afroamericano a quien tiene mucho aprecio al grado de considerarle un hermano propio; al final de la trama el nipón se entrega a la muerte para salvar al estadounidense que estima.

En tanto a lo que concierne el montaje en este director, Jéssica Fernanda Conejo Muñoz en su tesis *El instante Kitano*, encuentra en la muerte (citando a Miranda) una “provocación estética” y poética que se construye de momentos dolorosos, gestos y trazos caracterizados por una inmediatez y una *inaprehensibilidad*¹⁹⁴. Una vez más y como elemento trascendental en la obra de Kitano, Conejo Muñoz asocia a la inmediatez de las muertes en escena con lo zen y el *haiku*.

¹⁹³ En realidad, esta pareja se convierte en vagabundos por azares del destino. Matsumoto quien era pareja de Sawako, es obligado por su padre a casarse con la hija de su jefe. Después de enterarse Sawako del futuro matrimonio, intenta quitarse la vida; el hombre decide dejar todo atrás y corre a buscarla para unirse a ella mediante un cordón. Esta historia tiene influencia en dos personas que Kitano conoció en su juventud quienes se mantenían atados el uno al otro con el fin de no separarse en los momentos que ellos estaban alcoholizados. En el barrio de Asakusa donde eran vistos les llamaron “los méndigos errantes”.

¹⁹⁴ Conejo Muñoz, Jéssica F. (2012) *El instante Kitano*, (tesis de maestría), UNAM: México, p. 51.

El zen (en la pintura) refiere a la reducción de líneas en una obra, y el *haiku* es la poesía que se compone siempre de 17 sílabas¹⁹⁵. Estas formas mínimas tienen como base la anteposición de los sentimientos como intuición y no como intelección (*ishin-denshin*). Entonces, en el *haiku* las imágenes no significan nada en sí mismas, retoma Jéssica Conejo, pero a la vez expresan tanto que resulta muy difícil captar el real significado de la misma.

Paradójicamente, y a pesar del carácter inmediato y repentino de las muertes a cuadro, no resultan sorprendidas al espectador por la carga simbólica presentes en ellas. Así la nieve, los árboles de cerezos y el concepto del *michiyuki*, (para la audiencia que intuye el carácter de estos símbolos), conforman la antesala y una predicción de la muerte de los personajes tal y como sucede en las parejas de amorosos en *Dolls* y en *Hana-bi*.



Figura 21. El michiyuki: el camino de los amantes a la muerte. A la izquierda Dolls y a la derecha Brother. Fuentes: ramenparados.com y videobuster.de

3.4 El “muy japonés” que aparenta no serlo

La atención que recibe la esencia de Takeshi Kitano en la mayoría de las publicaciones, libros, ensayos y demás escritos¹⁹⁶, tienden a establecer una relación bien definida, como preámbulo a la investigación, que busca el posicionamiento

¹⁹⁵ Se construye de tres versos de cinco, siete y cinco sílabas respectivamente.

¹⁹⁶ Prácticamente todas las fuentes citadas en esta labor de investigación cuentan con este ejercicio, así por ejemplo en *Takeshi Kitano. Niño ante el mar*, Santiago Vila recurre al *Orientalismo* de Edward Said para comparar la visión prejuiciada que tiene el occidental de todo aquello que proviene de Asia, y concluye afirmando que el acercamiento entre el oriental y occidental debe recaer en la empatía (en este caso artística) y no en discordancias étnicas. Luis Miranda propone abordar el cine japonés adoptando las distancias culturales para estudiar a Kitano desde una perspectiva especializada al lector.

entre autor (generalmente occidental) con el directo Kitano oriental. Este "ritual" casi omnipresente también tiene como función intentar explicar el por qué Beat Takeshi se ha convertido en una figura de culto tanto fuera y dentro de Japón.

Esta práctica dialógica cultural entre observador y director suele plantear la existencia de estereotipos y expectativas que la audiencia espera responder en los filmes de Takeshi Kitano; en pocas palabras, la representación social que construye el occidental del oriental se rompe con la visión del director, lo que ha llevado a la mitificación de Beat Takeshi.

En primera instancia, se concibe a Kitano como un personaje que rompe con los estereotipos y el exotismo del cine japonés que se forjó desde la época dorada de directores como Kurosawa, Ozu y Mizoguchi. Desde su punto de vista, Kitano busca alejarse de los encasillamientos que se le confiere por el hecho de haber nacido en una cultura del Oriente:

Siento que cuando alguien me llama "director asiático" está cargado de prejuicios (...) Me gustaría deshacerme de los típicos rasgos, culturas y estéticas asiáticas en nuestras películas. No quiero menospreciar a Kurosawa, pero preferiría ver que las películas japonesas contemporáneas triunfen sobre los samuráis. Odio ver a la gente vender un aspecto asiático descaradamente estereotipado. Me doy cuenta de que esto es lo que se vende ahora mismo, pero es de lo que intento alejarme¹⁹⁷.

En los festivales internacionales de cine, los filmes adquieren cualidades peculiares que se tipifican acorde a su nacionalidad de procedencia. Esta peculiaridad limita los alcances estilísticos, autorales y narrativos, porque no sólo encasillan géneros, sino también autores y a películas. Takeshi Kitano ha sufrido los embates de estos juicios al presentar en Cannes y Venecia sus filmes *Hana-bi*, *Sonatine* y *El verano de Kikujiro*.

Tras su inesperado éxito en el Festival de Venecia en el año de 1997, y a su persistencia en este tipo de eventos cinematográficos en años posteriores, a Kitano

¹⁹⁷ Davis, Darrel W. (2001). *Reigniting Japanese Tradition with Hana-bi*. Cinema Journal Vol. 40. No. 4, Estados Unidos: University of Texas Press, p. 55.

(junto con Oshima) se le ha atribuido una supuesta capacidad de hacer un “cine transnacional”, o un cine que está destinado a una audiencia fuera de su país de origen¹⁹⁸.

Darrel William Davis afirma que a simple vista Beat Takeshi busca divorciarse del *japonismo* porque ha mostrado un ferviente interés por dimitir de sus tramas la identidad nacional, o en términos más sencillos, quiere romper con los estereotipos culturales comunes que han constituido al nipón. Así, por ejemplo, Kitano representa en sus películas policías y gánsteres poco convencionales en los que los *yakuzas* portan ropa colorida o son torpes y ridiculizados, dibuja escenas del japonés con detalles rutinarios que se interrumpen por una violencia sorprendente, y yuxtapone el humor con la violencia¹⁹⁹.

Otros elementos culturales y fácilmente asociables a Japón aparecen a cuadro en *Hana-bi* de una forma muy peculiar, tales son los casos del Monte Fuji, los jardines *Karesansu*²⁰⁰, templos budistas y árboles de cerezos. Estos elementos sagrados e idealizados en el contexto asiático son, según Darrel Williams, una especie de desviación en las películas de criminales²⁰¹. Desviación porque la naturaleza de estos símbolos nacionales parece estar descontextualizada a las tramas violentas.

El detective Nishi y su esposa Miyuki, durante el viaje que realizan después que ella fuera diagnosticada como enferma terminal, cometen una serie de irreverencias y “atropellos” a ciertos símbolos religiosos y patrióticos en su trayecto. Así pues, tocan una campana dentro del templo budista que sólo puede hacerse sonar a cierta hora del día, y Nishi destruye también un jardín *karesansui*. No es de extrañarse que

¹⁹⁸ La popularización del *Neo Yakuzaeiga* en Japón y en el extranjero se acrecentó en el escenario internacional con la aparición de directores como Quentin Tarantino, y específicamente con su película *Pulp Fiction* (1994). William Davis afirma que las películas de gánsteres en América y de *yakuzas* en Japón, pueden considerarse como “cintas de festivales” por la aceptación y el culto que generaron en el decenio de 1990; entre los ejemplos que destaca se encuentran *Days of Being Wild* (1991) del chino Wong Kar Wai, y *Lock, Stock and Two Smoking Barrels* (1998) del británico Guy Ritchie.

¹⁹⁹ *Ibid.*, p. 69.

²⁰⁰ Espacios que sirven para la meditación, a menudo también se les conoce como jardines Zen. Son jardines de arena rastrillada en el que es considerada una falta enorme de respeto pisar sobre él.

²⁰¹ *Ibid.* p. 72.

especialistas y críticos de cine afirmen en sus trabajos que Kitano sea un iconoclasta.

Esta postura por determinar y adjetivar a Kitano como un personaje que rompe con estigmas y estereotipos asociados a los japoneses, resulta parcial a la visión artística de este cineasta. La verdadera razón de la supuesta ruptura al utilizar elementos simbólicos de la cultura asiática se basa, según Davis, en una apropiación del *japonismo* que tiene como meta una mayor aceptación y la búsqueda de una popularidad creciente en los festivales de cine extranjeros.

El abanderamiento del *Neo Yakuza-eiga* del que se hizo adepto Kitano no es más que una aceptación de la “japoneidad” arraigada en la cultura cinematográfica asiática. A su vez, esta resignificación histórica del *Yakuza-Eiga* también ha obligado a Takeshi Beat en más de una película a agotar todos los clichés del género²⁰².

Davis asegura que la iconografía presente en Kitano tiene una esencia femenina por el sólo hecho de establecer estilísticamente melancolía en la trama. Si dos hombres se paran frente al monte Fuji no significa nada, pero si al encuadre se le añade la presencia de una mujer que tiene un pasado oscuro, o si ésta atraviesa por una enfermedad terminal, “funciona bien”. Los samuráis, las geishas y los niños, son símbolos de tradiciones japonesas con mucha carga y son “domesticados” para el interés de la audiencia no japonesa.

Finalmente, existe una lucha en el cine de Kitano específicamente (y en el cine japonés de forma general) que recae en sus contemporáneos que luchan, en primer lugar, por llevar a flote un cine meramente asiático que se presenta en los distintos festivales internacionales de cine y, en segundo lugar, una afrenta que se constituye a partir de las presiones sociales dentro de Japón por determinar qué es lo nacional, lo patriótico o aquello que diferencia y representa al japonés fuera del país.

²⁰² Conejo Muñoz, Jéssica F., *Op. Cit.*, p.11.

Conclusiones

La dualidad: esencia pura del Kitano que el mundo alaba

Esta breve recapitulación *kitaniana* por la simbología, el estilo narrativo, la vida personal y su relación con su obra, tiene como propósito el intentar responder dos cosas primordialmente: ¿Por qué Kitano hace lo que hace en sus filmes? Y ¿por qué se le ha considerado un cineasta popular de culto?

La primera pregunta puede responderse al antecedente cómico de Kitano. La espontaneidad, “el salvajismo”, la ruptura con la formalidad cinematográfica y la percepción de la violencia como un fenómeno contundente y hasta a veces inesperado, es consecuencia de la capacidad que un cómico requiere al presentar una rutina y de la creatividad que emplea en la conformación de su labor. Por ende, el pasado de Beat Takeshi le ha brindado un dinamismo peculiar que es propio de los cineastas más sobresalientes.

El segundo cuestionamiento encuentra respuesta en las influencias que adopta del cine japonés de décadas anteriores a su trabajo, específicamente de Ozu y del cine del *Yakuza-Eiga*. De tal manera que adaptada a una realidad japonesa convulsa y renaciente al reconocimiento internacional de final del siglo XX, construye una lógica característica que le ha valido el aprecio de sus compatriotas y de los amantes del cine en todo el orbe. Así en los años de la década de 1990 autores como Takashi Miike o Quentin Tarantino se popularizaron precisamente porque en su filmografía encontraron influencia de géneros y relatos anteriores a su época; algo que los espectadores y cinéfilos han encontrado sumamente atractivo.

Específicamente, Takeshi Kitano encuentra en las dualidades una forma de retratar ciertos significados, generalmente contrarias y relacionales directamente con la cultura japonesa. La muerte se asocia con el amor acorde a la representación romántica del arte japonés (*michiyuki*); el silencio es la antesala a una brutal acción como un asesinato o un suicidio; y el mar puede representar el final de una vida o el nacimiento simbólico de alguien, debido a los mitos que le refieren con la idea de madre.

Los autores citados en este capítulo han concurrido en que Kitano intenta apartarse de la identidad japonesa que se le confiere desde la crítica cinematográfica, sin embargo, no puede hacerlo completamente por encontrarse inmerso en un género íntegramente nipón: el *Yakuza-Eiga*. La idea de reinención cinematográfica de Kitano es un razonamiento clave para interpretar si el cineasta concibe una representación social diferente de personajes sociales y de sus acciones (estereotipos).

El razonamiento del párrafo anterior da pauta para reflexionar la diferencia entre el concepto de género cinematográfico y el estilo de autor. Por la construcción de esta investigación se entiende que el género cinematográfico es un *esquema básico*, o una fórmula que precede y configura a la industria cinematográfica²⁰³. Es decir que existen convenciones, estereotipos, signos, significantes y significados, que son constantes a la hora de crear historias cinematográficas.

En el caso específico, el *Yakuza-Eiga* podría ser considerado como un género cinematográfico en función que representa tramas, personajes y lugares propios de la cultura del crimen japonés, hecho que genera la reiteración de textos perfectamente identificables y categorizados. Sin embargo, no hay que confundir género con estilo.

El estilo (a consideración del autor de esta investigación) es la apropiación estética, filosófica, política, artística, de las fórmulas que concibe cualquier género. Entonces es válido afirmar que el estilo del cineasta puede enmarcarse en las fórmulas de un género, tal como ha sucedido con Beat Takeshi.

Rick Altman también rescata que el género cinematográfico se puede entender como un *contrato* que cumple con la expectativa del público²⁰⁴. Pero este enfoque constitutivo del género debe abordarse con cautela cuando se habla específicamente de Kitano. Aunque pareciera una contradicción, Beat Takeshi no

²⁰³ Altman, Rick. (2000). *Los géneros cinematográficos*, España: Paidós, p. 35.

²⁰⁴ *Ibid.*

busca la expectación del público sino del festival (cuestión que se ahondará en el capítulo 5)²⁰⁵.

De forma general se han abordado los principales rasgos que contemplan la esencia como artista de Takeshi Beat, y se le ha brindado al lector diversas herramientas que le permiten formar un criterio sobre él, sin embargo, aún falta considerar una de las propiedades más sobresalientes de este japonés (y, dicho sea de paso) es el motivo más importante a esta investigación: la representación de la violencia.

En el siguiente capítulo se detallará el “camino metodológico” que busca servir como sustento al desarrollo de un análisis cinematográfico que permita develar todos aquellos referentes simbólicos relacionados a la forma de representar la violencia en los filmes de Takeshi Kitano, pero apoyado en la teoría clásica semiótica del cine.

²⁰⁵ Kitano ha tenido la suerte de seguir las convicciones de su propio concepto de cine y tener éxito comercial fuera y dentro de Japón. Es un director que ha producido filmes sin buscar la aprobación directa de su público, hecho que puede legitimarse con la diversidad de tramas con las que cuenta sin depender enteramente de la presencia del *yakuza*.

CAPÍTULO 4. CONSTRUYENDO UN ANÁLISIS FÍLMICO: INTERPRETAR LA VIOLENCIA DESDE LA SEMIÓTICA

4.1 Algunas consideraciones sobre el enfoque de esta investigación

Roland Barthes afirma que algunas imágenes fílmicas tienen la capacidad de hacer entender o enseñar algo específico al espectador gracias a su cualidad intelectual, más que por su capacidad de incidir emocionalmente, o inclusive más que por la naturaleza del argumento de la película, por lo cual asevera también, algunos elementos de las imágenes deben ser consideradas como verdaderos mensajes²⁰⁶.

En el entendido de que el cine es un mensaje, Barthes advierte por ende que su estudio es una realidad de análisis que tiene como objeto a la *significación*. Esta construcción de mensajes se elabora a partir de signos elaborados y ordenados entre el autor del filme y su público. Éste primero apenas participa parcialmente, sin embargo, tiene una labor importante de comunicación; esta esencia le brinda a la lingüística una oportunidad de apropiación desde su campo de conocimientos²⁰⁷.

La realidad del cine como un elemento analizable, desde la significación, contribuyó en la década de 1960 a que se le considerara como materia de interés en las distintas universidades e instituciones académicas en Estados Unidos y de Europa, permitiendo también el nacimiento de nuevas perspectivas que dejaron de ver a la audiencia de los medios de comunicación como el objeto principal de sus teorías, para así estudiar la composición del propio mensaje.

Cuando Barthes refiere que el autor de cine tiene una participación no definitiva, no significa que de inmediato recaiga en los espectadores el mayor peso de análisis al investigador, sino al contrario, éste puede prescindir de estos en sus objetivos de estudio. Así pues, el objetivo del presente análisis cinematográfico tiene como motivo primordial el mensaje del autor, en este caso, la violencia en las películas de Takeshi Kitano y no las reacciones o la influencia en el espectador de cine.

²⁰⁶ Barthes, Roland. (2001). *La Torre Eiffel: Textos sobre la imagen*, España: Paidós, p. 29.

²⁰⁷ *Ibid.*

El diálogo que propone el mensaje de cine entre el autor y el espectador permite definir con mayor claridad el ejercicio que se pretende realizar en este segmento de la investigación: un análisis cinematográfico. Jacques Aumont y Michel Marie definen al análisis en relación con las diferencias que encuentran con el ejercicio de la crítica de cine, y para ello explican el discurso *cinéfílico* y el discurso crítico.

El discurso *cinéfílico* es aquella exaltación amorosa hacia el objeto (película, director, actor) de la cual, explican Aumont y Marie, generalmente resulta ajeno al placer de analizar, pero también es susceptible de encontrar equilibrios entre la pasión inmediata y el deseo de conocimientos²⁰⁸. Este tipo de discursos se encuentran en las revistas y publicaciones que buscan responder al culto que el espectador ha conformado sobre un actor o director en específico.

La actividad crítica, según los mencionados autores, cumple tres funciones: informar, evaluar y promover. Este discurso está por ende ocupado en mayor medida por el ejercicio periodístico, aunque irónicamente éste no es hecho por periodistas, sino que más bien es realizado en su mayoría por “militantes culturales”, profesionales de la enseñanza o distribuidores de filmes. Busca discernir entre las cualidades estéticas de la película y construye información sobre cintas que resultan poco conocidas o minoritarias. Cabe mencionar, de manera trascendental, siempre tiene como resultado a la interpretación²⁰⁹.

A pesar de que estudiosos del cine como Aumont y Marie infieran que la crítica y el análisis son labores distantes y hasta opuestas, el análisis cinematográfico se compone de ciertos elementos del discurso *cinéfílico* y de la labor crítica, pero “legitimándose” mediante la interpretación que se concibe desde los saberes de las disciplinas diversas que atañen al interés del investigador. Aunque el término “interpretación” se asocie en primera instancia como sinónimo de un concepto peyorativo, involucra la multiplicación de diversos análisis incluso de un mismo texto (filme) y de la apropiación de infinidad de significantes²¹⁰.

²⁰⁸ petert, Jacques, Marie, Michel. (1990). *Análisis del filme*, España: Paidós, p. 20.

²⁰⁹ *Ibid.*, p. 22.

²¹⁰ *Ibid.*, p. 25.

La interpretación, dicen Aumont y Marie, representa el motor imaginativo del análisis y no debe ser relegado del estudio cinematográfico, sin embargo, debe estar acompañado de marcos verificables en todo momento, ello con el objetivo de evitar interpretaciones arbitrarias, injustificadas o con exceso de subjetividades. Francesco Casetti ubica al análisis como una teoría que no necesariamente se construye desde la propiedad axiomática de la ciencia pero que debe ser intrínsecamente un saber compartido.

Con ello Casetti afirma que la teoría cinematográfica es, entre muchas cosas, una toma de posición, una investigación global, una lectura personal, un análisis sistemático, que tiene la naturalidad de expresar con coherencia un conocimiento que debe ser compartido entre un número de estudiosos (patrimonio común)²¹¹. En específico, el autor encuentra una función del análisis cinematográfico en los trabajos tanto de Christian Metz como de Dudley Andrew cuando explicita el “uso de la película como reserva de ejemplos o como espacio a interrogar”²¹².

Hacia una aproximación propia y funcional del concepto de análisis cinematográfico, se puede afirmar que éste presenta de manera racional fenómenos que aparecen en los largometrajes. El investigador y analista de cine deben construir su propio modelo de análisis dependiendo de la naturaleza e intención del trabajo, pero sustentado en distintas teorías que se componen desde los diversos campos de estudio como la psicología, la política, biología, sociología, etcétera.

Como una actividad personal que se basa en la construcción del conocimiento compartido, vale decir también que es una labor del discurso crítico porque reúne una actividad de investigación como se ejerce en el periodismo, pero también condensa la *cinéfilica* porque el investigador echa de los componentes del placer y el amor por el cine. Entonces el análisis cinematográfico implica el goce de sentarse en la sala de cine a mirar un filme encontrando como pretexto una interpretación mediante diversos conocimientos.

²¹¹ Casetti, Francesco. (2005). *Teorías del Cine 1945 – 1990*, España: Cátedra, p. 11.

²¹² *Ibid.*, p. 19.

