

La mujer de la arena (1964) de Hiroshi Teshigahara y Kōbō Abe: los conflictos del individuo

SABRINA VAQUERIZO GONZÁLEZ
Universitat Oberta de Catalunya

Resumen

La mujer de la arena de Hiroshi Teshigahara de 1964 conquistó a la crítica occidental gracias a su plasmación artística de la eterna alegoría del ser humano, la representación del mito de un Sísifo moderno. El presente artículo pretende dar luz sobre el significado de esta obra tan compleja, mediante un análisis de los diferentes conflictos del individuo que plantea Kōbō Abe en su novela homónima de 1962. El film es una materialización del universo filosófico de Abe y debe leerse como una alegoría doble que se ve favorecida por el lenguaje ambiguo: como referencia al Japón de la postguerra y como símbolo universal y atemporal.

Palabras clave: cine japonés, literatura japonesa, Teshigahara Hiroshi, Kōbō Abe, surrealismo.

Abstract

Woman in the Dunes by Hiroshi Teshigahara in 1964 was worth enough to won over the Western critics because of its artistic form of the eternal allegory of the human being, the representation of a modern Sisyphus myth. The following paper tries to shed light on the meaning of this work through an analysis about the different conflicts of the individual poised in the homonymous novel by Kōbō Abe in 1962. The film is a materialization of Abe's philosophic universe and should be read as a double allegory that is favoured by the ambiguous language: as a reference to Japan after the Second World War and as a universal and timeless symbol.

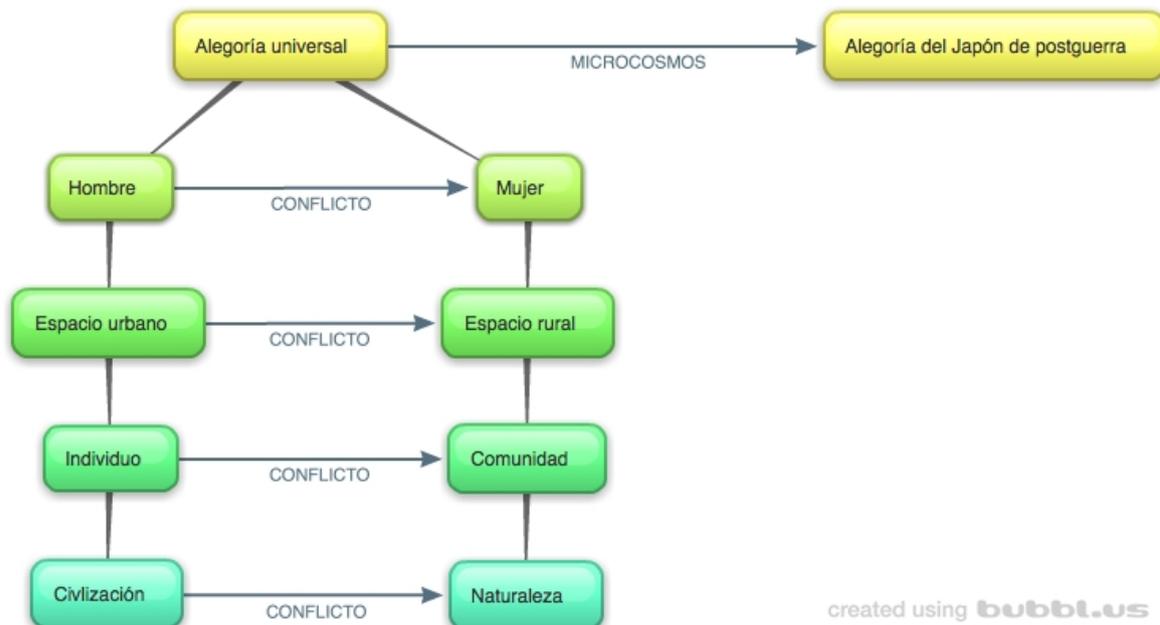
Keywords: Japanese cinema, Japanese literature, Hiroshi Teshigahara, Kōbō Abe, surrealism.

INTRODUCCIÓN

La mujer de la arena (*Suna no onna*) de 1964 es la película con la que Hiroshi Teshigahara se dio a conocer en Occidente, recibiendo el Premio Especial del Jurado del Festival de Cannes en el mismo año y siendo nominada a la Mejor Película en Habla no Inglesa por la Academia de los Oscar en 1965. El film es una adaptación de la novela más conocida y laureada del escritor Kōbō Abe, *La mujer de la arena* de 1962, cuyo guión escribió el mismo escritor. Abe y Teshigahara ya habían trabajado juntos en otra adaptación de la novela del primero, *La trampa* (*Otoshiana* 1962), y repetirían fórmula en *La cara de otro* (*Tanin no kao* 1966) y *El hombre sin mapa* (*Moetsukitachizu* 1968). Es con estas películas con las que Teshigahara alcanzó la fama como director, siendo considerada *La mujer de la arena* su obra maestra y uno de los títulos indispensables del cine japonés moderno.

