

## La composició plàstica en la posada en escena d' AKIRA KUROSAWA

El cinema de Kurosawa segueix dues línies predominants: la tradició històrica (pinzellades expressionistes i fortes carregades de sentit) i la realitat social (pròxima al neorealisme però sempre des de la percepció pròpia que distingeix el director). El seu treball es podria definir com el conflicte entre dues forces. Per tastar una petita part de la seva obra aquest assaig es concentra en l'anàlisi del gènere *jidai-geki* (gènere de samurais) amb algun exemple d'altres films. Dins la complexa composició plàstica de la seva posada en escena s'ha optat per estudiar concretament el contrast i el color.

### Contrast

El cinema de Kurosawa és duel, la batalla entre dues forces contràries. El contrast es treballa en un sentit ampli: duel entre espais, personatges, naturaleses internes...

Un dels escenaris on acostumen a ubicar-se les històries de Kurosawa és el bosc, la natura. En l'art japonès sempre es representa la natura immensa envers l'home empetit. Un exemple emblemàtic en serien les pintures de Katsushika Hokusai. Kurosawa segueix aquesta línia oriental a l'hora d'escenificar la natura contra l'home, de la mateixa manera que molts cineastes contemporanis. Zang Yimou retrata eterns paisatges amb la diminuta figura de l'home perduda al seu interior. Kaige Chen plasma l'home enfront la natura que s'estén al seu davant. El pla final de *Ran* segueix aquesta última idea. La silueta de Tsurumaru, un dels pocs supervivents de la guerra entre famílies, es retalla en l'horitzó enfront un barranc, l'abisme. Recorda l'essència dels quadres romàntics de Friedrich. La màxima expressió de l'home envers la natura es troba en la pel·lícula *Dersu Uzala*.

Els personatges de Kurosawa viuen instants de pausa en que senten la natura. Es tracta de moments íntims més de sensació que de narració que possiblement en el Hollywood clàssic s'eliminarien. A *Rashômon* es mostren plans de tranquil·litat dels arbres, propers al cel, envers plans angoixants del món dels homes. També a *Los siete samuráis* es troben plans nadir únicament dels arbres enmig d'una batalla terrenal.

En el cinema de Kurosawa predominen els espais i els silencis llargs. L'història no té pressa per ser explicada. Es prioritza la força de l'instant davant la cascada narrativa.

Els elements naturals i els fenòmens atmosfèrics són una constant en la posada en escena. La pluja atrapa els homes sota la porta de *Rashômon* o sota cabanes miserables al poble de *Los siete samuráis*, els obliga a escoltar i construir històries. La pluja fueteja i castiga els homes amb males notícies, els purifica després d'actes perversos... Després de morir un company per culpa de la pròpia impulsivitat, Kikuchiyo aconsegueix la redempció sota la pluja en la batalla final de *Los siete samuráis*.

La boira s'apodera mica a mica de la jerarquia del pla a *Trono de sangre*. Arriba a convertir l'espai en un escenari abstracte, un somni estrany. El vent flagel·la

els pobles a *Barbaroja* o a *Trono de Sangre*. Watanabe s'asseu sota la neu per morir (*Vivir*).

Kurosawa treballa les metàfores de la vida a través d'elements naturals. El blat nascut després de la tempesta és l'esperança i les vides del poble a *Los siete samuráis*. En el bosc de les teranyines es teixeixen els destins dels homes a *Trono de Sangre*.

A més del duel entre l'home i l'espai, un dels contrastos que també es transmet en la posada en escena és la batalla de l'home contra l'home. Els personatges oposats representen una constant: la noia vitalista envers el vell Watanabe, el reflexiu Kanbei envers l'impulsiu Kikuchiyo, el salvatge lladre Tajômaru envers el correcte samurai Kanazawa... El cas de *Rashômon* resulta molt interessant per la manera de transmetre la idea de lluita en la composició plàstica. Es treballa el contrast del blanc i el negre a partir de la llum i l'ombra. L'imatge està formada per fragments de llum mitjançant les ombres de les fulles, de la mateixa manera que el relat es forma amb fragments de veritats. El bosc serveix com a filtre de la llum directa. Cap personatge queda totalment a l'ombra o totalment al sol: tots diuen veritat i menteixen. Kurosawa treballa el gran tòpic postmodern, el punt de vista subjectiu.