4.2 El significante y el significado en el mensaje cinematográfico

Cuando se habla de *signos* en esta investigación se afirma que el cine puede abordarse desde la semiótica. Justo el estudio cinematográfico fue acogido por esta disciplina desde la década de 1960 por semiólogos de escuelas europeas tales como Christian Metz y Roland Barthes, quienes tuvieron la oportunidad de construir desde sus conocimientos nuevas teorías que permitieron alejar al séptimo arte de los paradigmas clásicos orientados al montaje y al realismo²¹³.

Esta disciplina no implica equiparar al cine como un lenguaje natural²¹⁴, sino que se esfuerza por analizar la especificidad de una película tal y como lo afirma Warren Buckland²¹⁵. Esta especificidad está regida por rasgos invariables que le confieren su carácter distintivo y le ayuda a determinar su medio único para articular y mediar una experiencia. Lo que busca la semiótica del cine no es analizar los rasgos superficiales o perceptibles de un filme sino de un sistema que parece oculto o subyacente.

Es decir que la semiótica que estudia el cine reflexiona sobre la naturaleza de la existencia de la película y las consecuencias que tiene en la cultura y la sociedad²¹⁶. Sin embargo, no tiene la función ni la intención de abordar directamente al espectador ni su vivencia en la sala de cine. Por experiencia Buckland entiende al bagaje y la carga cultural que persiste en el contexto del filme, por ello resulta que cuanto más “compleja se vuelve una sociedad, más se apoya en sistemas de significación para estructurar, simplificar y organizar la experiencia”²¹⁷.

²¹³ Como máximos exponentes de teorías del montaje en el cine podemos hallar a Serguei Eisenstein y Rudolf Arnheim, mientras que en el realismo se encuentran André Bazin y Siegfried Kracauer.

²¹⁴ El mismo Barthes explica que el cine no es un lenguaje y que es un error concebirlo como tal, pero es posible estudiarlo desde la disciplina por una razón fundamental: la semiótica sirve para abordar otro tipo de sistemas ajenos o distantes del lenguaje. Perfectamente el cine puede concebirse como un sistema compuesto de partes muy semejantes a los que estructuran la lengua, de ahí su natural relación.

Por ende, en este análisis cinematográfico a la construcción narrativa estética de los filmes, como por ejemplo los movimientos de cámara, encuadres, ángulos, *slow motion*, granulado, *raccord*, así como a la narrativa que permiten el desarrollo del guion como lo son la elipsis, la diégesis, los *flashbacks*, etcétera, son entendidos como *convenciones cinematográficas*.

²¹⁵ Buckland, Warren. (2003). *The cognitive semiotics of Film*, Inglaterra: Cambridge University Press, p. 6.

²¹⁶ *Ibid.*, p. 5.

²¹⁷ *Ibid.*

La relevancia de la semiótica dentro del cine se debe por consiguiente a que esta disciplina ofrece una teoría de la cultura, del conocimiento y de las creencias humanas. Con ella busca establecer una relación indirecta con su entorno y mediada por el lenguaje natural. Aunque este lenguaje no abarca la totalidad de la existencia humana, sí puede servir como herramienta para la interpretación de estos sistemas como lo es cine, afirma Roland Barthes.

Según Barthes existe un diálogo entre autor y espectador. El primero es quién expone un argumento que se construye a partir de *signos* que se conforman mediante un estilo personal propio, en este caso desde las convenciones cinematográficas. El público es quien recibe dicho mensaje, sin embargo, explica, su intelección depende de ciertos niveles de la cultura, de su interés o de factores personales como la edad.

El signo es la unión de un *significante* (forma) y un *significado* (concepto de lenguaje de Saussure)²¹⁸. Barthes define cómo es que se relacionan ambos elementos en el cine. En primera instancia, el mensaje que el cine emite siempre está construido desde el cineasta mediante dos tipos de signos: uno que resulta universalmente reconocido, por ejemplo la escena de una puesta de sol que en mayor de las veces se le relaciona al final de una vida; y otros que requieren de un conocimiento previo que sólo algunos pueden asociar en primer momento, tales como la aparición de agua en películas de Bergman o Pudovkin que tienen una explicación psicoanalítica que simboliza el surgimiento de la vida.

La relación dialógica de significado-significante nace entonces mediante dos circunferencias concéntricas que Roland Barthes detalla. La que está en el núcleo representa el signo fílmico (es decir, todos aquellos ejemplos expuestos en el párrafo anterior), mientras que la circunferencia periférica representa a aquellos que nombra *signos descolgados*, donde la analogía entre el significado y significante resulta inesperada y lejana, y en la que la originalidad del director es el elemento más importante al momento de brindar inteligibilidad a su historia²¹⁹.

²¹⁸ Barthes, Roland, *Op. Cit.*, p. 29.

²¹⁹ *Ibid.*, p. 28.

Relación significado-significante

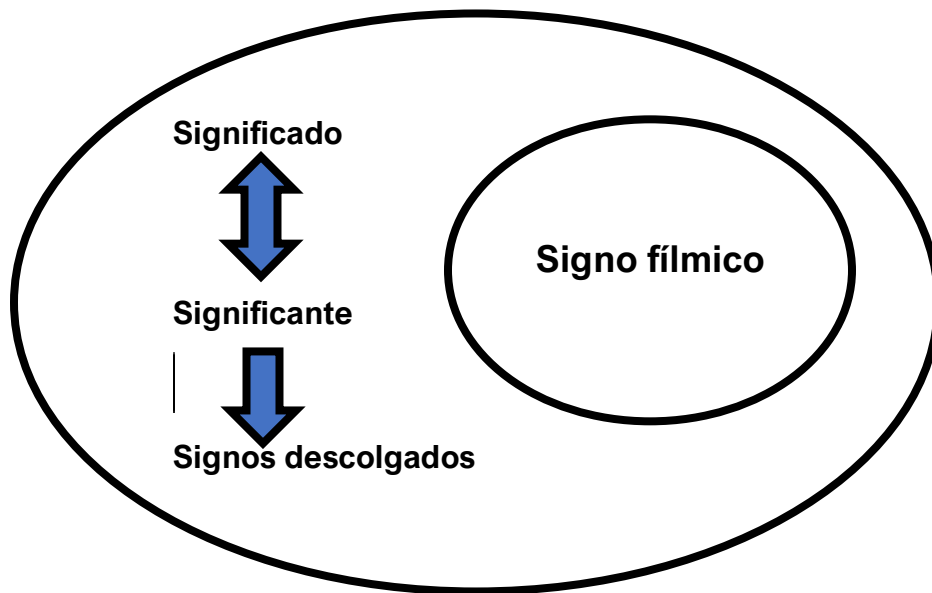


Figura 22. Relación significado-significante y la aparición de signos descolgados. Esquema realizado desde la interpretación del autor de la presente investigación.

4.2.1 El significante

El significante según Barthes son todas aquellas cosas que resultan visibles en los filmes, no tienen una mayor profundización cultural y tienen como función explicar. El vestuario, la música, el diseño de producción, los gestos, son significantes. Los significantes tienen una carga de *densidad diversa* porque es posible encontrarseles en todo momento de la película, por ende, explican tienen una mayor preponderancia en el inicio de las historias porque explicitan situaciones desconocidas al espectador²²⁰. Los significantes según Barthes son *heterogéneos, polivalentes y combinatorios*.

Son *heterogéneos* porque están provistos de dos sentidos: el oído y de la vista. Por lo tanto, se puede afirmar que la heterogeneidad en los significantes recurre más por el valor estético y funge como un ahorro de significantes. La música tiene un papel más recurrente y necesario del que se cree, significa por ejemplo acorde a su

²²⁰ *Ibid.*, p. 29.

ritmo, melodía, género y niveles de volumen, diferentes emociones; puede anticipar acciones, o significar momentos de sueño, recuerdos o pensamientos.

A su vez, la *polivalencia* es doble: “un significante puede expresar varios significados (polisemia), y se puede expresar un significado a través de varios significantes (sinonimia)”²²¹. La polisemia en el mundo oriental suele ser más recurrente que en el mundo occidental, así pues, refiere Barthes, una linterna puede significar un “puente de luz” o un “lago de nenúfar”, esta polisemia existe gracias a la rigidez de los códigos y símbolos del contexto de esos lugares, afirma el autor²²². La sinonimia es más frecuente ya que suele ser constante el hecho de que se construyan significados a través de varios significantes²²³.

El significante también es *combinatorio* porque se puede configurar mediante relaciones entre significados tal y como es visible en una sintaxis, de tal modo explica Roland Barthes, que puede llevar un ritmo propio y complejo. Generalmente existen relaciones entre significantes de fondo y significantes gestuales, y con el fin de entender dicha sintaxis Barthes propone algunos ejemplos.

-El significado es “un hombre que es joven y burgués”, mientras que el significante es ropa opuesta a la de un joven campesino.

-El significado de “intelectual” en un filme cualquiera siempre será significantes de variados libros en la habitación o gafas para leer²²⁴.

4.2.2 El significado

Roland Barthes afirma que el significado “tiene un carácter conceptual, es una idea; existe en la memoria del espectador; el significante no hace más que actualizarlo, (...) (es) un proceso de tipo dinámico”²²⁵. Para él, el significado aparece de manera

²²¹ *Ibid.*, p. 30.

²²² *Ibid.*

²²³ Barthes explica que al momento en que se plasman de manera simultánea significados a través de varios significantes pueden definir el concepto y estilo cinematográfico de un director, inclusive cuando la aparición simultánea de la sinonimia puede resultar un guiño al espectador.

²²⁴ *Ibid.*, p. 32.

²²⁵ *Ibid.*

discontinua en el filme por lo cual advierte estos no están enteramente compuestos. De esta manera una secuencia nunca puede surgir en modo central, sino que éste más bien aparece marginal a la misma.

Por ende, afirma que el significado puede traducirse en profesiones del personaje, estado civil, una nacionalidad, o también puede referir a actos como el de morir (acorde a las convenciones o características del género cinematográfico) o a la retórica de un léxico en específico. Como ejemplo de significados (estereotípicos y básicos) se encuentran “pequeña plaza con farolas y tabernas con terrazas” lo que en significante es equivalente a “parisinidad”.

Finalmente, en la explicación última referente a ambos conceptos, realiza una serie de anotaciones importantes a destacar en esta investigación²²⁶:

- La relación entre significado y significante es analógica, no arbitraria y es motivada.

- El cine padece de una relación muy débil entre significado y significante que se unen de manera analógica no simbólica.

- El cineasta que construya un filme basado en mera retórica realizará una labor mediocre ya que en la actualidad la retórica queda en suma desacreditada.

- La diferencia en el uso de significantes en occidente como oriente puede resultar una limitante, sobre todo para occidente, ya que por ejemplo en el teatro chino la expresión de sentimientos puede construirse de múltiples formas, a diferencia del teatro en América donde las lágrimas son el significante más convencional e inteligible a un estado de tristeza.

²²⁶ *Ibid.*, p. 34.

4.3 Cómo las unidades traumáticas repercuten en la relación significado-significante

El proceso de *significación* que explica Barthes al “legitimar” al análisis cinematográfico como un mensaje analizable mediante la semiótica, pertenece al nivel simbólico, mientras que la apreciación y análisis de los significantes y significados pertenece al nivel de la comunicación.

Sin embargo, es necesario referirse a aquel nivel que atañe a la percepción en el espectador de cine, algo que el mismo Barthes años después denominaría como “tercer sentido”²²⁷. Por ello es inexorable recuperar el análisis que se asocia con las capacidades intelectivas que están encaminadas por la carga de densidad afectiva que estimula las capacidades cognitivas del espectador.

Resulta de un gran esfuerzo llevar a cabo este tipo de investigaciones explica Barthes, porque la naturaleza del cine se construye a partir del continuo movimiento, pero el carácter de la semiótica se fundamenta del análisis de actores inmovilizados, mientras que la epistemología moderna se inquieta ante la mirada de distintas disciplinas artísticas²²⁸. Sin embargo, este autor afirma la necesidad de conjuntar cine y semiótica debido a que el primero tiene un lugar privilegiado de estudio.

Dentro de las falacias y límites epistémicos se considera al cine como algo que está dado²²⁹, sin embargo, explica el autor, el cine es un producto que brinda la posibilidad de someterse a variaciones. La repetición que propicia el hecho de mirar un largometraje no omite la posibilidad de volverse a vivir y disfrutar como en la primera vez, por ello explica finalmente, una condición de *reversibilidad* es constante

²²⁷ Barthes, Roland. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. España: Paidós, p. 49.

²²⁸ De manera enfática recae, sobre todo en el ámbito científico académico-institucional, un recelo preponderante cuando se pretende abordar al arte, y específicamente al cine, desde los conocimientos sociales. Por ello en su labor semiótica y filosófica, Roland Barthes se encargó en todo momento de legitimar el análisis cinematográfico mediante el estudio del lenguaje y desde el estudio de sus signos. Hoy día a más de 50 años del trabajo de este francés, el análisis cinematográfico aún tiene una percepción negativa e infravalorada fuera de la disciplina en que más apego encuentra: la comunicación.

²²⁹ Cuando dice “está dado” refiere a que el cine está considerado en muchas veces como algo que no necesita mayor explicación porque a simple vista se plasman las intenciones del cineasta mediante su trama.

en esta experiencia (volver a proyectar un filme) lo que puede generar una reconstrucción de juicios sobre algo específico en la trama²³⁰.

Un elemento que no puede ser relegado en el análisis del cine tiene que ver con la pregunta que realiza Roland Barthes: “¿todo significa en el filme?”. Develar este cuestionamiento confiere la capacidad de delimitar en el espacio fílmico unidades que son significantes al espectador. Por ejemplo, el mismo autor expone el caso de una mujer madura y un hombre joven, las posibles interpretaciones a dicha situación es que son madre e hijo, son una pareja de amantes, o tienen una “relación filial ambigua”.

La última opción de este ejemplo permite conjugar el sistema verbal con la capacidad visual, por lo que asevera Barthes no puede explicarse con otro sistema que no sea el verbal. Este contacto que es de carácter frágil y sensible, da nacimiento a un trauma. Este término proviene debido a que el significado fílmico utiliza un estereotipo “que lo agota” (madre e hijo) y paralelamente existe una necesidad de clarificar la ambigüedad de la significación (aquello que no se puede o no se quiere nombrar)²³¹.

En *Lo obvio y lo obtuso*, Barthes define que este tercer sentido se determina por la “significancia” y viene de manera metafórica y natural al espectador, a diferencia del nivel simbólico que es impuesto por dos circunstancias: la intención (lo que quiere decir el autor) y por el léxico general que se construye a partir de signos comunes en el mensaje fílmico. Es entonces que los niveles de la comunicación y el simbólico pertenecen al *sentido obvio* por su cualidad de aparecer clara al espectador, pero ese tercer nivel que inquieta al presente en la sala de cine lo denomina el *sentido obtuso*²³².

Por consiguiente, existen en los significados ciertos aspectos que ayudan a identificar el trauma en los mismos y se erigen de forma intrínseca, ya sea por la incomodidad o por “la limitación para la razón analítica” al observador, mientras que

²³⁰ Barthes, Roland, *La torre Eiffel*, Op. Cit., p. 37.

²³¹ *Ibid.*, p. 40.

²³² Barthes, Roland, *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*, Op. Cit., p. 51.

en el sentido obtuso los significantes, como lo ejemplifica en *Iván el terrible* (1944) de Serguéi Eisenstein, el erotismo se puede narrar a partir de elementos contrarios a lo bello, a todo lo que permanece fuera, lo que se puede acompañar por malestar, e incluso lo que se asocia al sadismo²³³.

El sentido obtuso del que habla Roland Barthes pertenece exclusivamente al cine porque genera otra estructura en el filme (“sin subvertir la historia”) y constituye por ende al sentido fílmico como todo aquello que no puede describirse o “la representación que no puede ser representada”²³⁴. Es decir, cualquier película puede contarse en cualquier libro que llevara su propio nombre, pero lo que le hace al cine tal (en mayor medida) es la capacidad de evidenciar significantes que en otro tipo de soportes como el del papel (libro) serían imposibles de evidenciar.

En el ejemplo de la mujer y el hombre joven, es claro que el “pero” que surge de la relación entre ambos personajes evidencia el incesto y con ello el tabú que representa en la actualidad en la sociedad. Este significado difícil de admitir, procesar y analizar, sin duda que puede ser entendido en cualquier otra obra artística, ya sea musical, literaria, etcétera, esa es la principal diferencia entre ambos elementos.

Francesco Casetti afirma que el sentido obtuso se encuentra vacío de informaciones propias y lo asemeja a un acento en función a que puntualiza y subraya cierto aspecto de una escena. A su vez, es carente de profundización, puede ser considerado como una pausa, puede simbolizar un cambio de ritmo en la película, o representar una pregunta mas no una respuesta²³⁵.

Finalmente, Barthes refiere la necesidad de crear un inventario que agrupe las unidades significantes y compararlas con otras, porque menciona, ciertos significantes tales como la mirada significarán o no dependiendo si le es inherente el tiempo de duración. Así, una mirada y su tiempo en conjunto definen el umbral

²³³ *Ibid.*, p. 59.

²³⁴ *Ibid.*, p. 64.

²³⁵ Casetti, Francesco, *Op. Cit.*, p. 237.

del significante²³⁶. Encontrar los significantes y “categorizarlos” permite al investigador hallar variaciones que planteen problemas. Una unidad significativa puede conceptualizarse acorde a esto último mediante *soportes* y *morfemas*, donde la mirada es el soporte y el morfema es la duración.

Aquello que Barthes denomina trauma, y aquello que el espectador representa como sentido obtuso, puede ser advertido por su relación con los signos descolgados, es decir, cómo es que el cineasta plantea un estilo fílmico mediante los recursos que ofrece las convenciones cinematográficas estéticas y narrativas que resuelven, representan y construyen una historia.

El siguiente esquema explica la situación del signo, el significado y el trauma en el procedimiento de esta investigación, y además ayuda a reiterar el propósito de describir, analizar, interpretar y teorizar sobre su relación con preceptos sociales y cinematográficos en el trabajo de Takeshi Kitano. Como una conclusión previa que se sustenta en el capítulo 3 de la presente donde se abordó el estilo autoral, se puede afirmar que el interés de este análisis cinematográfico se fundamenta en la apreciación de la violencia como un signo fílmico constante en el trabajo artístico de este cineasta.

²³⁶ Barthes, Roland, *La Torre Eiffel*, Op. Cit., p. 42.

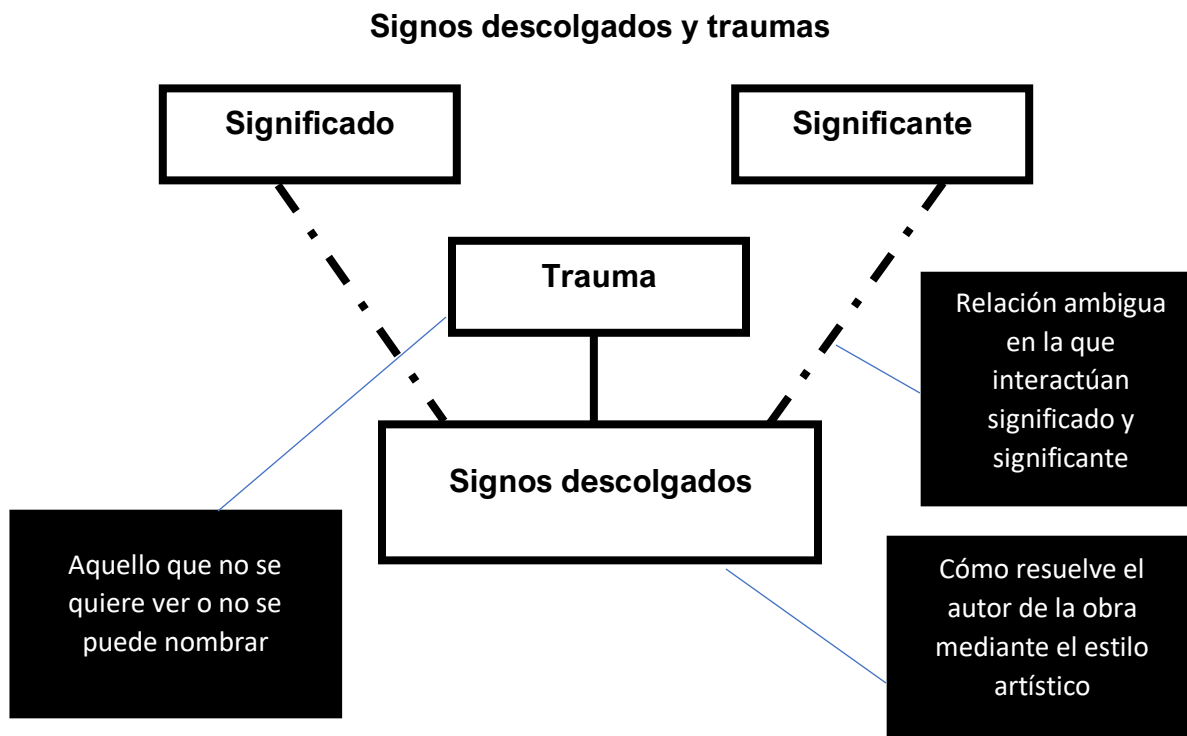


Figura 23. Mapa conceptual construido por el autor de la presente investigación que revela la relación del trauma con los significados, significantes y signos descolgados.