Abe ya era un escritor consolidado en Japón y había recibido los máximos galardones a los que un escritor podía aspirar: el premio Akugatawa con la novela de 1950 *La pared: El crimen del señor Karuma* (*Kabe –S Karuma-shi no hanzai*) y del premio Yomiuri en 1962 con *La mujer de la arena*. Pero cuando Teshigahara triunfó en Cannes, Abe aún era tremendamente desconocido en Occidente a pesar de que tenía la máxima admiración de dos grandes de la literatura japonesa como Ōe Kenzaburō y Mishima Yukio, que incluso habían reclamado que le concedieran el nobel de literatura.

Lo que conquistó a la crítica occidental de *La mujer de la arena* fue la plasmación artística de la eterna alegoría del ser humano, la representación del mito de un Sísifo moderno. ¿Pero representa el entomólogo a Sísifo? ¿Si es así, el hecho de que decida quedarse en la aldea cuando tiene finalmente la oportunidad de escapar, representa su derrota como individuo? Con el fin de dar luz al significado de esta obra tan compleja, se presenta un análisis que se apoyará en la novela de Abe para poder explicar los conceptos esenciales. Es importante la referencia a la novela porque la película es una adaptación fiel escrita por el propio Abe, una materialización de su universo filosófico al que Teshigahara da forma cinematográfica. Así mismo, es necesario referirse primero a la relación artística que mantuvieron Abe y Teshigahara — que es especialmente relevante a la hora de analizar esta obra— y a sus influencias estéticas. Esta simbiosis tan especial autor-director, uno de los casos más particulares de la historia del cine, nace en el movimiento vanguardista *Yoru no kai*; un movimiento directamente relacionado con el comunismo japonés. Una vez desgranado el contexto artístico-político, se procederá a un análisis de los conflictos que estructuran la diégesis del film. En primer lugar, la alegoría universal y la alegoría del Japón de postguerra como microcosmos o causa de la primera. Y después, los diferentes conflictos que se suceden en la búsqueda de la individualidad: el conflicto hombre versus mujer, el conflicto espacio urbano versus espacio rural, el conflicto individuo versus comunidad y el conflicto civilización versus naturaleza. Cabe notar que, tal y como se describe en el esquema, al hombre y a la mujer se les identifica directamente con los otros conflictos y, por tanto, con sus propiedades. Así, al hombre se le atribuyen propiedades del espacio urbano, del individuo en el sentido de individualidad, y del hombre en el sentido de civilización; y a la mujer se le atribuyen características del espacio rural, de la comunidad y de la naturaleza.



INFLUENCIAS ESTÉTICAS DE KŌBŌ ABE Y HIROSHI TESHIGAHARA

Kōbō Abe (1924-1993) nació en Tokio pero se crió en la Manchuria, en la actual Shenyang, donde su padre era profesor de medicina en la Universidad Médica. Después de la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, la familia retorna a Hokkaido en 1947 sin el padre de familia, ya que este había muerto en 1945 de una fiebre tifoidea. Sin embargo, Abe regresa a Tokio donde continúa sus estudios de medicina y se gradúa en esta disciplina en la Universidad de Tokio en 1948. En la capital vive los años de precariedad de la postguerra japonesa como estudiante y esto le hace abrazar el materialismo del Partido Comunista Japonés, fundado por el idealista Takuda Kyūichi, y prestarle su pluma como afiliado al mismo. Abe explica su metamorfosis personal de esta manera: «Era un existencialista durante la guerra, supongo. [...] Permanecí en Manchuria durante un año y medio después de la guerra y fui testigo de la completa destrucción del orden social allí. Eso me hizo perder la fe en cualquier cosa estable»¹.

Hiroshi Teshigahara (1927-2001) nació también en Tokio, en el seno de una pudiente familia de artistas e intelectuales. Su padre, Sofu Teshigahara fue el fundador de la escuela de *ikebana* Sogetsu donde el director tuvo acceso a su colección de libros post-impresionistas, surrealistas, dadaístas y cubistas, además de aprender sobre el arte y la artesanía tradicional japonesa, y sobre el teatro *nō* y *kabuki*². La Segunda Guerra Mundial interrumpió sus estudios en la Universidad Nacional de las Bellas Artes y la Música de Tokio, así que se enroló en el ejército para ilustrar libros de texto militares y vivió el horror de la bomba de Hiroshima desde la base de la prefectura de Yamaguchi. Cinco días después de la rendición de Japón, Teshigahara volvió a Tokio y retomó sus estudios, graduándose en 1950.