En el cas de *Hero* de Zang Yimou, també es parla de la relativitat de les veritats. Si Kurosawa utilitza la fragmentació del contrast entre llum i ombra, Yimou utilitza els colors. Cada nova versió del relat és inundada per un color predominant: vermell passió, verd fidelitat... depenent del personatges que explica els fets.

Les dues històries ens qüestionen el concepte de veritat a partir del contrast plàstic.

De la mateixa manera que *Rashômon* ens planteja un triangle amorós entre els personatges, els espais del film són tres. La porta en runes, rodejada de formes punxegudes que es retallen en un cel de pluja, el tribunal on sempre ens mostren els personatges mirant a càmera, mai els jutges, i el bosc on tota norma social queda anul·lada, on cauen les màscares.

Tal com s'anализava anteriorment, en la figura del bosc recau molta importància. No només per crear la dualitat ombra-llum, sinó per esdevenir el llinar entre dos mons. A *Trono de sangre* els personatges s'endinsen en el Bosc de les teranyines on s'enfronten amb allò desconegut, un esperit que llegeix el futur. El bosc és la frontera entre els bandolers i els vilatans en el cas de *Los siete samuráis*. A *Rashômon* el bosc esdevé el lloc on els personatges desvelen la seva naturalesa i, a la vegada, un espai misteriós on costa desxifrar la veritat.

Els herois de Kurosawa acostumen a batre una lluita interior. Es tracta d'herois crepusculars, ingenus i impulsius. Volen arreglar els seus errors, però a la vegada actuen amb un entusiasme infantil que es revela contra ells. Duel.

### **Color**

De la mateixa manera que Kurosawa és un joc de contrastos, els colors aporten un especial significat en el seu cinema.

Els fonaments de l'estètica japonesa descansen sobre l'element sagrat, el contacte amb mons superiors al dels homes. Kurosawa pren elements relacionats amb el misticisme per subratllar personatges i esdeveniments.

El blanc es troba íntimament lligat amb el món dels esperits i la mort. En la cultura oriental el blanc representa el color del dol. Un exemple de l'utilització del vel blanc com a símbol del dol recau en *Hierro 3* de Kim Ki-Duk.

Kurosawa utilitza aquest color en múltiples ocasions. L'esperit que representa les bruixes de McBeth a *Trono de Sangre* vesteix una túnica blanca.

El rei de *Ran* es va emblanquint a mesura que s'allunya del món material i s'apropa al món dels morts en la seva bogeria. El cabells se li destenyeixen i es cobreix amb un *kimono* blanc. Al final de la pel·lícula Lord Hidetora esdevé un esperit que vaga entre la boira camí de l'infern.

Els personatges que representen els fantasmes del passat, aquells que persegueixen la seva culpa, també vesteixen del mateix color. El cec Tsurumaru, a qui es creia mort, torna com l'essència del remordiment amb els ulls blancs.

També en el cas de *Trono de Sangre*, el fantasma de Miki s'apareix a Washizu de la mateixa forma. El propi Washizu acaba mort travessat per mil fletxes i rodejat de boira blanca. Fins i tot el vell Watanabe s'asseu sota la neu per morir.

Un cavall blanc desbocat és signe de mal auguri.

El blanc és el color del déus, esperits i dimonis, dels mons suprahumans, la mort i l'eternitat.

D'altra banda, els esperits no només van de blanc, sinó que es deixen veure sota la llum del dia. Els fantasmes surten a ple sol, ja siguin els esperits de *Cuentos de la luna pálida* de Mizoguchi com la mèdium de *Rashômon*. La concepció occidental es decanta per exaltar la llum, tot allò polit i brillant. El misteri i els esperits s'embolcallen en una aura ombrívola. Per contra, el misteri a orient es relaciona amb la llum. Orient treballa la sensibilitat artística des de l'ombra, pel que no resulta un misteri. El novel·lista Tanizaki concep aquest culte al seu assaig *Elogio de la sombra*.