4.4 Encontrar en el *storyworld* la violencia que es significativa

En el inicio de su libro *Wes Anderson's Symbolic Storyworld. A Semiotic Analysis*, Warren Buckland explica la relación entre la cultura y el “universo cinematográfico” que conforma el cine, y el cine de autor en específico. Dicha explicación no es muy diferente al objetivo del presente escrito por la principal razón de que ambos trabajos convergen en el estudio de los signos y significados fílmicos que dan sentido a convenciones culturales únicas e intrínsecas de cualquier cineasta. Esta comparación resulta oportuna para establecer una pauta de análisis justificada desde la semiótica.

Acorde a Jean Renoir y Peter Wollen, Buckland asevera que los cineastas filman una sola película durante toda su vida, y las cintas que estrenan cada cierto tiempo son una variación de lo que referencia como un *archi-filme*²³⁷. Estos super relatos

²³⁷ Buckland, Warren. (2019). *Wes Anderson's Symbolic Storyworld. A Semiotic Analysis*, Estados Unidos: Bloomsbury academic, p. 3.

que elaboran los cineastas son micro universos que se encuentran a su vez inmersos en las culturas que los seres humanos elaboran. Esto conlleva que Warren Buckland conciba la idea de aprehender a los filmes como estructuras abstractas que se componen de tres realidades, una externa (*res extensa*), una interna (*res cogitans*), y un *orden simbólico* que funge como mediador.

Las realidades internas y externas están relacionadas, entre otras cosas, con la religión, el lenguaje, la familia, el matrimonio, la ciencia, el arte; mientras que el orden simbólico da sentido, organiza o habilita todos estos elementos²³⁸. Las identidades, los deseos sexuales, los comportamientos y los pensamientos son consecuencia del orden simbólico.

La realidad externa, interna y el orden simbólico, construyen una propia realidad que resulta única dentro de la labor de cada cineasta, lo que Buckland nombra como *storyworld*. Ante esta premisa es menester reflexionar que todas las películas se componen como un todo integral, unidas y coherentes porque, aunque las historias no sean lineales o no correspondan directamente en la narrativa de sus tramas, como lo son las trilogías o las segundas partes, sí que son inherentes al simbolismo del *storyworld*²³⁹.

En una descripción general y breve, el *storyworld* puede concebirse como un micro universo que el cineasta construye mediante la ficción de un mundo coherente que existe previamente. La importancia del *storyworld* no sólo recae en las realidades del filme, sino que invita al espectador y otros directores a contribuir al mismo si se conocen los signos fílmicos a partir de los paradigmas recurrentes en el autor, (lo que se abordará con más detalle a continuación). Por ello también brinda la posibilidad de que todo lo que sucede en una película puede acontecer en el mismo tiempo o espacio sin que las tramas se enlacen explícitamente.

²³⁸ *Ibid.* p. 4.

²³⁹ Esto no significa que en este análisis cinematográfico se busque analizar las 18 producciones cinematográficas de Takeshi Kitano como director (más el único cortometraje en su trayectoria), porque resultaría un esfuerzo enorme, un tiempo mayor y una intención diferente a la planteada. Más bien se pretende encontrar la mayor similitud entre sus obras teniendo en cuenta que cada una de ellas compone una totalidad dentro de una realidad que ya existe.

4.5 Los incidentes como una relación de significantes (CA-AG-CO)

La labor semiótica requiere de reducir a unidades mínimas el texto analizado (textos literarios, mitos, discursos, películas, etcétera) mediante la identificación de los ejes paradigmáticos y sintagmáticos. Los primeros los define Buckland como sistemas invariables de códigos y los segundos como reglas de combinación²⁴⁰. Cabe señalar que los mensajes que se construyen a partir de estos dos ejes son de carácter infinito pero los códigos resultan finitos.

Los paradigmas tienen el mayor foco de atención para la semiología porque representa ese número de significantes que en su conjunto conciben un significado. Si cada uno de estos códigos (significantes) son abordados de forma aislada probablemente encuentren un paradigma con un significado diferente. Por ello es menester establecer que la estructura sintagmática es fundamental y debe ser abordada a partir de relaciones y dependencias entre sí.

Los paradigmas por ende deben ser analizados en términos de relaciones binarias con otros paradigmas, por ejemplo, mediante exclusiones, comparaciones, similitudes, contrastes, contrarios, sinonímicos, etcétera, todo ello acorde a conveniencia y al objetivo del análisis, o de los filmes seleccionados. Finalmente, todos estos tipos de relaciones hacen que los signos fílmicos encuentren significados²⁴¹.

En los estudios de los paradigmas y de los sintagmas en la semiótica, los significados se encuentran alejados de la superficie visible, asevera Warren Buckland, por lo que conducirse exclusivamente desde esta superficie genera que el significado sea percibido erróneamente como fijo, natural o evidente por sí mismo. Por ende, realizar un estudio que se construya bajo esta determinación lleva a que el análisis sea una paráfrasis o una descripción que está “demostrando lo obvio y descuidando lo desconocido”, según Lévi-Strauss²⁴². En conclusión, lo que busca

²⁴⁰ *Ibíd.* p. 6.

²⁴¹ *Ibíd.* p. 7.

²⁴² *Ibíd.* p.9.

la semiótica es generar conocimientos de los signos dejando de lado los inventarios que genera el nivel superficial de análisis.

Warren Buckland refiere que el trabajo de este antropólogo es construido en dos procesos, sin embargo, el que más atañe a las características de este análisis es el que consiste en la división de la secuencia sintagmática y demostrar que constituyen variaciones sobre un mismo tema.

Reiterando un poco lo descrito en párrafos anteriores, este proceso consiste en encontrar los signos que son comparables con otros para crear paradigmas, sin embargo, la importancia para el también etnólogo radica en que los mitos sólo encuentran significado con el descubrimiento de estos paradigmas comparables²⁴³.

Entre los elementos más destacados del *storyworld* que generan atracción en la crítica, el análisis y el discurso *cinéfílico* por la carrera de Takeshi Kitano como cineasta, se encuentra la espontaneidad, la peculiar destreza al momento de utilizar las convenciones cinematográficas, la comedia (a veces involuntaria) personificada por *slapsticks*, pero sobre todo por la violencia.

Precisamente y según los conceptos de Barthes, la violencia aparece como un signo fílmico recurrente. Desde *Violent Cop* hasta *Outrage 3*, el poder visual y sonoro que produce un asesinato, un suicidio o una paliza, las agresiones verbales y sexuales entre personajes, así como las cantidades desmesuradas de sangre en pantalla, representan al espectador, sin temor al error, los momentos de mayor atención.

La violencia y todas las acciones que se asocian con ella (cabe recordar el capítulo anterior de este análisis cinematográfico) irrumpe los momentos que parecen no tener relevancia o justificación alguna en la trama y se pueden presentar como sucesos no esperados y emocionalmente estresantes al espectador. Es por la naturaleza de estas cualidades que en el guion son decisivas y redirigen la historia

²⁴³ Aunque la labor de Claude Lévi-Strauss se centró en el mito, su metodología puede ser desarrollada, modificada y enfocada en otros textos, así, por ejemplo, en vez de hablar de mitos es posible hablar de la violencia en el cine de Kitano.

y el devenir de la película; son hechos que Buckland también nombra como “lógica del mundo”, pues la violencia es característica del cineasta.

Como se mencionó en citas pasadas, en este análisis no se pretende analizar la totalidad de las películas de Beat Takeshi, sino que se buscarán ciertos momentos de violencia que son significativos en el trabajo de Kitano, estos a su vez serán analizados en unidades mínimas compuestas de signos fílmicos (sintagmas) similares y que son siempre constantes. Por lo tanto, se advierte que de entre de su filmografía de 28 años como director de cine, se han rescatado una serie de relaciones sintagmáticas (paradigmas) a los que se han nombrado *incidentes*.

Esta división no es arbitraria, sino que después de una labor tenaz de observación se ha podido constatar que los episodios de violencia están compuestos de tres significantes: *calma*, *agresión* y *contemplación*. Estos elementos son evidentemente heterogéneos porque se valen de elementos cinematográficos visuales y sonoros.

Se entiende explícitamente este trinomio de manera cinematográfica en el siguiente cuadro:

Significante	Soporte
Calma (CA)	-Silencios -Quietud -Sonidos en segundo plano -Ritmos lentos
Agresión (AG)	-Cortes de cámara repentinos -Cambios de planos -Sonidos en primer plano -Movimientos de cámara abruptos - Cámaras lentas
Contemplación (CO)	-Primeros planos -Planos prolongados -Acción extradiegética al objetivo de la cámara -Cámaras lentas ²⁴⁴

²⁴⁴ Emplear estos conceptos implica relacionar directamente sus significados literarios con la narración de Kitano. *Contemplación*, por ejemplo, refiere al acto de observar con interés y detenimiento una realidad que resulta placentera. Como se podrá observar en el análisis y lo que se ha descrito del estilo del autor, pareciera que los personajes encuentran satisfacción en las acciones que perciben.

La *calma* se relaciona con la quietud y la ausencia, tanto de movimientos como de ruidos. Mientras que la *agresión* es la violación de la paz y la irrupción sonora, física, visual. Ambos conceptos en su definición se entienden mediante el taoísmo: lo oscuro y lo luminoso o aquello, aunque contrario, que se complementa mediante el *tao*.

El orden de estos significantes suele ser diferente en los incidentes de las películas de Kitano. Un acto de violencia, por ejemplo, en una circunstancia cualquiera puede iniciar con el significante de calma, seguir por la agresión y culminar con la contemplación; en otros incidentes a veces suelen comenzar con la contemplación, continuar con la calma y finalizar en agresión.

De manera específica se puede establecer que AG está íntimamente relacionado con todo aquel contacto físico que infringe daño a los personajes en escena, tales como disparos, golpes (patadas, puñetazos, etcétera), que pueden culminar o no en asesinatos, suicidios o mutilaciones. Asimismo, existen formas de violencia que recaen sobre lo sonoro y, por lo tanto, establecidas en los diálogos de la trama concretados en comentarios del aspecto o la condición (físico, social, de género) de los personajes, o también en abusos sexuales.

CO se puede traducir en situaciones donde hay una testificación ocular por ciertos elementos durante, previa o posterior a AG, es decir, se hace referencia a los momentos que involucran a la mirada del actor o personaje y no la del espectador de cine. Este significante hace acto de presencia en pantalla mediante planos cerrados y medios que permiten al espectador apreciar la gesticulación de los rostros que contemplan el significante de la agresión.

CA puede fundamentarse primordialmente desde la perspectiva de las convenciones cinematográficas tanto visuales como sonoras: en términos generales, son aquellas que se construyen a partir de ausencias o por la construcción dramática de pasividad y tranquilidad. Son como ejemplos, planos estáticos y prolongados o movimientos de cámara que detallan paisajes o espacios vacíos, silencios extradiegéticos, u otras convenciones cinematográficas que representen la falta de algo.

Como se aprecia en este momento de la investigación, y que sirve como un exordio al terreno del análisis de los filmes de Takeshi Kitano, el significante AG resulta medular e importante a la construcción de la violencia en la obra de Kitano pues es

prácticamente el elemento constante en todo incidente, ya que CO y CA pueden ser prescindidos de los actos violentos.

A la relación binaria que refiere Buckland acorde al trabajo de Lévi-Strauss, en este análisis cinematográfico se le nombrará *paralelismo*, ello aprehendido desde la geometría y las matemáticas que describen dos figuras lineales que siguen una trayectoria al mismo tiempo pero sin unirse. Traducido desde la cinematografía de Kitano y los paradigmas a analizar, es necesario laborar sobre la premisa de que sus películas transcurren en el mismo espacio en diferentes momentos.

Esto permite explicar que las estructuras sintagmáticas son diferentes y variantes una de otras pero dependientes de sí gracias al concepto de *storyworld*. También vale decir que el *paralelismo* obliga a la afirmación en los paradigmas y no a la negación o a la contraposición de ellas, pues pertenecen a la lógica del mundo del cineasta.

Finalmente, se describirán las escenas a analizar (tanto en las acciones de los personajes como en sus convenciones cinematográficas) agrupadas en tipos de violencia del cual se dará una interpretación mediante el marco teórico expuesto en el capítulo uno, de tal manera que el análisis de los respectivos paradigmas, los significantes que figuren como signos descolgados mediante el concepto de tercer sentido y trauma de Roland Barthes (según la experiencia del investigador), ayudarán a sustentar las conclusiones de la representación de la violencia en el cine de Takeshi Kitano.

Gráficamente, el análisis se construye de la siguiente manera:

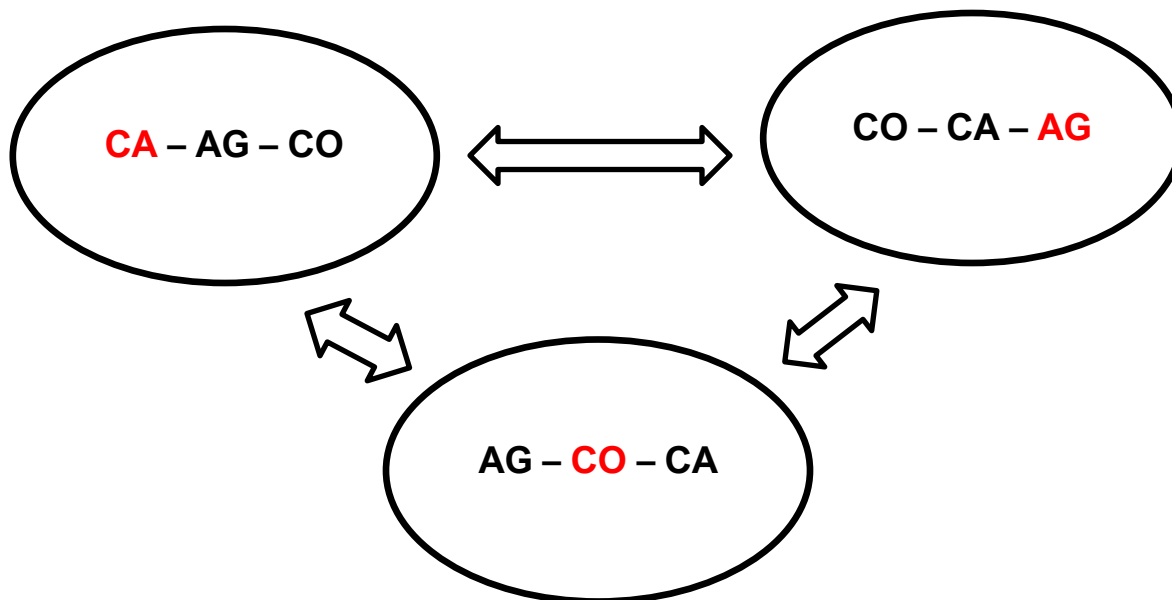


Figura 24. Esquema realizado por el autor de la investigación donde se conforma la relación paradigmática y sintagmática de los signos en los filmes de Takeshi Kitano.

Las circunferencias representan los paradigmas (incidentes) y las construcciones sintagmáticas son los significantes de las convenciones del cine. El orden que tiene cada serie de letras es diferente en cada circunferencia por la diversidad en que se puede suscitar un hecho violento. Las flechas simbolizan los paralelismos que ayudan a interrelacionar y dar coherencia al *storyworld* de Kitano. A su vez, las letras rojas son aquellos significantes que se asocian directamente con el signo descolgado y el trauma, es decir, todos aquellos elementos que permitan ahondar en la estructura subyacente del paradigma.

Conclusiones

Los estereotipos de la violencia se pueden estudiar por medio del trinomio

El cine es un mensaje que se puede estudiar rigurosamente por la naturaleza sistémica de la que está constituido. El análisis cinematográfico, por ende, debe estar fundamentado en las disciplinas que el ser humano agrupa en las diversas ciencias.

Desde su inserción en el ámbito académico, el análisis cinematográfico ha sido cuestionado por relacionarse íntimamente con el arte y con las emociones y

pasiones que en el sujeto generan, sin embargo, se explicó en este capítulo, las condiciones humanas que resultan del cine sirven de gran medida a la inquietud y al interés por generar conocimiento. Es precisamente que la semiótica tiene un papel preponderante en el abordaje del cine porque fue de las primeras disciplinas que lograron conjuntar la cinefilia y la epistemología.

El significante y el significado son elementos del que la semiótica se vale para su desarrollo, y la elección de este conjunto de conocimientos a la aplicación del estudio del cine de Takeshi Kitano resulta oportuna porque responde a la intención de este trabajo de investigación.

Decodificar e interpretar todas las estructuras audiovisuales que se relacionan a la violencia podría ser labor también de otras disciplinas, pero la semiótica permite discernir, descomponer y sistematizar en unidades mínimas, aquellas convenciones que al investigador compete.

Los conceptos del trinomio (CA, AG, CO) no resultan de una elección azarosa o arbitraria por parte del investigador, sino que se desprende de una coherencia literal que se rige por la esencia del Kitano japonés, es decir, tanto por la comprensión del *storyworld* del cineasta y su relación con los significantes que ha adoptado de la cultura de su país. Así pues, Beat Takeshi no observa, sino contempla, y el rompecabezas de sus filmes no se construye por ausencias, sino que se conforma de relaciones contrastantes que se complementan así mismas, o mejor dicho de calmas, según el taoísmo.

Estudiados el contexto personal y fílmico, tanto de Beat Takeshi como de la industria cinematográfica de Japón, en el siguiente apartado se pretende conformar una serie de conclusiones que sustenten la relación de los significantes y los significados fílmicos existentes en el *storyworld* con la teoría de las representaciones sociales y la violencia.

CAPÍTULO 5. ANÁLISIS DE CASOS

Para comprender la representación de la violencia en los filmes de Takeshi Kitano, en esta investigación se ha agrupado el concepto en tres categorías concentradas en dos niveles fílmicos. El primer nivel está enfocado a la atención de los signos cinematográficos que el autor proyecta en sus filmes, mientras que el segundo nivel está relacionado en mayor medida con las interacciones que se generan entre sus elementos y que pueden interpretarse desde la narrativa del guion.

La primera categoría denominada *comunicativa* apela a la observación del espectador y al discernimiento de los signos, teniendo como resultado la identificación y la discriminación de tipologías de formas de violencia y de acciones y personajes. Esta categorización permite describir el origen de la violencia y cómo es que ésta se sustenta mediante la representación de los medios, los modos y las actitudes de los personajes involucrados.

La segunda categoría llamada *significativa* se asocia directamente al análisis de la interrelación de acciones y de personajes. Como su nombre lo indica, esta categoría permite justificar que el significado de la violencia se construye mediante la subjetivación y desubjetivación del ser a partir de su relación, participación y experiencia con acciones que se consideran violentas.

Finalmente, la tercera categoría llamada *instrumental* es denominada así en relación con la premisa de Hannah Arendt cuando afirma que la violencia es un medio para conseguir un fin; así pues, el propósito de la violencia en el trabajo de Kitano es crear identidades. Esta categoría se construye de la unión de los dos niveles fílmicos, es decir, requiere de la integración de los signos y de los significados.

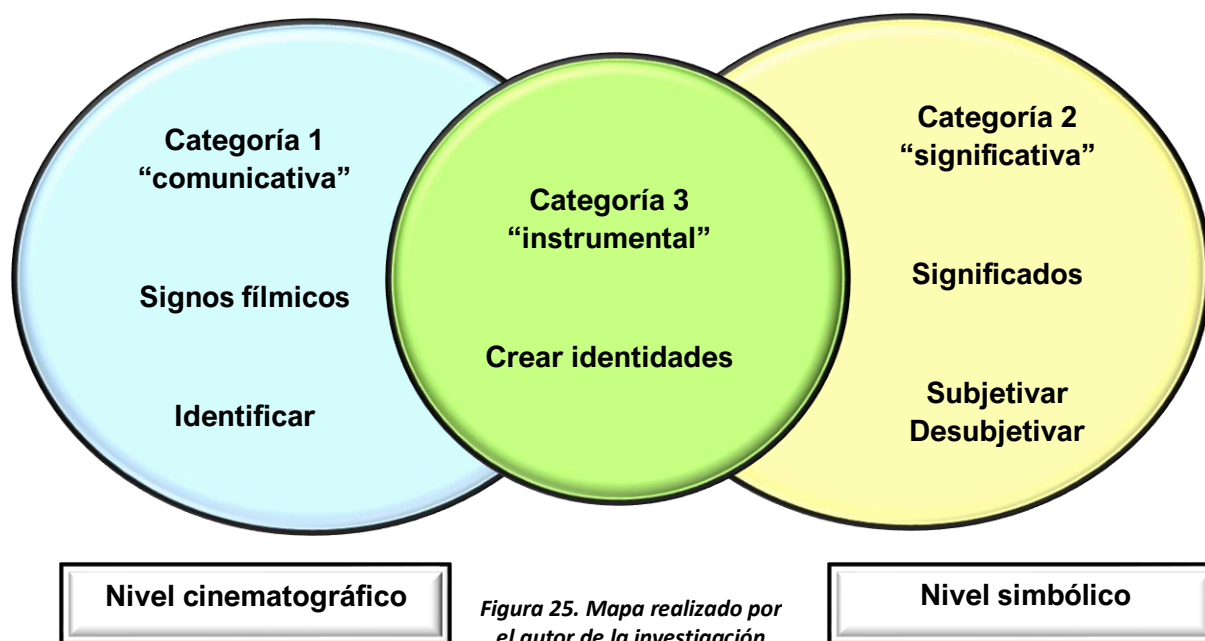


Figura 25. Mapa realizado por el autor de la investigación que apela a las categorías de análisis.