La ocupación norteamericana cambió el curso del arte en Japón. Mientras el gobierno imperialista había monopolizado las artes visuales, el cine y la literatura y las

¹Abe citado en MOTOYAMA, Mutsuko (1995). "The Literature and Politics of Kōbō Abe: Farewell to Communism in *Suna no Onna*". Monumenta Nipponica, vol. 50, no. 3. Sophia University, p. 308.

²CARMODY, Emma. 2010. "The edge of the real: the poetics and politics of Hiroshi Teshigahara's *The Woman in the Dunes*". En: Morrell, Elizabeth, and Michael D. Barr (eds). *Crises and Opportunities: Proceedings of the 18th Biennial Conference of the ASAA*, Adelaide, Australia. Canberra: Asian Studies Association of Australia (ASAA) Inc and the University of Adelaide, p. 3.

había convertido en herramientas de propaganda, el gobierno de ocupación relajó la censura e invitó a los intelectuales a unirse a los movimientos modernistas occidentales³. En este contexto, aparecen diversos grupos de vanguardia entre los que destaca “La Sociedad de la Noche” (*Yoru no kai*) fundado en 1948 por el editor de la revista literaria *Shin Nippon Bungaku* y miembro del Partido Comunista Japonés, Kiyoteru Hanada.

Hanada reunió en este nuevo movimiento a artistas de diferentes disciplinas entre los que se encontraban Kōbō Abe y Teshigahara Hiroshi, y el co-fundador del movimiento: el pintor y escultor Tarō Okamoto. El objetivo de la sociedad era promover un arte que unificara el surrealismo y el marxismo: el primero como alternativa al realismo proletario del período previo a la guerra, y el segundo para reemplazar el existencialismo y el humanismo con el materialismo⁴. La nueva teoría artística de Hanada, se presentaba como el método más adecuado para describir el Japón de la postguerra; un método que debía incluir la proyección de los opuestos: real y irreal, cuerpo y alma, activo y inmóvil, documental y ficticio. Un nuevo arte en el que todas las existencias del universo eran tratadas como iguales: ya fueran animadas o inanimadas, así como minerales, vegetales o animales. La teoría de Hanada bebía recíprocamente de la estética *taikyoku shugi* de Okamoto que se basa en la yuxtaposición de los opuestos sin reconciliarlos. Es un polarismo que concibe el mundo con un dualismo existencial y supone la fricción entre contrarios como fuerza luchadora y creativa que debían hacer uso los artistas vanguardistas japoneses de la postguerra.

Abe escribió bajo el paraguas del Partido Comunista obras como *Dendorokakariya* (1949), *Akai Mayu* (*El capullo rojo*1950), *Mahō no chōku* (*La tiza mágica*1950), *Shijin no shōgai* (*La vida de un poeta*1951) o *Kabe* (*La pared* 1961). En estos cuentos, sus protagonistas sufren unas metamorfosis físicas entendidas como partes de la visión del universo de Hanada. Son unas metamorfosis kafkianas que o bien permiten al protagonista comenzar una nueva vida o bien emergen como una fuerza negativa que destruye la psique humana⁵. La idea principal era representar las causas proletarias mediante el surrealismo: la representación de la crisis de la individualidad, la ruptura con el pasado, la rendición del individuo a favor de la comunidad. «*Yo mismo había cambiado enormemente tres veces tanto filosófica como metodológicamente: del existencialismo, al surrealismo y al comunismo*»⁶. No obstante, su metamorfosis continuó durante años y empezó a alejarse del materialismo comunista cuando participó en una conferencia en Checoslovaquia en 1956 y presencié la realidad comunista por primera vez. En paralelo a la desilusión progresiva de Abe, el Partido Comunista Japonés continuaba imponiendo a los escritores inscritos en sus filas una política dictatorial que pretendía influir en los contenidos de sus obras.

Teshigahara, por su parte, interiorizó la estética *taikyoku shugi* de Okamoto que junto con la teoría del montaje soviético, en concreto el montaje intelectual de Serguéi Eisenstein que aprendió del documentalista Fumio Kamei, son claves en su obra cinematográfica. Curiosamente, el modelo de montaje intelectual ideado por el cineasta y teórico en 1929 se inspira en parte en el teatro *kabuki*. La puesta en escena del *kabuki* cuida la estilización de todos los elementos de representación purificándolos y otorgándoles a cada uno la misma capacidad de expresión como si fuera un ideograma con diferentes significantes. De aquí, del ideograma japonés, parte Eisenstein y lo

³HAVENS citado en CARMODY, 2010, p.4. *Ibid*

⁴MOTOYAMA (1995), p. 312. *Ibid*

⁵YAMAMOTO, Fumiko (1980). “Metamorphosis in KōbōAbe’s Works”. *The Journal of the Association of Teachers of Japanese*, vol. 15, no. 2. American Association of Teachers of Japanese, p. 174.