En molts sentits, el cinema de Kurosawa parla de la mort. Es representa la mort com l'únic mitjà per viure. Només és possible viure quan es sap que la mort és inevitable. "No hay nada más solemne que los últimos momentos de un hombre" afirma el protagonista de *Barbaroja*. Les tombes dels samurais morts més elevades en el pla que els supervivents dignifiquen la glòria de la mort amb sentit a *Los siete samuráis*. De vegades fins i tot s'intenta desxifrar el moment de travessar el llindar frenant la càmera durant la batalla.

Kurosawa treballa en moltes ocasions influït pel teatre Nô. Es tracta de teatre ritual vinculat al món dels morts. El més important per sobre el moviment és la veu. Els personatges es mouen com si la mort ja els hagués atrapat, com si ja no quedés vida al seu interior. Un exemple clar és l'actuació dels habitants del poble a *Los siete samuráis*: semblen formigues sense rumb, perdudes, mortes. Caminen però no viuen. Aquest tipus d'escenificació es respira tant en les obres més teatrals (com en el cas de les tres shakesperianes) com en els films més pròxims al retrat social "realista".

Reprement el tema del color, una pel·lícula paradigmàtica en la seva utilització és *Ran*. Cada germà va vestit d'un color diferent, igual que el seu exèrcit. A l'inici del film, Lord Hidetora llueix el color daurat, símbol atribuït a l'emperador per la seva relació amb l'or i el sol. Quan deixa pas al seu fill Taro perquè prengui el poder, és l'hereu qui vesteix daurat mentre el pare es transforma progressivament en blanc.

El germà mitjà exhibeix robes vermelles. Ell serà el personatge que per cobdícia ordenarà matar els seus germans i pare. Jiro no dubta en assassinar ni deixar-se portar per la luxúria. És el reflex de totes les passions desbocades. El mou el desig agressiu i la ràbia, reflexes del violent roig, color de la sang.

Per contra (sempre buscant el duel), el germà petit va abillat amb una túnica blava. El color del cel, respira calma i reflexió fins al moment d'atacar. Saburo és l'únic dels germans que demostra preocupar-se pel seu pare i li ofereix protecció en els moments difícils. El blau és el color de la profunditat, de l'afecte. En la cultura oriental trobar una flor de color blau significa obtenir bona sort.

El bufó de la cort va vestit amb tots els colors anteriors. Pertany a tots els germans, tot i que al final es manté fidel al seu senyor Hidetora.

Les escenes de batalla són un reflex de les naturaleses dels germans. Els soldats van vestits amb el color de l'amo al qual pertanyen. La càmera s'allunya dels seus rostres i mostra les banderes i els uniformes en un caos de color. Els camps i edificis grisos, quasi anònims, on transcorre l'acció deixen pas als colors brillants de les banderes, queden engolits pel remolí de pigment. Tota la pel·lícula està creada a partir del concepte de caos (*ran* en japonès). Les contínues batalles entre colors formen línies diagonals (des de les llances amb els estendards a les runes dels edificis conquerits) que reforcen aquesta idea.

La sang corre, es vessa com cascades. El vermell és d'un rabiós artificial, Kurosawa el satura al màxim. Els vestits dels soldats que segueixen dempeus estan impecables, la roba impregnada de sang pertany només als morts. La llum del sol sembla malalta. Tota la posada en escena referent als colors mostra la teatralitat malaltissa de la història shakesperiana.

En general, la idea del color pren un toc fauvista al plasmar-se de manera irreal, quasi onírica. Aquest recurs adquireix gran protagonisme en la seva penúltima pel·lícula *Dreams*.

Akira Kurosawa és un exemple de cineasta que treballa fins a l'últim detall tot el que es refereix a l'imatge i a la transmissió d'emoció, narració i ideologia a partir d'aquesta. Concebre el pla, en tot el seu contrast i color, dotant-lo de sentit fins a llocs insospitats és un do reservat als grans del cinema.