5.1 La mafia como institución simbólica

Por casi dos décadas el cine de temática *yakuza* había estado en un letargo que resultaba hasta obvio después que las historias en torno a este fenómeno social habían acaparado todo el interés y el tiempo de proyección de las salas japonesas, causando un hartazgo en los espectadores. En los años del decenio de 1960 hasta parte del siguiente, la industria del cine se había subyugado a la *yakuza* (en una manera metafórica), y en esos 20 años después del auge del *Yakuza-Eiga*, el género parecía estar agonizando, pero todo tomó un vuelco vital con la aparición de una “nueva ola de cine japonés” y con ella la llegada de Kitano.

Como un director comprometido con la causa de resurrección del “género cinematográfico auténticamente nipón”, la representación del hampa japonesa se hizo costumbre en sus historias a tal grado de encausar un estilo evidentemente fundado en una retórica como la del *Yakuza-Eiga* de los años sesenta. En pocas palabras, la *yakuza* como organización en la filmografía de este cineasta, se ha personificado en una especie de dios en el cual se significan los actos de violencia y de venganza, las relaciones sociales, la economía, la política, el abandono y el amor.

En su naturaleza omnipresente y casi omnipotente (cualidades del dios cristiano), este grupo de mafiosos en sus filmes se ha conformado como la *institución simbólica* por excelencia de la que Michael Staudigl explica como agencia de vulnerabilidades. Por ende, a partir de estos se fundamenta la violencia, tanto física, racial, sexual, simbólica, de género y psicológica.

Para comenzar con el análisis del *storyworld* de Kitano y corroborar la hipótesis mencionada, es necesario representar gráficamente la ruta de la violencia en función de la vulnerabilidad que ejerce la *yakuza* como institución simbólica, y cómo permea también sobre otros actores sociales y diversos personajes.

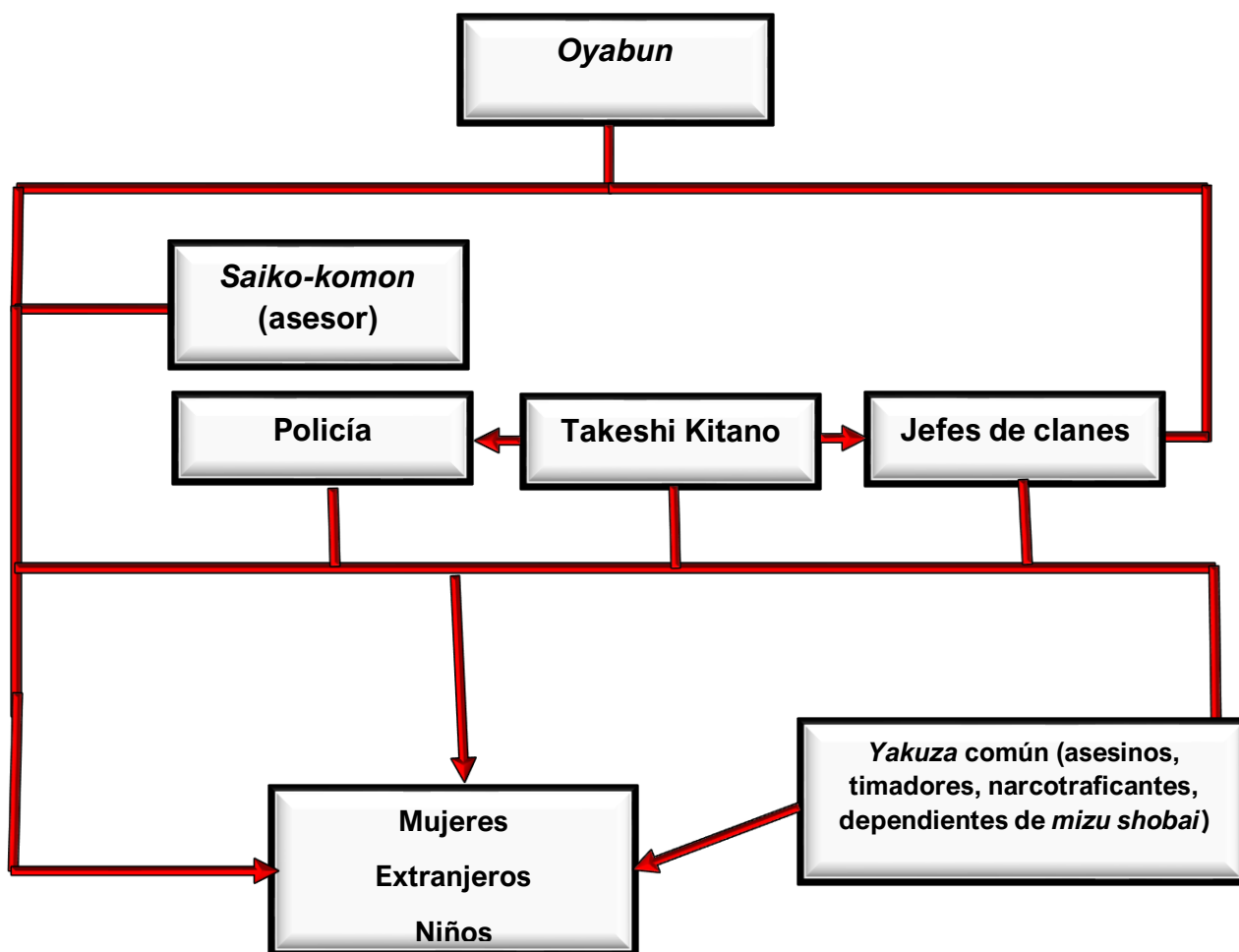


Figura 26. Organigrama (diseñado por el autor de la investigación) que evoca las relaciones de crimen en Japón según el *storyworld* de Kitano. La violencia se representa con flechas rojas y fluyen con dirección descendente.

Si de representación del mundo *yakuza* se habla, probablemente la trilogía de *Outrage* la cual comprende *Outrage* (2010), *Outrage Beyond* (2013) y *Outrage Coda* (2017), es la que más profundiza sobre los aspectos de la constitución de las familias, los códigos, las intersubjetividades entre delincuentes y la vestimenta, es decir, sobre la fachada y la actuación de los estereotipos. Sin embargo, cabe preguntarse ¿Son estos filmes una visión novedosa que se distancia de los estereotipos que el *Yakuza-Eiga* construyó en el pasado?

Este cuestionamiento no es arbitrario ni mucho menos espontáneo, porque como se recordará, Kitano se le ha idealizado en un primer acercamiento como un autor que rompe con paradigmas y con estereotipos en el cine asiático, además su carrera se abandera desde lo que se denominó en este trabajo como una nueva ola de cine japonés, por lo que su estilo ha creado expectativas desde la industria local y global.

5.2 En el top del organigrama, el *oyabun* y los códigos de la subordinación

Si bien la trilogía de *Outrage*, producida en el siglo XXI, es la que más describe el mundo delincencial nipón, comparte en esencia también historias y convenciones que el género del *Yakuza-Eiga* representó en su apogeo. Sin embargo, hay ciertos elementos en los que se diferencia y resalta porque hace repensar los estereotipos convencionales tanto de la realidad social como de la historia cinematográfica. Uno de ellos es la configuración de los ritos y las formalidades mediante las *actuaciones* de los jefes (*oyabun*) en la cadena del crimen.

La primera entrega de la trilogía representó un éxito en Japón donde recaudó 1,597,856 dólares (146,363,610 yenes) en las 155 pantallas en las que se proyectó el fin de semana que se estrenó²⁴⁵, lo cual la situó como la cuarta película más taquillera en el país de esa semana. Cabe destacar que *Outrage* (2010) compitió en Cannes por la Palma de Oro y por ello tuvo cierto alcance internacional.

²⁴⁵ *Outrage (2010 film)* (Sin fecha). En Wikipedia. Recuperado el 26 de abril de 2020 de url: [https://en.wikipedia.org/wiki/Outrage_\(2010_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Outrage_(2010_film))

El revuelo que ocasionó la película se debió además a que el también comediante había pausado en su carrera las tramas del género, por eso los espectadores y fanáticos esperaban otra historia que abordara aquello que Kitano aparentaba conocer bien: el mundo *yakuza*. Después del filme *Brother* del año 2000, que fue la última película que cumplía con las características del género, Kitano filmó cinco películas y un cortometraje²⁴⁶ que se centraron en temas autobiográficos como el amor y la familia; era de suponerse entonces que la próxima cinta del *Neo Yakuza-Eiga* que produjera tuviera el mismo impacto que ganaron otras cintas en su haber.

La historia que se centra en la vida de Otomo (Takeshi Kitano), un gánster matón que realiza múltiples asesinatos y “encargos naturales” del *yakuza*, tales como la intimidación y extorsión, busca proteger con sus acciones al grupo de Ikemoto al que está subordinado, (y que a su vez está controlado por el gran sindicato del Yakuza Sekiuchi) puede modelizarse y entenderse bajo el estudio de micro interacciones o intersubjetividades acaecidas desde el poder de los dirigentes de la familia.

Las interacciones que se generan en los filmes pueden detallarse desde lo que Goffman explica como actuación y fachada, y con ello todos los elementos que lo componen (máscara, tergiversación, mitificación, apariencia, modales), porque la violencia se sustenta, se justifica y se construye, gracias a estos preceptos. En pocas palabras, los *roles* que desempeñan los integrantes del grupo son el combustible primordial en las relaciones existentes y de la concepción de organización delictiva según Kitano, pero son los puestos más altos en los que recae el origen de ella (violencia).

La vulnerabilidad que propicia la violencia en cualquier sindicato de la mafia está siempre supeditada al organigrama del mismo grupo. En la filmografía de Beat Takeshi existe la figura del *oyabun* malvado que busca a cualquier costo la

²⁴⁶ El cortometraje *One Fine Day* pertenece a la antología *Chacun son cinéma* que fue realizada en 2007 para celebrar el 60 aniversario del Festival de Cannes. En dicha producción se recopilaron 36 cortometrajes de igual número de cineastas reconocidos, entre ellos David Lynch, Roman Polanski, Alejandro González Iñárritu, Abbas Kiarostami, Lars Von Trier y Wong Kar-wai. La presencia de Beat Takeshi en la producción simboliza la importancia e interés que ha generado su trabajo en el ámbito internacional.

manutención y expansión del poder. Desde *Violent Cop* hasta *Outrage*, este ser superior puede disponer de las vidas de sus colaboradores y de sus hombres de más cercanía para la resolución de sus deseos, y donde la violencia adquiere un significado de liderazgo y poder para sus enemigos y súbditos.

El problema de la saga de *Outrage* detona cuando el gran Yakuza Sekiuchi (Sōichirō Kitamura) realiza una reunión con todos los líderes de la mafia de la región de Kantō que controla, pero al concluir dicha junta, Kato (Tomakazo Miura), quien es subordinado directo del gran *oyabun*, le cuestiona a Ikemoto (Jun Kunimura) la relación que ha formado con el líder de los Murase-gumi; éste responde que existe un pacto de sake creado en el momento en que ambos estuvieron presos, a lo cual Kato le menciona: “Es importante que respetes a tu hermano, pero mucho más es que lo hagas con tu padre”.

Esta decisión desencadena que Ikemoto inicie una guerra contra su propio hermano Murase (Renji Ishibashi) mediante una trampa en la que buscan intencionadamente que un grupo de *yakuzas* de Murase estafe con dinero a uno de los hombres de Otomo, hecho que tiene como significado en los códigos del grupo una ofensa a la lealtad y al honor. Estas acciones refrendan la jerarquía dentro las familias criminales, donde el padre tiene la primera y última palabra sobre lo que se hace, tanto de las mismas relaciones entre sus subordinados como de la integridad sobre sus propios cuerpos.

Así por ejemplo casi al final de la última película de la trilogía, *Outrage 3* (2017), las convenciones grupales que resaltan el poder del jefe *yakuza* resultan muy vigentes. Nishino (Toshiyuki Nishida) quien ha logrado convertirse en el líder de la familia criminal Hanabishi, le recrimina al gran presidente su liderazgo al afirmar que él no aparenta ser un verdadero *yakuza*: “nunca te hemos visto ni como *yakuza* ni padre del clan. No tienes tatuajes, nunca has ido a la cárcel...” Esta oración resulta la antesala a la muerte del líder por parte de sus mismos hombres.

En una primera instancia los sentimientos de pertenencia, la composición de las jerarquías y el control del poder a partir del *oyabun*, son códigos implícitos y que todos los integrantes del clan conocen y respetan, pero que también el espectador

intuye. Sin embargo, todos estos símbolos se recalcan y se reafirman mediante el uso de la palabra, por ello los conflictos de las cintas en Kitano nacen a partir de las discusiones verbales y no de actos violentos en sí.



Figura 27. Oyabuns de la trilogía de Outrage. El sometimiento sin contacto visual muy característico en las relaciones del yakuza. Fotogramas extraídos del DVD Outrage.

5.2.1 Oyabun y lo banal de los cuerpos

Las ofensas al jefe sólo pueden castigarse de dos maneras según Kitano: mediante la muerte y el *yubitsume* (amputación del dedo meñique)²⁴⁷. En este ritual participan dos personas, el *iki yubi* y el *shinu yubi*; el primero es el que ha cometido la falta y el segundo es quien recibe el dedo amputado. Esta práctica en la concepción de Beat Takeshi resulta en acciones inquebrantables que cumplen con tradiciones históricas y culturales para la organización, pero intrascendentes al actuar del

²⁴⁷ El *yubitsume* es una práctica en el mundo criminal muy antigua en la que se ofrenda la falange más pequeña como una disculpa después de una ofensa. Para los espadachines, ya sea dentro del samurái o en el kendo (arte marcial practicado con catanas), la importancia de este dedo recae en la empuñadura y agarre del arma. Si un espadachín carece de esta falange pierde habilidad en el momento de la batalla, por lo tanto, queda vulnerable y dependiente de su jefe.

oyabun y a sus súbditos más directos; así se evidencia en *Outrage* cuando el *yakuza* que cometió fraude en la escena descrita anteriormente le es impuesta la mutilación por órdenes de Murase y quien desdeña la voluntad de su empleado.

El esbirro mutilado regresa en compañía del segundo al mando de la familia Murasegumi a exponer las disculpas, sin embargo, los hombres de Otomo se niegan al ofrecimiento y por el contrario se mofan y provocan al segundo hombre del grupo rival a amputarse el dedo con una herramienta sin filo. Takeshi Kitano como testigo directo de la gresca suelta un par de risas silenciosas en un primer plano; a continuación, el hombre agredido le dice a su agresor como respuesta a su orden que está loco, a lo que Beat Takeshi enojado lleva cortarle el rostro.

La risa de Kitano que funge como barrera al acto separa en dos momentos el incidente: el primero busca aligerar la tensión del momento explícito del *yubitsume* mediante una confrontación al espectador con un significante que construye el momento como un tiempo de *slapsticks* y, en segundo lugar, busca sorprender al mismo espectador con un acto aún más brutal que la amputación. El soporte de la burla y el morfema del silencio (como no queriendo interferir en la escena, por tanto, extradiegética a la actuación) evidencian una total burla al código *yakuza* sobre la lealtad y las relaciones entre grupos criminales.



Figura 28. Incidente 1: (1) AG, (2) CO, (3) AG, (4) CA. Fotogramas extraídos del DVD *Outrage*.

Lo risorio de los códigos de honor a los ojos del cineasta se asocia como un sentir de banalidad de los cuerpos para los *oyabun*, acción que se reafirma en prácticamente toda la filmografía de Beat Takeshi. Particularmente, la primera etapa del director resulta más obvia a este precepto porque el ritmo de las cintas se construye desde convenciones que generan un ritmo lento y pausado, a comparación de su última etapa en la que *Outrage* se ubica. Así pues, las acciones de vulneración física resultan sorprendidas y significativas en su *storyworld*.

Boiling Point (1990) tal vez sea el largometraje que más incomodidad genere de todas sus producciones en los espectadores debido a las acciones políticamente incorrectas que suceden tan constantemente a partir de la segunda mitad de la historia. Violaciones, asesinatos, golpizas a mujeres, xenofobia y racismo, aderezan el segundo trabajo de Beat Takeshi como director en la pantalla grande.

Kitano le da vida a un *yakuza* prepotente y sumamente agresivo al que todos llaman Uehara. A pesar de tener un rango bajo en los grupos del hampa se comporta como el gran jefe con los que le rodea. Después de adquirir una deuda con los verdaderos dirigentes del crimen para el que trabaja, se pasea por diferentes establecimientos nocturnos buscando solución a sus problemas. Después de una soberana fiesta que se monta en un karaoke con los protagónicos de la película Masaki y Kazuo, le pide a su leal compañero guardaespaldas Tamagi (interpretado por el boxeador Katsuo Tokashiki) que practique el *yubitsume* para él, después de obligarlo a sostener relaciones con su novia Fumiyo (Eri Fuse)²⁴⁸.

Con el pretexto de haberlo engañado con su pareja, a Tamagi le es amputado el meñique. En esta ocasión el rito del *yubitsume* pierde legitimidad debido a que el dedo que presenta Uehara casi al final de la cinta al *shinu yubi*, del cual contrajo la deuda, es ajeno a su cuerpo, por lo que el código de honor se subsume inmediatamente. Asimismo, el procedimiento de amputación no es realizado por el mismo ofensor, sino que unos terceros operan el cuchillo (Fumiyo, Uehara y Kazuo).

²⁴⁸ Este incidente brinda la posibilidad de enmarcarse en otra forma de violencia, la sexual. De tal manera que será retomada y ejemplificada más adelante.

El simbolismo y la importancia que representa perder la falange más pequeña para un japonés tiene en estos dos incidentes compuestos que convierten al rito como una circunstancia hilarante y hasta insignificante que pone en evidencia el poder absoluto del *oyabun*.



Figura 29. Incidente 2. (1) CA, (2) AG. instantes después dentro del mismo encuadre se les aprecia a los personajes mirar el acto de amputación a Tamagi (CO). Fotogramas extraídos del DVD Boiling Point.

La vulnerabilidad de los *yakuzas* no se da únicamente por la vía de la amenaza o de deseos directos de los escalones superiores del organigrama criminal, sino que puede concretarse desde la voluntad individual regida por pautas y códigos que resultan incluso superfluos, exagerados y efímeros a las resoluciones de conflictos en las tramas cinematográficas.

El más claro ejemplo se suscita en *Brother* del año 2000. Kitano (Yamamoto) una vez más se convierte en el líder del grupo delictivo, sin embargo, en esta ocasión la trama se desenvuelve fuera de Japón: en Los Ángeles California. A su salida de Tokio tras la aniquilación del sindicato que lo acobijaba, busca a su hermano Ken (Claude Maki) para comenzar una nueva vida en América, pero como lo único que sabe hacer es conducirse bajo la ilegalidad, toma la decisión de conformar su propio grupo delincuencia.

La nueva familia resulta peculiar a las representaciones sociales del *yakuza* convencional pues su estructura se erige interracialmente. En el grupo existen dos japoneses, Aniki (como cariñosamente le nombran a Yamamoto) y Ken; extrañamente también pertenecen al conjunto un latino y dos afroamericanos. A este grupo se le suma, ya avanzada la película, Kato (Susumu Terajima) otro asiático que conoce Yamamoto y que era colaborador suyo en Tokio. Este

personaje resulta el más excepcional de la pandilla porque deja bien establecidas las convenciones entre intersubjetividades, medios y modos, entre la delincuencia de América y de Asia.

En primera instancia (el nuevo grupo que busca el dominio de la venta de droga en la ciudad de Los Ángeles), se representa como una banda común y corriente del narcotráfico estereotípica al cine negro estadounidense, pero la aparición de Kato imprime el sello más característico de la mafia japonesa a su devenir: la voluntad segada e íntegramente comprometida al jefe.

En cierto momento Yamamoto se entera de la existencia de un gánster conocido como Shirase. Este japonés exiliado logró abrirse camino en la mafia de Norteamérica tal y como Aniki lo pretendía lograr. El grupo de Beat Takeshi se encuentra con Shirase y su hombre de confianza y le piden formar una alianza con el propósito de tener el control absoluto de las actividades ilegales, pero éste se niega rotundamente. Con la negativa del psicópata y egocéntrico sujeto, se regresan a su centro de operaciones con excepción de Kato que permanece fuera del edificio.

De regreso a la misma sala, Kato le insiste al hombre que trabaje junto a su jefe, y con un “yo daría mi vida por Aniki” se dispara con un revolver en la sien al mismo tiempo que sonrío llenando de sangre la pared del fondo en la escena. Este incidente evoca la nimiedad que representa para el *oyabun* la vida de los súbditos desde dos puntos de vista, pues mientras Shirase (el gran jefe rival) se regocija al socavar la credibilidad como *yakuza* de Kato, Otomo concibe de antemano que la muerte de su fiel amigo puede representar un acto en vano.



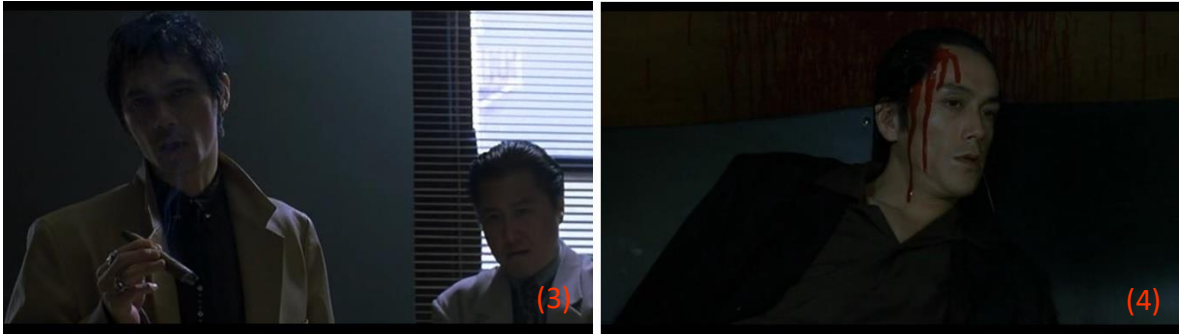


Figura 30. Incidente 3. (1) CO, (2) AG, (3) Y (4) CA. Fotogramas extraídos del DVD *Brother*.

Incluso el protagonista Masaki de *Boiling Point*, que realiza una travesía larga en busca de armas para vengar una simple pelea que tuvo su entrenador de béisbol (ex *yakuza*) con otro grupo de delincuentes, se torna en un viaje sumamente caótico y violento (del cual se abordará más adelante) al ofrendar su propia vida y la de su novia al impactar un camión transportador de combustible contra el cuartel de los criminales.

5.2.2 Signos que generan violencia

Acorde a la figura 24 del esquema que expresa la ruta de la violencia se puede advertir que, desde la representación de Kitano, está enmarcada en todos los sustratos por el *oyabun*. La vulnerabilidad que ejerce a la organización (y a la sociedad), pero particularmente en la existencia física del sujeto, tal como lo interpreta Michael Staudigl, se concibe desde la importancia de la actuación y de la fachada.

La congruencia que afirma Goffman que debe existir entre la apariencia y los modales claramente se retrata en la configuración del gran Jefe según Beat Takeshi. La opulencia de los medios (significados) en los que se desenvuelven los *oyabun* tales como las grandes oficinas, los autos lujosos, bares y centros de apuestas (medios), así como las actitudes de sumisión por parte de sus empleados (roles), permanecen intactos a la representación social cinematográfica de estos grupos, sin embargo, los ritos (significantes) como son el *yubitsume*, la hermandad de sake (aunque en la mayoría de las veces extradiegética a la película), pierden sentido, lo que genera que el máximo de la organización busque generar violencia.

La actuación de todos los componentes del organigrama tiene origen desde la violencia como persuasión del superior y busca como beneficio el control del poder. La violencia física no se realiza por el *oyabun*, sino que es practicada desde los asesinos, extorsionadores y traficantes; por ende, son estos el medio para conseguir el poder. Por otro lado, se puede aseverar que la violencia es una mediadora entre el rol y la persona porque delimita la función del individuo en la institución simbólica.

Los roles de los que se apropian las piezas del organigrama están encaminados en todo momento por los significados del *yakuza*, pues son estos los que delimitan la actuación de los miembros. Es intrínseco entonces que el gran jefe represente la autoridad natural dotada desde las convenciones de las instituciones simbólicas, por lo que los actos violentos exaltan ese “que todos quisieran ser” como lo significa la máscara.





Figura 31. Fotogramas extraídos de DVD de las películas Brother, El verano de Kikujiro y Sonatine. Hermandad del sake, el tatuaje del yakuza y los espacios lujosos que el crimen se apropia, son significados que al perder sentido también generan violencia.

Por consiguiente, la ruptura con los significados y significantes entre las convenciones del crimen organizado en el *storyworld* de Takeshi Kitano animan las relaciones ríspidas y agresivas entre sus personajes. El menosprecio por el rito del sake, la reconstrucción del *yubitsume* como un gesto de ofensa y no como una obligación, la prioridad por el hermano antes que el padre, y las deudas económicas antes que el honor del hombre, son el origen directo e indirecto de toda la violencia de estos incidentes analizados.

Sin embargo, lo más destacable referente a los eslabones más altos en el organigrama de la violencia, y que además abre la puerta al siguiente punto de análisis en esta investigación, es que la nulidad de los cuerpos es más evidente cuando el individuo halla sentido en la máscara que se le ha asignado o que ha decidido desempeñar, es decir, (explicado en términos de Viewiorka) cuando encuentra una subjetivación a su existencia.

5.3 Encontrar sentido a la violencia en la subjetivación y desubjetivación

5.3.1 Violaciones y los no sujetos

Un peldaño más abajo en la estructura del crimen, aparecen los *saiko-komon*, que al igual que su traducción al español, refiere a los “asesores principales” de los jefes. Estos personajes recurrentes no son significativos a las historias de Takeshi Kitano

pues generalmente salen a cuadro efímeramente y no representan incidentes de violencia destacables. La vulnerabilidad que enfrentan se asocia a golpes como reprimenda a órdenes y a violencia verbal generada desde sus mandos superiores.

A su vez, los jefes de clanes que siguen la línea directa sobre la violencia propuesta desde los *oyabun* carecen de interés para Kitano, porque paradójicamente, aunque tienen una presencia más continua en los guiones, suelen ser los sujetos que sirven como instrumentos para que se efectúen reorganizaciones territoriales y sindicales al interior de las familias, lo que lleva el establecimiento del poder en los respectivos grupos como sucede en *Outrage* y el personaje de Ikemoto en específico. Ambos actores sociales son marionetas, pero que fungen como canales directos para que las vulnerabilidades persistan.

Estos ejemplos y los mencionados con anterioridad, cuando se refirió al sometimiento del *yakuza* al gran jefe, pueden estudiarse desde la desobjetivación del hombre a partir de un dualismo: tanto como de una resignificación de la violencia y como una natural consecuencia. Aunque Wieviorka no establece en sus categorías de la subjetivación esta relación, desde las convenciones cinematográficas sí que resultan evidentes.

Las palabras del *oyabun* son leyes que los inferiores tienen que acatar, incluso si eso implica perder la vida o ser víctimas de agresiones sexuales como ocurre en *Boiling Point*. El *yakuza* Tamagi es obligado por Uehara a violar a Fumiyo después de la convivencia de la cena y el karaoke. Uehara intencionadamente y como un acto de venganza y celos, ataca sexualmente a su compañero en la misma cama y en la misma escena. Éste en una clara sumisión, y desprovisto de una defensa personal, permite que le sea transgredida su “hombría”.

Esta doble violación, tanto de Tamagi y Fumiyo, reiteran lo que Hannah Arendt describió en su libro *Eichmann en Jerusalén. Un estudio sobre la banalidad del mal*, y que Michel Wieviorka retoma en sus escritos cuando explica que el genocidio de judíos en campos de exterminio al mando Adolf Eichmann no fue voluntad o deseo de este sujeto, sino que fue supuestamente una labor en cumplimiento burocrático y oficial pensada desde las órdenes de Hitler. A lo que Eichmann en repetidas

ocasiones, en los juicios que le llevaron a su ejecución en 1962, repitió en defensa que hubiera asesinado a su propio padre si así se lo hubieran ordenado²⁴⁹.

Es decir, el acto de violación se justifica paradójicamente por la supuesta ausencia de motivación, deseo sexual y del placer que sienta el atacante, y al mismo tiempo trata de justificarse en la diversión voyerista del tercero del que no pueden negarse, o sea del *oyabun*. Estas premisas dotan de un nuevo sentido a la vulnerabilidad: la deshumanización del ser (desubjetivación).



Figura 32. Incidente 4 (1) CA, (2) CO, (3) AG, (4) CO. El fotograma 1 es también el atestiguiamiento de un acto violento, sin embargo, por el tipo de encuadre y la situación de los personajes, es aprehendido como un momento de calma. En este incidente por tanto hay dos vulneraciones. Fotogramas extraídos del DVD Boiling Point.

Curiosamente, *Boiling Point* ha quedado excluida del interés de los cinéfilos apasionados y de los estudiosos de Beat Takeshi²⁵⁰ principalmente porque a primera vista la historia parece una narración experimental, lo que evidencia la premura y diversificación de la labor del autor. A casi tres décadas de su estreno (considerando el año de publicación del presente trabajo, 2020) ha tenido bajo

²⁴⁹ Arendt, Hannah. (2003). *Eichmann en Jerusalén. Un estudio sobre la banalidad del mal*. España: Editorial Lumen, p. 18.

²⁵⁰ Me atrevo a aseverar esta oración porque en las tesis universitarias y en los trabajos biográficos y bibliográficos no profundizan en ella o muy poco le refieren.

impacto en la cinefilia occidental por el interés cada vez más creciente respecto de sus posteriores cintas.

Siendo ésta su segunda producción, la cual recaudó 1,471 millones de dólares²⁵¹, la audiencia japonesa se acostumbró a que Kitano produjese y dirigiese una película por año. Esa rutina creativa llevó a que las nuevas producciones intentasen superar a la anterior tanto en números, alcance internacional y en calidad, como ocurrió un año después con *A Scene At The Sea* (1991), la cual resultó convertirse en un filme memorable que consolidó al hombre como un productor y guionista “serio”, dinámico, capaz de narrar historias distantes y diferentes de la violencia explícita de sus dos trabajos iniciales.

Boiling Point resulta excepcional cuando se pretende acercarse a la personalidad del director porque es quizá una de las películas más violentas, más oníricas, y con más libertades tanto en la cámara como en el espacio de posproducción, lo que permite afirmar que *Boiling Point* es uno de los filmes más honestos en su haber. La auto representación que Kitano construye de su personaje Uehara como un psicópata y depravado sexual, se manifiesta también en otros personajes a lo largo de su filmografía, lo que reitera las características más representativas de los estereotipos del *yakuza* convencional.

En otro momento, después de haber conseguido armas para encarar al jefe que le ha humillado, Uehara emprende el camino de regreso junto a su pareja Fumiyo y a su compinche Tamagi. A mitad del camino detienen la marcha y desciende Tamagi del automóvil, y en un silencio que simboliza complicidad previa entre los dos hombres, el seudo *oyabun* aprovecha para fornicar con la mujer. Sin existir significantes en este incidente que delaten el consenso del acto se puede afirmar que se trata de una violación.

Finalmente, en el ocaso de la película, el par de *yakuzas* logran arribar al centro de operaciones de la familia enemiga con el motivo de adentrarse hasta las oficinas del “padre” de los criminales. Con una ametralladora que han escondido dentro de un

²⁵¹ *Boiling Point* (1990 film) (sin fecha). En IMDb. Recuperado el 11 de junio de 2020 de URL: <https://www.imdb.com/title/tt0098967/>

ramo de flores, irrumpen y discuten con los criminales para armar después una balacera que fulmina cuatro de los integrantes del grupo y al *oyabun* de la mafia. Una mujer que previamente servía café a los hombres sobrevive al ataque tras refugiarse detrás de una silla.

Primer plano en contrapicada se observa la expresión hierática de Uehara que ve por unos segundos a la mujer aterrada y sollozando; corte en un plano medio a Tamagi que mira profundamente la falange que le fue amputada escenas atrás; y enseguida en una toma abierta, debajo del encuadre, Takeshi Kitano se muestra violando a la mujer.

Al igual que en el incidente de Fumiyo, el significante de la mirada resulta revelador. Ambas mujeres permanecen inmóviles con los ojos perdidos al techo. La actitud de ellas confirma una sumisión que hacen pensar su agresión “natural” tras concebir al violador como un ser superior que puede disponer de su sexualidad en cualquier forma y momento. Lo que resultaría una acción aberrante entonces se convierte en un hecho consensuado del cual siempre hay testigos que parecen no aprobar del todo el ultraje sexual, pero que tampoco se oponen.



Figura 33. Incidente 5. (1) CO, (2) CO, (3) CA, (4) AG. Fotogramas extraídos del DVD Boiling Point.

La vulnerabilidad de los cuerpos (femeninos en la mayoría de los casos) adquiere un sentido diferente al que el espectador común construye cuando presencia una violación, ya que Kitano infiere mediante los soportes de los que Barthes habla como las miradas, gestos, silencios, que existe una aceptación a la transgresión la cual les despoja de su capacidad de “existir en la vida”.

5.3.2 El héroe de la película no es el *yakuza* rebelde sino el policía flotante

En el *storyworld* de Takeshi Kitano predomina de forma obligada el cuerpo policial como una fuerza que se contrapone al poder de la *yakuza*. Esta institución que procura la seguridad a la sociedad está mediada siempre por el deber ser, la responsabilidad y la rectitud, pero también está influenciada, limitada y condicionada por la exigencia misma del crimen.

Estas características definen a sujetos que se conducen entre la apariencia de lo correcto y la ilegalidad, tal como se personificaron a los *yakuzas* protagonistas del género cinematográfico en sus inicios cuando el samurái dejó de servir a su señor para subyugarse a la delincuencia. Esta dicotomía, que debiese simbolizar una falla en la naturaleza del policía como un individuo con roles bien definidos, es a su vez su mayor fortaleza porque les propicia a convertirse en los héroes de la película, y en héroes sumamente violentos cabe resaltar.

El policía que interpreta Kitano en sus películas es quien cumple a cabalidad dicho precepto, pues existen otros policías que dan vida otros actores que se representan como sujetos oportunistas, corruptos y partidarios del beneficio propio, como lo son el detective Kataoka (Fumiyo Kohinata) de las dos primeras películas de *Outrage*, e Iwaki (Sei Hiraizumi) de *Violent Cop*.

Beat Takeshi entonces se redime parcialmente cuando personifica este tipo de roles sociales, en primera instancia porque se encarna como un ser falto de sensibilidad y de humanidad valiéndose de la crueldad, el sadismo y de la violencia, para cumplir su labor. Sin embargo, por otro lado, encuentra en estas acciones antagónicas a su naturaleza un camino que permite legitimarse mediante las injusticias y las

privaciones morales, económicas, políticas e institucionales, de las que le la sociedad le exime.

Particularmente, existen dos filmes en los que Kitano se evidencia desde las peculiaridades del policía ya descritas: *Violent Cop* (1989) y *Hana-bi* (1997). Las tramas son muy semejantes: oficiales agresivos que viven en compañía de una mujer y que en un momento determinado son despedidos de su trabajo, lo que les orilla tomar venganza en contra de la *yakuza*, y actuar bajo sus propias normas para recuperar el honor que les fue mancillado.

En *Violent Cop*, Kitano le da vida a un oficial de nombre Azuma quien sobresale de sus compañeros en la comisaría por los métodos “poco éticos” al momento de resolver ciertos crímenes. Poco éticos en el sentido de que Azuma se conduce por formas de tortura, intimidación y una violencia desmesurada (lo que le da nombre a la película). Por ejemplo, al inicio del largometraje, se adentra literalmente hasta la habitación de un joven al que amedrenta y golpea, y quien momentos antes había vapuleado a un indigente. En otro momento atropella a un delincuente que perseguía, y en otra escena bofetea constantemente a un distribuidor de drogas como forma de humillación.

Este agente está sometido a una presión doble: la de cuidar de su hermana Akari (Maiko Kawakami), que pareciera tener ciertos desórdenes mentales de los cuales el espectador intuye, y también la de su trabajo, ya que por cuenta propia decide develar las motivaciones del suicidio de su mejor amigo y también policía Iwaki, ello mientras permanece al servicio y vigilancia del nuevo jefe corrupto de la comisaría.

La necesidad de Azuma le conduce un acecho mortal por parte del grupo de *yakuzas* que ha estado investigando y que llevaron a la muerte de Iwaki al hacer públicas las relaciones de corrupción que ambas partes construyeron. La historia se complica cuando el grupo de mafiosos secuestra a Akari y la mantiene drogada en un búnker donde esbirros de Kiyohiro (Hakuryu) (una especie de *saiko-komon* que brinda protección a Nito, padre del clan *yakuza* antagónico) abusan sexualmente de ella.

Esta historia prácticamente se repite en *Hana-bi*, estrenada en el año de 1997, pero con ciertos elementos diferentes que, a decir verdad, resultan no sustanciosos a la esencia de la película de 1989. Lo que sí es notorio y distante de ésta es la calidad y el tratamiento que conforma sus personajes, pues cabe recordar, este filme pertenece a la segunda etapa del director después del accidente, lo que se traduce en una trama que se edifica desde personajes que se influncian en la vida de Kitano²⁵².

Es importante recordar que *Hana-bi* brindó la oportunidad a Kitano de resaltar en el mundo internacional cinematográfico por la nominación y obtención de la Palma de Oro en Cannes. Si bien la película es casi idéntica a *Violent Cop*, esta comparación resulta oportuna porque evidencia el desarrollo del cineasta y la influencia que generó sus vivencias personales.

En *Flores de fuego* como se le tituló en castellano, Beat Takeshi es una especie de héroe samurái sin catana donde se le ve la mayoría del tiempo callado e inmóvil. Nishi, un oficial que es despedido de la institución policial tras matar a un delincuente que perseguía y que previamente había asesinado a un compañero y herido de gravedad a su mejor amigo Horibe, lidia tanto con el estigma de haber sido apartado de su trabajo en la policía como con la *yakuza* que lo persigue por una deuda económica.

Al igual que en su primera película, el protagonista vive en compañía de una mujer, sin embargo, ésta, su esposa Miyuki (Kayoko Kishimoto) permanece en el hospital no por una condición mental sino debido a un cáncer que en poco tiempo acabará con su existencia. Nishi entonces se ve en la necesidad de procurarla y decide pasar en compañía los últimos momentos de ella. Sin trabajo y excluido de la comisaría y

²⁵² El amigo de Nishi, Horibe, queda parapléjico después de recibir impactos de bala. En su convalecencia pasa su tiempo pintando cuadros después que su esposa e hija lo abandonaran. La situación de este personaje es una referencia al accidente del cineasta, además que la alegoría del intento de suicidio y el renacer del policía mediante el arte, nos permite intuir que Nishi y Kitano podrían considerarse el mismo sujeto (en una manera metafórica). Otra pista clara de esta afirmación recae en el hecho de que todas las pinturas que apreciamos en pantalla son hechas por el mismo cineasta, motivo que repite en *El verano de Kikujiro* dos años después de *Flores de Fuego*.

con la amenaza del grupo *yakuza* que le persigue, decide robar un banco para costear un último viaje juntos.

Estas cintas comparten no sólo una trama semejante, sino que la construcción de sus representaciones sociales, específicamente los estereotipos, concuerdan también con la figura del policía japonés y de sus relaciones con otros personajes de la vida histórica, política y económica. Esta representación inquietante pero predecible es congruente con las máscaras y las fachadas personales que han envuelto al policía japonés en las últimas décadas, sobre todo de la época de la burbuja económica.

Específicamente, los policías y sus mandos superiores se muestran en muchos instantes en una relación inevitable, áspera e incómoda con la *yakuza*; otros como el detective Kataoka de *Outrage* actúan clandestinamente en los dos bandos a beneficio personal. Estas intersubjetividades rememoran en todo momento al *giri-ninjo*, donde Takeshi Kitano policía adquiere una cualidad heroica basada enteramente en la determinación por la humanidad (*ninjo*), es decir, la procuración de la esposa y la sociedad, y deja de lado el deber (*giri*) traducido en su trabajo como policía, por ello las acciones negativas cometidas por él parecen justificables.



Figura 34. Nishi (izquierda) el policía que justifica sus actos y Kataoka, el agente corrupto que es despreciable. Fotogramas extraídos del DVD Hana-bi.

De entre todas las cosas desfavorables de las que se vale para obtener un propósito (violentas en muchos de los casos) y que pueden justificarse, se encuentran las golpizas y las torturas hacia los delincuentes o la siembra de droga como pruebas incriminatorias. Sin embargo, existe un fenómeno recurrente que pueden resultar contradictorias e inesperadas: los asesinatos de las mujeres más cercanas a Kitano.

Azuma se muestra en cierto momento de *Violent Cop* sin motivación y emocionalmente inestable tras ser relegado del ejercicio de la práctica policial. Como consecuencia decide emprender “una carnicería” contra todos aquellos que le han perjudicado, pero especialmente contra la familia de *yakuzas* que lideraba Nito. Tras matar al *oyabun* descubre quiénes y dónde mantienen secuestrada a su hermana; al llegar al sitio entra de forma intempestiva a lo que parece ser un almacén que sirve de bunker al hampa, y abriendo fuego de forma indiscriminada, le pone fin a la vida de los delincuentes.

Con la brutalidad que da honor al título de la película, Azuma encuentra malherido a Kiyohiro y le asesta tres disparos en el tórax y uno final en el rostro. De inmediato en un plano medio y con el cuerpo del malogrado pillastre, aparece Akari buscando desesperadamente dentro de las ropas del cadáver lo que se puede intuir como alguna dosis de droga. A la par, Azuma en un primer plano, y en una mirada incrédula pero fría, le observa, acto seguido desde un plano lejano se le ve matarle de un tiro en la cabeza.



Figura 35. Incidente 6. (1) CO, (2) CO, (3) AG, (4) CA. Azuma asesina a su propia hermana. Fotogramas extraídos del DVD *Violent Cop*.

En *Hana-bi*, la huida que emprenden Nishi y Miyuki es interpretada como un evidente *michiyuki* del cual invariablemente ambos amantes encontrarán el final de sus vidas. Estas muertes ocurren también en el final de la película cuando después de haber acabado con todos los enemigos, Nishi lleva a su esposa moribunda hasta una playa donde también los esperan los amigos y excompañeros del hombre para arrestarle bajo los cargos del robo de banco y el asesinato de algunos *yakuzas*.

Con el pretexto de la condición de su mujer, Beat Takeshi pide a los oficiales que le dejen a solas para despedirse de ella. La pareja contempla la quietud del mar mientras también observan el jugueteo de una niña con su cometa, dicha niña quien es en vida la verdadera hija de Takeshi Kitano, también simboliza la presencia terrenal de la hija que perdieron años atrás y a la que hacen referencia en algunas ocasiones del largometraje²⁵³.

Abrazados en una postal que tiene de fondo las olas del mar, y en un acto desconcertante para el espectador por la naturaleza fría del protagonista, la cámara realiza un paneo hacia la izquierda de la pantalla que permite ver a la niña correr en la arena y un auto estacionado que consiguió el “héroe” de la historia para trasladarse hasta ese lugar.

El movimiento de cámara se detiene justo en el horizonte entre los azules del agua y el cielo mientras se acompaña por una canción extradiegética de Joe Hisaishi; enseguida tanto la tranquilidad de la toma como el sonar de la melodía se interrumpen por dos disparos. Un silencio total se adueña del incidente por varios segundos para regresar al sonido de las olas rompiéndose en las piedras de la orilla... la niña lo ha presenciado todo.

²⁵³ Esta conclusión se produce debido a los constantes significados que aluden hacia la niña ausente. En un momento Nishi entra al edificio donde habita y sorteando hasta la puerta de su hogar una serie de juguetes que pertenecieron a la hija; en otro momento los amigos del protagonista reviven en una conversación la tragedia de la pareja; y en algunas pinturas se puede apreciar la figura de la pequeña que se representa como la unión entre la familia.

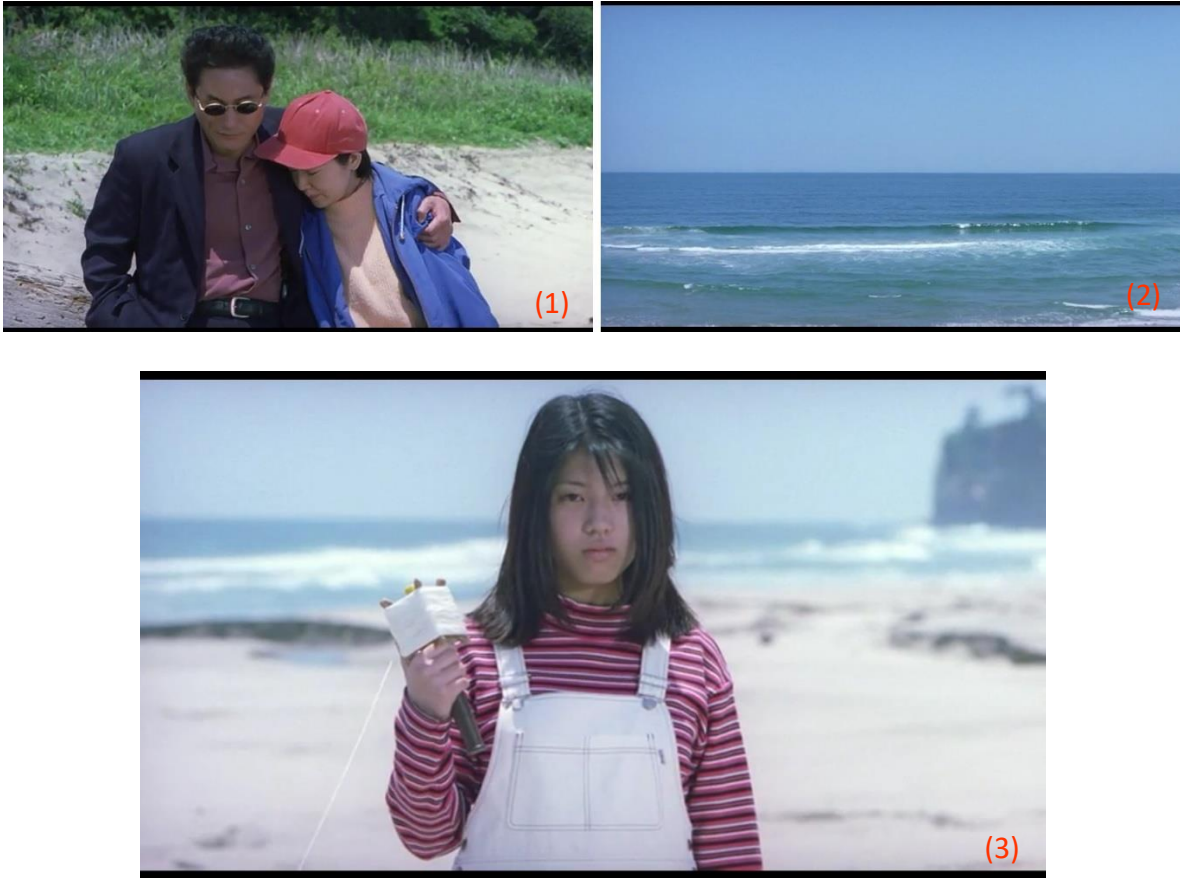


Figura 36. Incidente 7. (1) CA, (2) AG, (3) CO. La agresión se representa en esta escena mediante un paneo del mar mientras se oyen los disparos, lo que afirma que la violencia no siempre es gráfica o explícita. Fotogramas extraídos del DVD *Hana-bi*.

Estos incidentes adquieren corporeidad como un estatuto de subjetivación mediante la categorización de “sujetos flotantes”. El héroe policía (pero hay que recordar sólo el que es personificado por Beat Takeshi) resulta el sujeto más humano que pueda existir en su filmografía porque es “imperfecto”. Es el individuo más idealizado y cercano al sentido romántico del sufrimiento. La exclusión, la pobreza, la pérdida de identidad y el amor truncado, le justifican la ira y la violencia con la que vive.

Estas condiciones, de las que no depende en absoluto su voluntad y decisión, le obligan a desprenderse de las redes de pertenencia más importantes para las convenciones sociales como el amor y la familia, a tal grado de asesinar a su hermana y esposa. Aunque a Akari le mata frente a la cámara, en *Hana-bi* los disparos que existen fuera de campo pueden intuir el suicidio de la pareja, como así

lo han expresado Santiago Vila o Luis Miranda, sin embargo, también es muy probable la posibilidad del homicidio.

Kitano da la pista a esta teoría²⁵⁴ cuando asevera que el acto más grande de amor que puede haber entre dos personas es quitarle la vida al otro. Por lo cual la muerte provocada es la mejor respuesta como un acto de inconformidad a la sociedad y a la falta de ética de las instituciones públicas. Los actos de violencia aunados a estas condiciones sociales se justifican y se suavizan mediante dos maneras: la adicción o la enfermedad.

Akari se convierte en un ser despreciable por consumir drogas, por ello no hay remordimiento en su desaparición; a su vez el cáncer terminal y la muerte de la pequeña hija crean el ambiente idóneo en donde la muerte no se cuestiona, y donde la construcción cinematográfica encuentra y contribuye con un pretexto plausible para la construcción de guiones con una trama “alternativa” y perfecta para proyectarse en festivales de cine.

Entonces se puede afirmar dos cosas según lo expuesto en este punto del análisis. Primero, Kitano se auto-representa como un individuo flotante en la sociedad y fundamenta su actuar como consecuencia en la privación que ésta misma le ocasiona, y segundo, la violencia le concede a la personalidad del policía un estatus heroico a diferencia del *yakuza* que le confiere un antagonismo despreciable.

5.4 La función de la violencia se explica desde la sexualidad, el racismo y el voyerismo

Hablar de funciones sobre algo que se piensa indiscutible y dañino a la integridad del ser humano es siempre escabroso y ríspido al entendimiento social. Evidentemente, las consecuencias de algo sensible como la violencia existen y no deben percibirse obligatoriamente como negativas: la violencia cumple una función

²⁵⁴ Mi teoría es que Nishi mata a su esposa y no comenten suicidio como se ha referido en múltiples ocasiones en las reseñas de la cinta.

en la cultura y por ende en el entorno del sujeto. A continuación, se interpretarán esas funciones en la filmografía de Kitano.

Hannah Arendt explica que el propósito de la violencia en actos de revolución es el de generar nuevos cambios donde se presenta, ya sea consciente o inconscientemente. En el universo cinematográfico de Takeshi Kitano se puede advertir que la función de la violencia es el de la creación, y el de la creación de identidades en específico. Esta función a su vez puede explicarse en dos vertientes: el nacimiento de identidades tanto de los personajes sociales que representa Kitano, como en la reafirmación de la identidad del mismo cineasta.

Para reiterar esto es necesario analizar los cuadros faltantes en el cronograma de la institución simbólica de la *yakuza*: las mujeres, los extranjeros y los niños.

5.4.1 El cuerpo y la pérdida del ser. Mujeres y violencia en el mundo del *Neo Yakuza-Eiga*

Existe una sumisión absoluta por parte de los *yakuzas* frente al *oyabun*, lo cual infiere una pérdida de voluntad categorizándoles como no sujetos según la explicación de Michael Staudigl. La vulnerabilidad de la mujer en la filmografía de Kitano, en cambio, resulta peculiar por su representación debido a que la institución simbólica le confiere de una doble vulnerabilidad que repercute en la sexualidad y en la integridad corpórea (lo que le lleva en muchos casos a una muerte inesperada).

Los anteriores incidentes ayudan a comprender el papel de la mujer en el *storyworld* de Beat Takeshi. La violencia que se ejerce en contra de ellas está delimitada en función de la sexualidad por ello se permite la violación de Fumiyo y de la secretaria en *Boiling Point*. Otra premisa que permite confirmar dicha lógica se sustenta en el hecho de que las mujeres han dejado de tener el papel protagónico en los largometrajes para ser expuestas como mercancías sexuales en prostíbulos o en los *mizu shobai* de la *yakuza*.

Aunque no son incidentes que se componen por el trinomio de significantes como lo son todos los ejemplos hasta ahora descritos, existen algunos casos que a continuación se explicarán y que refuerzan la doble transgresión de la mujer y que tiene una relación muy estrecha con la idea principal del punto en desarrollo: la función de la violencia es el de crear identidades.

El comienzo de la historia de *Outrage Coda* (2017) se sitúa en Corea del Sur, donde Kitano es uno de los hombres más importantes de un *oyabun* al que todos nombran señor Chang (Tokio Kaneda). Como encargado de los trabajos sucios de Chang, Kitano es advertido sobre un *yakuza* que se niega a pagar por el daño que cometió a dos mujeres que decidieron no realizar actos sexuales con el hombre. El eterno personaje Otomo, entonces se dirige hacia el hotel donde ve a las mujeres ensangrentadas y al mafioso semidesnudo recostado sobre la cama: “¿Qué problemas tiene con nuestras chicas?” Pregunta Otomo, a lo que el *yakuza* responde –“Yo no tengo ninguno, imbécil ¡tus putas son una mierda!”.

A las mujeres se les ha negado en el *storyworld* de Kitano la oportunidad de convertirse y redimirse en verdaderas *yakuzas* o heroínas, ya que se han convertido exclusivamente en personas que tienen la obligación de satisfacer las necesidades del hombre y al grupo delictivo al que se someten, tal como ocurre comúnmente en *Sonatine* y en *Outrage*,





Figura 37. Las mujeres cosificadas en *Outrage Coda* (fotograma superior), *Sonatine* (izquierda inferior) y *Outrage* (derecha inferior). Fotogramas extraídos de los DVD *Outrage Coda*, *Sonatine* y *Outrage*.

Retomando las subjetividades como sentido a la violencia, las mujeres son los *no sujetos* más representativos en el cine de este autor japonés porque en todo momento se les confiere un sentido de pertenencia, hecho que por obviedad permite a la *yakuza* disponer de sus cuerpos. Sorprendentemente, la mujer es uno de los componentes más vulnerados en la institución simbólica del crimen, pero también en la familia.

La segunda vulnerabilidad sobre la mujer (la de su integridad física), se puede explicar desde el *michiyuki*. Esta idea de muerte en pareja resulta el precepto más claro sobre la disposición de la voluntad y de la integridad del cuerpo de la mujer. Este elemento narrativo artístico, tradicional e histórico japonés, tiene otro sentido a la representación de Takeshi Kitano, pues la vida de la amada, en este caso la cónyuge, novia o amiga, es desprovisto de un sentido político, social, filosófico, moral, espiritual o religioso.

En *Boiling Point*, Sayaka (Yuriko Ishida), una joven que trabaja como mesera en un café, se vuelve la novia del protagonista Masaki. La relación de ambos personajes se desarrolla espontáneamente y sin una comunicación de por medio más que al inicio del noviazgo, lo que lleva a ambos jóvenes permanecer todo el tiempo en silencio cuando están juntos (esta característica se repite en las parejas de *A Scene at the Sea*, *Hana-bi* y *Dolls*).

Sin saberlo, Sayaka se convierte en la pieza complementaria del *michiyuki* que Masaki emprende cuando regresa de la travesía con Uehara y sus amigos. Después que Masaki consiguiera el arma con la cual su amigo busca sin éxito cobrar

venganza contra los *yakuzas* que le amenazaron, decide robar una pipa de combustible llevándose consigo a Sayaka. Después de conducir por unos instantes llega hasta el cuartel del grupo criminal y se estrella contra la fachada, lo que hace explotar el lugar concluyendo al mismo tiempo la venganza de su amigo.



Figura 38. Sayaka: uno de los personajes más extraños del storyworld de Kitano. Fotogramas extraídos del DVD Boiling Point.

La muerte de Nishi y Miyuki y el suicidio de los amantes de *Boiling Point*, demuestran que el acto de morir siempre está condicionado desde la perspectiva masculina. La situación, los lugares y la forma de acabar con la existencia depende enteramente de la voluntad y el placer del hombre. El silencio preponderante entre las parejas durante el viaje reafirma la nulidad de la mujer, y el *ishin-denshin* se transforma de amor elevado a obediencia absoluta o sumisión, lo que contradice lo dicho por Luis Miranda.

5.4.2 La negritud anónima: los nuevos *sangokujin*

La representación de personas afro resulta un exotismo casi inexistente en la industria cinematográfica de Japón, mas no así en el imaginario de Kitano donde tiene el privilegio y la curiosidad creativa de materializarlos en su trabajo como cineasta. Específicamente les brinda un espacio de vida en los filmes *Brother*, *Outrage* y *Boiling Point*, pero a diferencia de la primera, estas dos últimas películas minimizan constantemente la presencia e identidad de sus papeles.

A pesar de que en ninguno de estos tres casos existe una violencia sexual, o un acto de brutalidad explícito como suceden con otros sujetos, se puede afirmar que el rol que desempeñan sus personajes, así como ciertas interacciones que llevan a cabo con otros individuos (sobre todo con los miembros de la *yakuza*), sí que destacan una violencia que infiere directamente con la percepción de sus propias identidades.

En lo que a la significación respecta, este sector de extranjeros encuentra el pretexto de su existencia desde la desobjetivación, pues se suelen representar como entes sin valor, con una integridad constantemente sometida a la institución simbólica, a tal grado de carecer de personalidad y nombres propios. La vulnerabilidad de sus cuerpos es una manifestación del hiper sujeto construida desde de la discriminación originada por el japonés.

Boiling Point en su condición surrealista, expone a una mujer negra de cabello muy corto y que porta todo el tiempo un vestido blanco. La claridad de su vestimenta, el tamaño de su cuerpo, y la pequeñez de los espacios cerrados que cohabita con otros hombres y mujeres, resaltan la “racialidad atípica” del encuadre. El papel que desempeña su figura no es más que el de una simple “dama de compañía” del que Tamagi parece mostrar cierto interés.

A cuadro se le observa en distintas acciones que podrían evidenciar amistad entre Fumiyo, Uehara, Kazuo (Duncan) y el protagonista Masaki (Yûrei Yanagi). Disfrutan en el bar karaoke, en la comida del restaurante posterior a la borrachera del bar, e inclusive en una playa donde juegan al beisbol todo el grupo de personas al terminar la aventura. Sin embargo, es cuando todos viajan en el auto para reunirse con un vendedor de armas (quien es también extranjero) que se presenta un incidente hilarante pero poco sorprendente.

Los seis integrantes del mini clan viajan amontonados en un pequeño automotor a lo que Uehara responde en un sentimiento de incomodidad “¿Por qué vamos tan apretados?” A lo que Fumiyo contesta “Tú nos dijiste que viniéramos”, a lo que el personaje de Kitano le pega en la cabeza fuera de cuadro y le responde “¡cállate puta! Después de unos instantes de intervalos de silencios y agresiones físicas por

parte del hombre a su pareja que duran más de medio minuto, pronuncia las palabras “*Tendría que bajarse alguien*”.

Enseguida en un plano medio desde dentro del vehículo, se observa a la mujer afro alejarse rápidamente, lo que explica que ella ha sido excluida del grupo. A nadie parece importarle más que a Fumiyo que cuestiona la decisión de Uehara, y en reprimenda recibe otro golpe en la cabeza.



Figura 39. La mujer negra que es despojada de un nombre en la trama. Fotogramas extraídos del DVD Boiling Point.

En *Outrage* las cosas van más allá con referencia a la aparición de personas extranjeras. El pequeño grupo de Otomo obtiene mucho poder después de exterminar a la debilitada familia del Murase-gumi y, por consiguiente, el sindicato de Ikemoto al que trabajaba también se beneficia. Con Murase fuera del negocio del tráfico de drogas, Otomo junto con su jefe directo Ikemoto, buscan retomar la distribución de dichas sustancias mediante el apoderamiento de la embajada de un país ficticio llamado Gbanan donde planean construir un casino y fungir como centro de venta de drogas y demás actos ilegales, debido a la ventaja que simboliza la falta de jurisdicción de las autoridades de Japón en dicho lugar.

Tras una primera negativa del embajador (quien da vida el afroamericano Hershel Peppers) acepta ser cómplice del grupo criminal bajo amenazas de muerte y extorsiones de carácter migratorio. A lo largo del filme se convierte en objeto de constantes abusos que van dirigidos predominantemente a su aspecto físico. Un ejemplo de ello es cuando el embajador decide cortar relaciones con la *yakuza* exigiendo el 50 por ciento de las ganancias que genera el casino en el lugar, a lo

que uno de los *yakuzas* presentes le contesta como forma de burla a su origen “¿Cuál es el presupuesto de todo tu país?”.

Finalmente, por mandato del gran líder de la mafia, Sekiuchi exige a Otomo desaparecer a Ikemoto. Después de asesinarlo, el embajador es obligado a enterrar el cadáver a las afueras de la ciudad con la supervisión de Ishihara (Ryo Kase) un alto *yakuza* dentro de la microempresa de Otomo que se caracteriza por comportarse en todo momento como un ser frívolo, soberbio y racista.

Al cuestionar el diplomático sobre el peligro que representa el lugar, es golpeado por otro delincuente. Con la moral baja pregunta la razón del por qué realiza determinada acción, y sin obtener una respuesta lo dejan en soledad no sin antes volver a cuestionar la manera de regresar a su casa: “Es muy peligroso, está oscuro”, continúa, a lo que Ishihara responde “¿De qué hablas? Está oscuro. Nadie te verá.”



Figura 40. El embajador de Gbanan expone la intolerancia al extranjero producto de procesos histórico-culturales del japonés. Fotogramas extraídos del DVD Outrage.

Aunque este par de incidentes no alcanzan el grado de agresión y brutalidad como recae en la vulnerabilidad de los cuerpos mediante el suicidio o la mutilación, el individuo se ve sometido a una violencia que se construye con base en su apariencia y en su nacionalidad, tal y como sucedió en la historia moderna de Japón con los *sangokujin* surgidos durante y después de la ocupación estadounidense.

5.4.3 La violencia percibida

En el capítulo 1 se mencionó que la violencia puede materializarse diferente a las agresiones físicas y que incluso puede afectar a las vulnerabilidades de diferente manera. Entre una de estas transgresiones se encuentra aquella en la que existen observadores de actos violentos según Michael Satudigl, Ésta es categorizada en tanto, como una violencia percibida porque no se concreta sobre los cuerpos ni en las percepciones propias del ser (sufrida), ni tampoco se relaciona con el individuo y el goce que pueda experimentar al realizarla (explotada).

En la lógica de mundo de Beat Takeshi es casi una obligación, desde las convenciones cinematográficas, que existan testigos de todas las vulnerabilidades que se han descrito hasta ahora. La mayoría de estos actos percibidos corresponde a personajes *yakuzas* y *oyabuns*, pero son las mujeres, los niños y adolescentes, los que más interés generan desde el sentido epistemológico debido a la representación distante de los demás individuos. Cuatro casos específicos se ejemplificarán a continuación de las películas *Sonatine*, *Violent Cop* y *Flores de fuego*.

En *Sonatine*, el seudo *oyabun* Murakawa (Kitano) es enviado hasta la prefectura de Okinawa para solucionar un conflicto entre *yakuzas*. Después de sufrir atentados que eliminan a varios de sus hombres (balaceras y explosiones), se instala con los sobrevivientes en una playa donde uno de los esbirros poseía una casa. En el tiempo de convivencia entre los hombres y una mujer (Miyuki) quien se une al clan, se ven a cuadro en distintas actividades donde pasan el tiempo con juegos de arena, ruletas rusas y recreaciones de obras teatrales.

Es frente al mar que Ken (Susumu Terajima) juega con un plato en compañía de otro *yakuza* llamado Ryōji (Masanobu Katsumara). Este último lanza el objeto lejos y cae frente un matón que está disfrazado de pescador; Ken al acercarse a recoger el juguete percibe la presencia del hombre, lo cual le hace descomponer su semblante a una mirada que le representa asustado; posteriormente en una serie de cortes rápidos a la atención del espectador, se aprecia la interacción de miradas

entre los dos hombres. Finalmente, el sujeto infiltrado le dispara a la frente del *yakuza* causándole la muerte.

Murakawa y Miyuki, quienes estaban sentados detrás de una lancha, son testigos del asesinato. Con los semblantes tristes, la pareja contempla cómo la sangre del hombre se derrama en la arena; enseguida el supuesto pescador se aleja de la escena como si nada hubiera ocurrido. Después del crimen, en un plano general, Murakawa juega solo con el plato en una completa calma, y con el ruido de las olas estrellarse en la arena como sonido ambiente, sus amigos le miran desde lejos.



Figura 41. Incidente 8. (2) y (3) AG, (4) CO y (5) CA. Fotogramas extraídos del DVD Sonatine.

En otro incidente, Azuma el agente al que da vida en su primera película, se dirige en compañía de otros policías a arrestar un vendedor de drogas problemático. Al arribar al edificio donde se aloja el sujeto encuentran a un trío de niños que juegan en la calle al beisbol. Uno de los colaboradores de Azuma se queda con ellos mientras Beat Takeshi y otros tres detectives toman rumbo al apartamento refugio. Tras un intento fallido de aprensión, el vendedor de drogas neutraliza a la autoridad y escapa por la ventana del lugar bajando inmediatamente por las escaleras que dan salida a la calle.

En escena se aprecian entonces el policía y los niños interactuar seguido por un primer plano de la cara de uno de los menores que dirige su atención a lo lejos. Al percatarse de esta situación el oficial voltea la mirada al punto donde el niño, es entonces que comprende que el delincuente ha logrado escaparse de los demás policías.

La pelea entre ambos individuos se presenta al espectador en cámara lenta mientras una canción extradiegética a la acción busca generar tranquilidad. La trifulca la gana el delincuente tras un intercambio de puñetazos. El detective que intentó desenfundar su arma es noqueado de un golpe con un bate, todo ello mientras los niños miran el acto.





Figura 42. Incidente 9. (1) CO, (2) AG y (3) AG. Fotogramas extraídos del DVD Violent Cop.

Estas agresiones son vistas tanto por el espectador como por el niño. Sin embargo, es posible advertir la muerte fuera de campo como un acto que se intuye en forma exclusiva desde el significante de la mirada (*sojikei*). Con ello hay que retomar el incidente final de la película *Hana-bi* donde pierden la vida Nishi y su esposa frente al mar. La niña que jugaba en la arena con el *tako* (papalote japonés) también percibe la muerte de la pareja. Ella es la única mirada que puede testiguar cómo es que han muerto los amantes ya que la acción ocurre fuera de cuadro.



Figura 43. Fotogramas del DVD de Hana-bi previos al incidente 7. Última acción iconoclasta de Nishi antes de acabar con su vida. La niña ve morir a la pareja.

En *Violent Cop* la observación de los personajes cambia radicalmente cuando se convierten en parte activa de aquella violencia. En la recta final del filme, Kiyohiro persigue a Azuma como represalia por haberle sembrado droga y por haberle exhibido mientras sostenía relaciones sexuales con otro hombre. En su descanso, el policía se dirige a varios centros de entretenimiento donde finalmente es encarado al anochecer por el *yakuza*.

En un plano general y con una toma en picada se ve al criminal dirigirse por la espalda a Azuma, y justo cuando lo alcanza, el personaje principal del largometraje se da la vuelta. En planos cerrados se aprecia a Kitano detener la agresión del cuchillo con la mano para finalmente reducir a su rival de un golpe con la cabeza; Kiyohiro en el piso saca un revolver de entre su ropa y justo al disparar, Azuma patea la mano de su agresor de tal manera que el disparo impacta en la cabeza de una adolescente que presenciaba la gresca.



Figura 44. Incidente 10 (1) CA, (2) AG, (3) CO, (4) AG y (5) CO. En esta escena es posible advertir la existencia de dos actos violentos, sin embargo, a diferencia de los ejemplos anteriores, éste sí se construye desde los momentos del trinomio AG, CO y CA. Fotogramas extraídos del DVD Violent Cop.

Para Kitano (cabe recordar el capítulo 3) el acto de mirar se concibe desde la curiosidad y el placer, sin embargo, acorde al análisis cinematográfico construido hasta ahora, el niño, el adolescente y la mujer, someten la observación de un acto violento a partir del placer ajeno. Desde el contexto simbólico se puede aseverar que la mirada es obligada porque es fortuita, inintencionada y surgida desde un sentimiento de sadismo por parte de los perpetradores.

Observar se convierte en un hecho sadista porque en cada incidente la relación sintagmática permite entender que la función de la violencia, como creación de identidades, encuentra respuesta en la búsqueda constante de la institución simbólica por dotar a sus miembros como *hiper-sujetos* en la sociedad japonesa.

El clan y la familia *yakuza* se convierten por ende en una instancia incuestionable y superior tal como una religión. La violencia que cometen sus practicantes está en todo momento regida por la sobrecarga de significados y la idealización de los símbolos históricos y grupales de los que se componen, por ello perder la vida, asesinar, violar o ser violado, son actos cometidos sin objeción alguna.

Las mujeres, los niños y los nuevos *sangokujin*, son los elementos más débiles dentro de la estructura del crimen, pero también son a su vez el medio para reafirmar los cargos, el estatus económico, la hombría, el poder político y la jerarquía, es decir, aspectos que se ligan directamente con el rol y la actuación. No sólo es importante matar, morir o mutilar, sino que es necesario que alguien sea testigo de ello para reafirmarse ante la sociedad.

El desarrollo del presente análisis cinematográfico brinda pistas al lector sobre las identidades de los personajes en el *storyworld* de Kitano a partir de las vulnerabilidades condicionadas bajo la institución simbólica, sin embargo, en las siguientes líneas se reiterará dicha premisa. Las identidades de los sujetos según su mirada se componen de la siguiente manera:

Por parte de los perpetradores

-Los *oyabun*, los *Saiko-komon* y los jefes de los clanes se perpetúan como los victimarios, es decir, los antagonicos de la película que motivan sus deseos y acciones por el beneficio económico y político.

-Los policías que interpretan otros actores se suelen representar como individuos corruptos, insensibles e indiferentes a los problemas de la sociedad. Mientras los policías que da vida Takeshi Kitano adquieren una identidad que se apoya en cualidades que todo héroe sustenta, como es el caso de la priorización de la humanidad del ser.

-El *yakuza* común podría situarse en los dos bandos, es decir, de los que ejerce la violencia y el que la sufre o percibe, pero en su mayoría se les representa como un victimario y en menos de las ocasiones como víctima.

Por parte de los sufridos de la violencia:

-Los menores tienden a ser expuestos como víctimas e individuos vulnerables por la *yakuza* debido a su condición de soledad y abandono que implícitamente se les dota mediante la configuración de la trama.

-Las mujeres han perdido la capacidad de desarrollo económico y social, la toma de decisión, o incluso el poder liberarse tanto del grupo criminal al que se esclaviza como de la pareja a la que se somete, porque se les confiere un sentido de propiedad prácticamente sexual.

-El extranjero que radica en Japón carece de importancia pues no tiene nombre o protagonismo, por lo que son obstáculos para la comodidad y el bienestar del *yakuza*.

CONCLUSIONES

Esta investigación ha buscado concommitar la teoría de las representaciones sociales con estudios de cine, y ha encontrado como un pretexto viable al entendimiento entre ambas partes, respuesta en el concepto de *storyworld* tal y como se concibe desde el trabajo de Warren Buckland. Esto resulta relevante pues como se afirmó en el primer capítulo, la teoría propuesta por Serge Moscovici en 1961, aún resulta una labor incipiente en la labor académica cuando se pretende ilustrar en las diversas disciplinas artísticas, debido a la divergencia que resulta de enlazar lo humano y la ficción con lo psicológico o lo social.

En primera instancia, a pesar de que los conceptos tienen un sentido diferente desde los campos de conocimiento donde se abordan, la presente investigación ha encontrado que el *storyworld* es consecuencia de un proceso de representaciones sociales concreto y definido, pues los significantes y los signos fílmicos que dan vida a la gran película (entendida como el archi filme que se explicó en el capítulo 4) clarifica sustancialmente la apropiación cultural del autor como una forma de exponer y renovar la percepción individual de la realidad.

Abarcar completamente y a detalle estos procesos, requiere de un tiempo extenso de estudio, sin embargo, los estereotipos como componentes fundamentales de las representaciones sociales, ayudan a condensar a detalle la visión de un cineasta, ya que aprehenderlos no implica solamente esbozar la tipología de personajes, sino que involucra también la percepción de acciones, preceptos morales, filosóficos, religiosos, etcétera, de una cultura. Los estereotipos por lo tanto son la manera más completa de adentrarse en el estilo autoral de cualquier *filmmaker* porque ello depende comprender tanto la apropiación del nivel simbólico como el estético de su obra.

Para el caso específico de Takeshi Kitano, el proceso de conformación de una representación social y de estereotipos del concepto de la violencia en la estructura de su *storyworld*, existieron dos fenómenos importantes desde el contexto japonés que le sirvieron como sustento: el cine del *Yakuza-Eiga* y los conflictos sociales y

financieros en los años de ruptura de la burbuja económica de la Era Heisei. Para explicar esta premisa es necesario primero considerar la función que la violencia ejerce según los resultados obtenidos en la investigación.

La función de la violencia tiene una intención de “originar” al igual que Arendt lo concibió en sus trabajos. En este caso y desde la trama, la violencia impone nuevos órdenes al interior de la estructura de los grupos criminales (institución simbólica) y en los cuerpos de policía, de tal forma que la violencia cumple los supuestos de que sirve como sustituto al poder y es justificable; la trilogía de *Outrage* es el ejemplo más claro. Pero la función más importante radica en que la violencia da origen a dos tipos de identidad: la de los integrantes de las tipologías categorizados en los estereotipos más recurrentes (de los cuales se dividen en sincrónicos y anacrónicos), y en la constitución de la identidad del cineasta.

a) Identidades de los personajes en el *storyworld*

Kitano fortalece y reitera diversos estereotipos en sus películas cuando se refiere a determinados actores sociales de Japón. El criminal y el policía responden a la sincronía del contexto económico pues, en conceptos de Goffman, se advierte el enaltecimiento del que son objeto por la forma en que son representados (misticismo), mientras que otros personajes que se asocian al sometimiento como las mujeres y los no japoneses (extranjeros) se les representa desde una particularidad de exotismo e idealización (tergiversación) forjada desde etapas anteriores a la modernidad de Japón.

Específicamente y desde el misticismo, la relación entre criminales, políticos y policías, que se evidencia en este análisis cinematográfico, se basa enteramente en una violencia física que a su vez encuentra un sustento con la realidad contemporánea nacida desde los años de la ocupación estadounidense. Es decir, la violencia que aparentemente había mermado en la época de la burbuja económica, pero que en realidad detonó y evidenció los problemas más severos entre las familias de la *yakuza*, influyó de sobremanera en la percepción de Kitano.

La violencia física que practican criminales y policías encuentra diferencia en el sentido de racionalidad y justificación. Mientras los primeros buscan responder al

llamado de los *oyabun* desde una perspectiva que los orienta a ser *no sujetos* (hecho que les priva de voluntad), los policías como *sujetos flotantes* se conducen por actos criminales racionales y justificables, lo que lleva al espectador simpatizar con sus roles. El policía Takeshi Kitano, cabe recordar, es el héroe de la película por la anteposición del *ninjo* al deber social; es aquél que ha desplazado a personajes recurrentes como Banzuiin Chōbei, Ishimatsu o a Jirochō del *Yakuza-Eiga*.

Es entonces que la separación *giri-ninjo* propone al *yakuza* convencional (inclusive el que da vida Kitano como Uehara u Otomo), como individuos inhumanos, hilarantes y patéticos, por ello el *yubitsume* o su asesinato resulta de una violencia placentera. Estos afianzamientos en la historia del Japón tenían entre algunos de sus objetivos mermar la fuerza de los *sangokujin* como los incidentes ocurridos en Kobe y Shimbashi (hecho que también es congruente en el cine de Kitano con el personaje del embajador africano), y con el control político partidista como sucede muy implícitamente en *Outrage Coda*.

Sí los perpetradores se representan desde la sincronía del contexto, los vulnerados están legitimados desde una apreciación cultural anacrónica. La mujer abnegada y permisiva se relaciona muy cercanamente con visiones viejas del Japón de la preguerra; aunque esta conclusión resulta amplia y general, existen factores como el *michiyuki* que confirman la estatización del rol y de su actuación ante la pareja o a la familia.

Si bien las mujeres habían adquirido en algunos largometrajes de los años del decenio de 1960 un papel más trascendental en el cine del *yakuza*, Kitano les representa en el siglo XXI como seres privados y negados a la posibilidad de convertirse en villanas, venenosas (*dokufus*), heroínas del crimen o en personas amorosas. En este *storyworld* las mujeres han sobresalido por satisfacer la necesidad sexual del hombre rico o por convertirse en parte del *setting*. Todo esto reitera a más de tres décadas el adjetivo “mujeres desafortunadas” que Tadao Sato les asoció.



Figura 45. Un doctor (fuera de campo) le dice a un oyabun Yakuza lo que piensa de las mujeres. Fotograma extraído del DVD Dolls.

No muy lejos de estas visiones limitadas a una condición histórica, el extranjero se le representa como el resultado no sólo de un momento único de violencia y opresión hacia estas minorías como lo fue el caso de los *sangokujin*, sino que los estereotipos desfavorables sobre los no japoneses tiene origen en el proceso político del *Sakoku* (país cerrado en español, periodo en el que Japón se aisló en 1639 a las relaciones diplomáticas), así como también en los diversos conflictos bélicos sino-japoneses con China (1849 y 1937), y en la ocupación de Corea del año 1910.

Finalmente, el niño es uno de los eslabones más curiosos en la obra de Takeshi Kitano y se le adjudica una representación social de carácter sincrónico porque es consecuencia de un interés meramente artístico nacido durante la década de 1980 y que se extendió hasta primeros años del 2000, tiempo en el cual surgieron historias en el cine nipón que representaron infantes que realizaban largos viajes en soledad y que tenían como común denominador la procedencia de familias disfuncionales o rotas, y que se presentaban como víctimas de una sociedad indiferente, de abusos sexuales y de abandono.

Kitano contribuyó de forma evidente con *El verano de Kikujiro* a la experiencia de cintas como *Hotaru no Haka* (*La tumba de las luciérnagas* en español) de Isao Takahata (1988), *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*El viaje de Chihiro*) de Hayao Miyazaki (2001), *Bijitā Kyū* (*Visitor Q* en inglés) de Takashi Miike (2001), *Dare mo*

Shiranai (Nadie sabe) del cineasta Hiirokazu Koreeda (2004), y *Okuribito*, mejor conocida en México como *Violines en el cielo* de Yōjirō Takita (2010), entre otras.

Los personajes infantiles aparecidos desde la primera película de Kitano en 1989 han sido constantes por más de tres décadas y en casi todas las películas la violencia que sufren es percibida. La mirada del niño no sólo expresa la vulnerabilidad de la que son parte, sino que también se asocia a la esencia *Peter Panesca* de Beat Takeshi como un creativo curioso, característica que también es parte de esa violencia que experimenta desde el juego, el placer, el sadismo y la curiosidad. Hecho que diversos autores como Santiago Vila han recalcado.



Figura 46. Fotogramas de las películas Nadie Sabe, La Tumba de las Luciérnagas y de El verano de Kikujiro. En todas ellas la trama gira en torno al desamparo infantil. Fuentes: otroscesineuropa.com, mpi-dirsa.com, y DVD de El verano de Kikujiro.

b) La identidad de Takeshi Beat (proceso de representaciones sociales)

Relacionado al concepto de objetivación y sus componentes, Beat Takeshi encontró el interés de regresar el *yakuza* al cine japonés por la presencia tan constante de

estos en la realidad económica y política de Japón. La experiencia personal con criminales durante su niñez y la influencia del género de décadas anteriores a su trabajo, le obligaron y condicionaron una visión y un estilo peculiar sobre el fenómeno del *yakuza*, de tal manera que ha utilizado en sus películas a la violencia como un esquema figurativo que unifica y motiva la interacción de sus personajes, generando así, un interés a su figura como director de cine.

La aparición de actores que fueron hijos o que estuvieron en un contacto muy estrecho con las mafias japonesas, ha impregnado un sentido de realismo y espontaneidad muy característico en su trabajo. Esta peculiaridad rememora en cierto modo a las relaciones de los actores del *Yakuza-Eiga* de la década de 1960, en la que actores como Koji Tsuruta tuvieron acercamientos con los líderes más importantes de la *yakuza* de la época. Este fenómeno refleja la fidelidad de Kitano ante el género y su historia.

Takeshi Kitano naturaliza a la violencia (entendido como proceso de las representaciones sociales) desde las convenciones de la cinematografía mediante el trinomio que ha sido descrito en los incidentes del cuerpo de investigación: calma, agresión y contemplación. Estas relaciones sintagmáticas que son parte del estilo autoral de Kitano hacen coherente a la violencia dentro del archi filme por su constancia en los guiones de sus largometrajes, convirtiéndola así, en el elemento más importante de su labor.

De esta estructura de paradigmas, la agresión (AG) es la que se comprende desde la categoría comunicativa, la calma (CA) desde la simbólica y la contemplación (CO) depende en mayor medida del estudio de la categoría instrumental, siendo esta última la más importante porque exalta el estilo artístico del cineasta por su persistencia y peculiaridad. El acto de mirar, que resulta algo frío e inexpresivo, se convierte en el signo fílmico más característico en su estilo porque exhibe la lucha de Beat Takeshi por tratar de desprenderse de la esencia del *japonismo* (de la cual dice estar en desacuerdo) y del despojo de la naturaleza cómica que lo constituye.

La contemplación hierática (de la cual la mayoría de las escenas de violencia en sus películas se construyen) está influida por el precepto de expresión de sentimientos

(*Yojô*) y en el espectáculo teatral del *Nô*. Ambos conceptos se subordinan en filosofías culturales y artísticas japonesas. Sin embargo, la mirada se presenta también como el trauma, según lo explicado por Barthes, pues rompe, disloca, incomoda y cuestiona al espectador en actos en la que su naturaleza parece contraria al momento, y tiene como fin el impregnar realismo y verosimilitud al asesinato, a la mutilación, al abuso sexual o al suicidio, circunstancias que a veces suelen ser involuntariamente risibles.

Por ende, la *japonidad* implícita en el *storyworld* de Takeshi Kitano y que se apoya en el hieratismo y la comicidad, es la apropiación estilística y simbólica más fundamental en su haber, hecho del cual también le ha valido un reconocimiento universal y un respeto desde la industria cinematográfica nacional. La primera le aprehende desde un exotismo que se hace perceptible en los festivales de cine, y la segunda le ha llevado a encumbrarse como uno de los íconos de la cultura popular japonesa contemporánea más exitosos.

Los años finales de la década de 1980 y los primeros años de la Era que encabezó el emperador Akihito, fueron imprescindibles en el afianzamiento del trabajo de Beat Takeshi. El surgimiento de una nueva ola del cine japonés que se constituyó como un sistema de estrellatos que impulsó sobre todo la creatividad autoral, así como la construcción de temáticas que parecían novedosas tales como los trabajos de animación, permitieron el proceso de anclaje de la representación de la violencia.

La primera etapa como director simbolizó el anclaje de la representación social, no sólo de la violencia, sino de la construcción de otros elementos clave del *storyworld*. Es decir, *Violent Cop*, *Boiling Point*, *A Scene at the Sea* y *Sonatine*, edificaron las fases de la configuración del sentido, la instrumentalización del conocimiento y el enraizamiento, pues este periodo significó el momento en que el espectador comenzó a identificar las características de su legado e inferir a futuro sobre los estereotipos más recurrentes de su filmografía.

Estas cuatro películas (de las cuales sólo tres se analizaron) son de las más importantes porque representan la apropiación y estilización de la mayoría del inventario de los estereotipos que son vigentes hoy día en el *storyworld* de Beat

Takeshi²⁵⁵. Por lo tanto, esta afirmación evidencia que existe una delimitación muy marcada tanto de las funciones de los actores sociales en las películas mediante los roles, las actuaciones, los medios, las fachadas, las apariencias y los modales, como de la violencia unificadora en todas las relaciones.

Si *Boiling Point* es la cinta que más caracteriza el sentido de violencia en el *storyworld* por la persistencia de abusos físicos, psicológicos y sexuales hacia los personajes, *Sonatine* es el filme que condensa armoniosamente el estilo artístico de Beat Takeshi. Aunque no se detalló a profundidad debido a que los incidentes que se presentan en él se ilustran mejor con otras cintas, esta película del año 1993 devela el juego del director en la industria del cine.

En *Sonatine* la violencia se personifica como una energía potenciada e inesperada, recurrente, hilarante y placentera. No hay una crítica profunda ni mucho menos una insistencia del autor por evidenciar los problemas cotidianos u ocultos del japonés promedio; es una historia que en un ritmo lento y sobrado de vacíos traslada a la muerte de la ciudad a la playa. En su desarrollo, los tiempos “inactivos” que son protagónicos en la mitad de la trama, llevan a los personajes en sus pasatiempos a jugar a morir, lo que genera que sus verdaderas muertes sean inesperadas. Los atuendos coloridos y las situaciones asombrosas de violencia llevan a pensar que la película es fruto de la creatividad desde la cinefilia y el deseo de un simple espectador de cine por hacer lo que cree conveniente en una historia.

La imagen que representa a Takeshi Kitano y que ilustra a la perfección lo anterior afirmado, nace de un fotograma de *Sonatine*. Después de engañar a sus esbirros en un juego de ruleta rusa con un revólver descargado, Beat Takeshi tiene una pesadilla al anochecer donde el arma que había manipulado ese día resulta tener balas; ante un inesperado tiro, y el mar como fondo de escena, sonríe y se quita la vida al mismo tiempo. Este cuadro es el retrato mismo del ir y venir entre la vida, la muerte, la comicidad, el mar y la *yakuza*.

²⁵⁵ Incluso el cine de Hollywood se ha influenciado enormemente del trabajo de Kitano. El ejemplo más contundente se observa en *Kill Bill* (2003) del director Quentin Tarantino, donde la representación del yakuza es asimilable a las figuras kitanianas.



Figura 47. Kitano en una imagen. Fotograma extraído del DVD Sonatine.

Como última reflexión que genera este análisis cinematográfico, está en que Japón a pesar de tener una representación social positiva ante el mundo por los bajos niveles de delincuencia que hay en sus ciudades y pueblos, no alienta precisamente la disminución de películas centradas en abusos u homicidios, sino que al contrario, la representación de la violencia ha encontrado un aumento a partir de la década de 1980, lo que significa que los preceptos sociales o económicos no son en su totalidad influencia del cine como lo han expresado los autores Mongin o Marzano.

Paradójicamente, la violencia expresa en la autoría de Takeshi Kitano según el pensamiento de Olivier Mongin, corresponde al que enfrentaría cualquier cineasta frente a un duelo, como el de un espectador más; es entonces que se construye desde el fundamento meramente artístico. Sería una falacia negar una inspiración de hechos reales en las historias de sus películas, por lo que el dicho superfluo “el cine es un reflejo de la realidad” no debe descartarse del todo, sino que esta premisa debe percibirse desde otros enfoques y a profundidad. Por ello los actores, los personajes, las tramas e inclusive el mismo Beat Takeshi, tienen menos relevancia que los incidentes violentos acontecidos en el devenir de los filmes porque estos resultan sus principales protagonistas.

Esta investigación busca demostrar que es posible y necesario conjuntar distintas disciplinas que parecen inalcanzables entre sí, pero también advierte la posibilidad de sustentar teorías clásicas con pensamientos modernos. Teóricos como Michel Wieviorka han estudiado desde su campo de conocimiento que la violencia no puede entenderse únicamente desde la psicología del sujeto o por preceptos políticos y sociales. Es esta ruta epistemológica que abre una nueva posibilidad de conocimientos a la investigación.

La comunicación por ende no debe estar supeditada únicamente a las disciplinas tradicionales sociales como la economía o la política, pues tiene una vertiente rica desde la psicología, las artes o “las ciencias naturales”. Las representaciones sociales entonces también pueden abordarse (si se logra sustentar teóricamente), desde otras visiones apartadas de la sociología, la antropología y la psicología social.

La semiótica en su caso resulta vigente a más de 50 años desde su apogeo en el estudio del cine y otros medios. De hecho, 20 años después de iniciado el siglo XXI, los nuevos medios de comunicación como las plataformas en internet y las redes socio digitales aún se apoyan de las bases de esta disciplina. Para el caso específico de estudios de cine, inclusive en los trabajos con objetivos de investigación más distantes entre sí, aún tienen una influencia a veces diluida y poco perceptible de la semiótica.

FILMOGRAFÍA

- *Shimizu no Jirochô* - Jirochô de Shimizu (Shōzō Makino 1911)
- *Kunisada Chūji: Nikkō Enzōto Kunisada Chūji* (Masahiro Makino 1914)
- *Ishimatsu de Mori* (Sadao Yamanaka 1937)
- *Yoidore Tenshi - Ángel borracho* (Akira Kurosawa 1948)
- *Nora inu - Perro rabioso* (Akira Kurosawa 1949)
- *Jirochô sangokushi Jirochô uridasu - La epopeya de Jirochô. Los comienzos de Jirochô* (Masahiro Makino 1952)
- *Jinsei geki - El teatro de la vida* (Shin Saburi 1952)
- *Zankyo no minato - El puerto de honor* (Kiyoshi Saeki 1953)
- *Ryu dos pistolas* (Eiichi Koishi 1954)
- *Hana to Ryu - La flor y el dragón* (Eiichi Koishi 1954)
- *Rakujitsu no ketto - Duelo al atardecer* (Hiroshi Noguchi 1955)
- *Jigoku no seppun - El beso del infierno* (Hiroshi Noguchi 1955)
- *Chitei no uta - La canción de los bajos fondos* (Hiroshi Noguchi 1956)
- *Kaoyaku - El jefe* (Takumi Furukawa 1955)
- *Jigoku no yojimbo - El guardaespaldas del infierno* (Takumi Furukawa 1955)
- *Minato no kampai. Shoriwo waga te ni - Brindis en el puerto. La victoria en mis manos* (Seijun Suzuki 1956)
- *Akuma no machi - La ciudad del diablo* (Seijun Suzuki 1956)
- *Ankokugai - Los bajos fondos* (Kajiro Yamamoto 1956)
- *Ankokugai no kaoyaku - El jefe de los bajos fondos* (Kihachi Okamoto 1956)
- *Dokufu yorashi O-Kinu to tennin O-Tama - La venenosa Kinu, tormenta de la noche, y la angelical Tama* (Kyotaro Namiki 1957)
- *Dokufu Takahashi O-Den - Den Takashi, la mujer venenosa* (Nobuo Nakagawa 1958)
- *Dokuja no O-Ran - Ran, la serpiente venenosa* (Goro Kadono 1958)
- *Jinsei-gekijō: Hisha Kaku* (Tadashi Sawashima 1963)
- *Bakuto* (Shigehiro Ozawa 1964)
- *Toba no mesuneko - La gata del salón* (Hiroshi Noguchi 1965)
- *Irezumi - Tatuaje* (Yasuzo Masumura 1966)
- *Abashiri Bangaichi - La prisión de Abashir* (Teruo Ishii 1968)

- *Bakuchi-uchi: Socho Tobaku - Big Time Gambling Boss* (Kōsaku Yamashita_1968)
- *Jinsei-gekijō: Hishakaku to kiratsune* (Tomu Uchida 1968)
- *Hibotan Bakuto: Isshuku Ippan* (Norifumi Suzuki 1968)
- *Onna kumicho - La jefa del clan* (Masahiro Makino 1970)
- *Kanto onna yakuza - La mujer yakuza de Kanto* (Akira Inoue 1970)
- *Ero gro yakuza Kaidan nobori ryu - Historia sobrenatural del dragón volador* (Teruo Ishii 1970)
- *The Godfather* (Francis Ford Coppola 1972)
- *Yasagure anego den: Sokatsu rinchi - Female Yakuza Tale* (Teruo Ishii 1973)
- *El Imperio de los sentidos* (Nagisa Oshima 1976)
- *Feliz Navidad Mr. Lawrence* (Nagisa Oshima 1983)
- *Tenshi no harawata. Akai memai - Las entrañas de un ángel Vértigo rojo* (Takashi Ishii 1988)
- *Akira* (Katsuhiro Otomo 1988)
- *Hotaru no Haka, La tumba de las luciérnagas en español* (Isao Takahata 1988)
- *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki 1988)
- *La tumba de las luciérnagas* (Isao Takahata 1988)
- *Sono otoko kyobo ni tsuki - Violent Cop* (Takeshi Kitano 1989)
- *Boiling Point* (Takeshi Kitano 1990)
- *A Scene at the Sea* (Takeshi Kitano 1991)
- *Shinde mo ii - Aunque tenga que morir* (Takashi Ishii 1992)
- *Gorotsuki - Chicos malos* (Yasujiro Horiuchi 1992)
- *Nudo no yoru - Noche al desnudo* (Takashi Ishii 1993)
- *Sonatine* (Takeshi Kitano 1993)
- *Don wo totta otoko - El hombre que mató al don* (Sadao Nakajima 1994)
- *Kamikaze Taxi* (Masato Harada 1994)
- *Getting Any?* (Takeshi Kitano 1994)
- *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino 1994)
- *Shinjuku kuroshakai. Chaina mafia - La sociedad negra de Shinjuku. La guerra de la mafia china* (Takashi Miike 1995)
- *Burai heiji - La llanura de los villanos* (Teruo Ishii 1995)
- *Gonin - Cinco personas* (Takashi Ishii 1995)
- *Kids Return* (Takeshi Kitano 1996)
- *Kuro no tenshi - El ángel negro* (Takashi Ishii 1996)
- *Onibi, - El fuego del demonio* (Rokuro Mochizuki 1996)

- *Postman Blues* (Sabu 1997)
- *Unagi - Anguila* (Shohei Imamura 1997)
- *Suzaku* (Naomi Kawase 1997)
- *Tokyo Yakyoku* (Jun Ichikawa 1997)
- *Shall we dance?* (Masayuki Suo 1997)
- *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki 1997)
- *Hana-bi - Flores de Fuego* (Takeshi Kitano 1997)
- *Battle Royale* (Kinji Fukasaku 2000)
- *Chugoku no chojin - Los hombres pájaros de China* (Takashi Miike 1998)
- *Hanzaisha. Deddo oa araibu - Criminal. Vivo o muerto* (Takashi Miike 1999)
- *Shin Karajishi kabushiki-gaisha - Nuevo León Chino S.A.* (Hideo Nambu 1999)
- *Kikujiro no Natsu - El verano de Kikujiro* (Takeshi Kitano 1999)
- *Shin Hanzaisha. Tobosha - Nuevo criminal. El fugitivo* (Takashi Miike 2000)
- *Brother* (Takeshi Kitano 2000)
- *Koroshiya Ichi - Ichi el asesino* (Takashi Miike 2001)
- *Sen to Chihiro no Kamikakushi - El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki 2001)
- *Bijitā Kyū - Visitor Q* (Takashi Miike 2001)
- *Deddo oa araibu. Fainaru - Vivo o muerto. Final* (Takashi Miike 2001)
- *Dolls* (Takeshi Kitano 2002)
- *Zatoichi* (Takeshi Kitano 2003)
- *Kill Bill* (Quentin Tarantino 2003)
- *Watashino grandpapa - Mi abuelito* (Yoichi Higashi 2003)
- *Dare mo Shiranai - Nadie sabe* (Hiirokazu Koreeda 2004)
- *Takeshis'* (Takeshi Kitano 2005)
- *Glory To the Filmmaker* (Takeshi Kitano 2007)
- *Chacun son cinéma - One fine day* (Takeshi Kitano 2007)
- *Achilles and the Tortoise* (Takeshi Kitano 2008)
- *Outrage* (Takeshi Kitano 2010)
- *Okuribito - Violines en el cielo* (Yōjirō Takita 2010)
- *Outrage Beyond* (Takeshi Kitano 2013)
- *Ryuzo and His Seven Henchmen* (Takeshi Kitano 2015)
- *Outrage Coda* (Takeshi Kitano 2017)

REFERENCIAS

Aguilar, Carlos y Daniel. (2005). *Yakuza Cinema. Crisantemos y Dragones*, España: Calamar Ediciones, pp. 153.

Akutagawa, Ryûnosuke. (2012). *El Dragón, Rashômon y otros cuentos*, México: Quaterni, pp. 378.

Altman, Rick. (2000). *Los géneros cinematográficos*, España: Paidós, pp. 33-55.

Araya, S. (2002). *Cuaderno de ciencias sociales 127. Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión*. Costa Rica: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, pp. 11-47.

Arendt, Hannah. (2003). *Eichmann en Jerusalén. Un estudio sobre la banalidad del mal*. España: Editorial Lumen, pp. 7-37.

Arendt, Hannah. (2013). *Sobre la Revolución*. España: Alianza Editores, pp. 11-59.

Arteaga N., Arzuaga J. (2017). *Sociologías de la violencia. Estructuras sujetos, interacciones y acciones simbólicas*. Mexico: FLACSO, pp. 141.

Arturo Ángel. *Con más de 3 mil homicidios en agosto, 2019 mantiene récord de violencia*, [en línea] 2019. [Fecha de consulta: 20 septiembre del 2019], de Animal Político Sitio Web, Disponible en: <https://www.animalpolitico.com/2019/09/homicidios-agosto-2019-record-violencia/>.

Aumont, Jacques, Marie, Michel. (1990). *Análisis del filme*, España: Paidós, pp. 311.

B. E. Hill, Peter (2003). *The Japanese Mafia. Yakuza, Law, and the state*. Great Britain: Oxford University Press, pp. 327.

Barcia, Camilo. (1998). *La nueva escena política japonesa ¿Gran cambio o limitada modificación?* En Rodao, Florentino y López S., Antonio (Ed). *El Japón Contemporáneo*, España: Ediciones Universidad de Salamanca.

Barthes, Roland. (2001). *La Torre Eiffel: Textos sobre la imagen*, España: Paidós, pp. 27-45.

Barthes, Roland. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. España: Paidós, pp. 49-69.

Boiling Point (1990 film) (sin fecha). En IMDb. Recuperado el 11 de junio de 2020 de URL: <https://www.imdb.com/title/tt0098967/>

Buckland, Warren. (2003). *The cognitive semiotics of Film*, Inglaterra: Cambridge University Press, pp. 1-17.

Buckland, Warren. (2019). *Wes Anderson's Symbolic Storyworld. A Semiotic Analysis*, Estados Unidos: Bloomsbury academic, pp. 3-48.

Casetti, Francesco. (2005). *Teorías del Cine 1945 – 1990*, España: Cátedra, pp. 7-30, 233-250.

Conejo Muñoz, Jéssica F. (2012) *El instante Kitano*, (tesis de maestría), UNAM: México, pp. 76.

Davis, Darrel W. (2001). *Reigniting Japanese Tradition with Hana-bi*. Cinema Journal Vol. 40. No. 4, Estados Unidos: University of Texas Press, pp. 55-80.

De Felipe Fernando. (2003). *La escritura de la violencia. Takeshi Kitano*. En Lardín, Rubén y Sánchez Navarro, Jordi (eds.) *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*, España: Paidós Comunicación.

Dubro, Alec y E. Kaplan, David. (2003). *Japan's Criminal Underworld*, Estados Unidos: University of California Press, pp. 31-55.

Flores Palacios, F. (2018). *Representaciones Sociales, género y derecho al habitar*. En Umaña Lorena (presidencia). En representaciones sociales sobre la transformación urbana y el derecho a la Ciudad. Conferencia llevada a cabo en FCPyS UNAM, México.

Galán Fajardo, E., (2006) *Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva*. España: ECO-POS Vol. 9 n°1, pp. 58-81.

Goffman, Erving. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Argentina: Amorrortu Editores, pp. 13-87.

Haraway, Donna. (1991). *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. España: Ediciones Cátedra, pp. 313-346.

Hilb, Claudia, Violencia y política en la obra de Hannah Arendt. *Sociológica* [en línea] 2001, 16 (Septiembre-Diciembre): [Fecha de consulta: 14 de mayo de 2019] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305026541009>> ISSN 0187-0173, P. 20.

Kitano, Takeshi y Temman, Michel. (2010). *Kitano par Kitano*, Francia: Grasset, pp. 329.

Kitano, Takeshi. (2013). *Niño*, México: Elefanta del Sur Editorial, pp. 101.

Kitano, Takeshi. (2003). *Recontres du Septième Art*, Francia: arléa, pp. 107.

Maldonado Espinosa, Giovanni (2016). *La representación estética del indígena en el cine de Emilio "el indio" Fernández*. (tesis de licenciatura) UNAM, México, pp. 11-14.

Marzano, Michela (2010). *La muerte como espectáculo. La difusión de la violencia y sus implicaciones éticas*. México: Tusquets editores, pp. 108.

Maurer Escobar, Patrick. (2015). *Héroes, víctimas y villanos. Los Yakuza y sus imágenes en el cine japonés*. (tesis de maestría) El Colegio de México, México.

Miranda, Luis. (2006). *Takeshi Kitano*, España: Cátedra, pp. 440.

Mongin, Olivier. (1999). *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*. España: Paidós, pp. 200.

Moscovici, S. (1993). *Psicología Social II: Pensamiento y vida social, Psicología Social y problemas sociales*. España: Paidós.

Outrage (2010 film) (Sin fecha). En Wikipedia. Recuperado el 26 de abril de 2020 de url: [https://en.wikipedia.org/wiki/Outrage_\(2010_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Outrage_(2010_film))

Pina, Francisco. (1965) *El cine japonés*, Dirección General de Difusión Cultural UNAM, México, pp. 159.

Redacción Observatorio. (2015). *Soft Power: Influencia y poder de la imagen exterior*, 16 octubre 2015, de Observatorio Relaciones Internacionales Europa Media Sitio Web: <https://relacionesinternacionales.media/informes/soft-power-influencia-y-poder-de-la-imagen-exterior>.

Redmond, Sean. (2013). *The cinema of Takeshi Kitano. Flowering blood*, Estados Unidos: Wallflower Press, pp. 112.

Richie, Donald. (2005) *Cien años de Cine Japonés* (2ª edición), España: Ediciones Jaguar, pp. 318.

Rodriguez, Gerardo. (2017). *México pierde su Soft Power*, 20 julio 2017, de Heraldo de México Sitio Web: <https://heraldodemexico.com.mx/opinion/mexico-pierde-su-soft-power/>.

Sabouret, Jean-Fraçois. (1989). *El Japón actual*, España: Civilización Ediciones S.L.

Said, Edward. (2002). *Orientalismo*, España: Random House Mondadori, pp. 463.

Sala, Ángel (2003). ENSAYO nombre En Lardin, Rubén. *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. España: Paidós Comunicación.

Sato, Tadao. (1982). *Currents in Japanese cinema*, Japón: The Japan Foundation, pp. 288.

Schrader, Paul. (8 de enero 1974). *Yakuza-Eiga: A Primer*, Film Comment, vol. 10, (no 1), pp. 7-17.

Staudigl, Michael. (2013). "Towards a Relational Phenomenology of Violence" *Human Studies*. Vol. 36, pp. 43-66.

Tirard, Laurent. (2004). *Lecciones de cine: clases magistrales de cine de grandes directores explicadas por ellos mismos*, España: Paidós, pp. .

Vergara Q., Ma. Del Carmen (2008). *Revista Latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud Vol. 6. La Naturaleza de las Representaciones sociales*. Colombia: Revista CINDE, pp. 55-80.

Vila, Santiago (2010). *Takeshi Kitano. Niño ante el mar*. España: Akal Cine, pp. 126.

Weinrichter, Antonio (2002). *Pantalla Amarilla. Una apreciación del cine japonés*. España: T&B Editores, pp. 107.

Wieviorka, Michel. (2014). "The Sociological Analysis of Violence: New Perspectives", *The Sociological Review*, vol. 62, no. 2, pp. 50-64.

Wolfgang, W. y Hayes, N. Flores, F. (Ed.) (2011). *El discurso de lo cotidiano y el sentido común. La teoría de las Representaciones Sociales*. México: Editorial Anthropos, pp. 318.