⁶ABE citado en MOTOYAMA, 1995, p. 309. *Ibid*

incorpora al lenguaje cinematográfico, yuxtaponiendo dos planos que unidos aportan un nuevo significado. Pero también parte del teatro en general, del montaje de atracciones que crea el teatro que define como «*todo momento agresivo del espectáculo, es decir, todo elemento que someta al espectador a una acción sensorial o psicológica, experimentalmente verificada y matemáticamente calculada para obtener determinadas conmociones emotivas del observador, conmociones que, a su vez, le conducen, todas juntas, a la conclusión ideológica final*»⁷. De esta manera, Teshigahara sintetizará el montaje intelectual y el polarismo y llenará su cine de planos de opuestos que enfrentados, tendrán un nuevo significado que harán reaccionar al espectador.

En 1962, el mismo año que Kōbō Abe y otros veintisiete escritores fueron expulsados del Partido Comunista Japonés, Teshigahara y Abe colaboraron en la segunda película del director: *La trampa*. Abe escribiría el guión, igual que hiciera luego en 1964 con *Suna no onna*. *La mujer de la arena* está relacionada directamente con la salida del escritor del Partido Comunista y con su evolución ideológica del comunismo al individualismo, tal y como señala Motoyama «*en términos del triunfo simultáneo de la libertad individual y de la democracia sobre el comunismo dictatorial*»⁸.

ARGUMENTO

Suna no onna narra la historia de un profesor que, abrumado por la vida de la ciudad, se toma unos días de vacaciones para disfrutar de su pasión: la entomología. Con este propósito llega a una aldea de arena cercana a la costa en la que es invitado por los aldeanos a pasar la noche, al haber perdido el último autobús. Así, el hombre se instala en la choza de una mujer misteriosa que vive en el lomo de una duna y se pasa las noches llenando cubos de arena. A la mañana siguiente, la escalera de sogas por la que ha bajado ha desaparecido y el hombre se ve obligado a trabajar día y noche por el bien de la aldea.

LA ALEGORÍA UNIVERSAL Y LA ALEGORÍA AL JAPÓN DE LA POSTGUERRA

Abe nos presenta una alegoría que puede leerse básicamente en dos planos. Como alegoría universal y como alegoría al Japón de la postguerra. La alegoría universal funciona como una recreación del mito de Sísifo⁹ o una alegoría a la absurdidad del capitalismo. Igual que Sísifo, la mujer de la arena es completamente feliz cargando latas de arena para evitar que se sepulte su aldea, y su felicidad radica en ahorrar para comprarse una radio. El hombre también sucumbirá al mismo tipo de felicidad cuando recoger agua en el pozo se convierta en la razón de su existencia.

La alegoría al Japón de la postguerra se hace explícita en la novela de Abe cuando, en la segunda parte del libro, se nos presenta al hombre como Niki Jumpei, un entomólogo secuestrado que lee a través del periódico la situación contemporánea de Japón. La aldea de arena que encuentra Jumpei se erige como un oasis espiritual que le aísla de los peligros de fuera: la ocupación militar norteamericana, la corrupción en el sistema administrativo y gubernamental del país, la precariedad laboral. Pero también la

⁷EISENSTEIN, Serguéi (1923). "Montaje de atracciones". En: *Reflexiones de un cineasta*. Prólogo, edición y notas de Román Gubern. Barcelona: Lumen, 1990, pp. 217-220.

⁸MOTOYAMA, 1995, p.306. *Ibid*

⁹Sísifo fue condenado por los dioses griegos a subir rodando una piedra hasta la cima de una montaña para luego dejarla caer y repetir la misma operación durante toda la eternidad, pero encontró la verdadera felicidad en el momento en el que la piedra alcanzaba el punto más alto. Su ejemplo fue utilizado por Albert Camus en su ensayo *El mito de Sísifo*, en el que presenta su filosofía del absurdo y donde concluye que la vida humana no tiene significado por sí misma, más que el significado particular que le da cada individuo específico.

aldea es un reflejo de la sociedad; una sociedad que se pudre a causa de la adversidad del medio, igual que la arena pudre en la aldea todo lo que toca. Abe detalla en forma de parábola los problemas del Japón de su época: las relaciones de poder entre el grupo y el individuo, entre el opresor y el oprimido, la busca de la libertad individual de los ciudadanos, el trabajo y el sacrificio como vías para que la sociedad no se hunda, la pérdida de la libertad individual. Es cierto que, en el filme, no conocemos el nombre del entomólogo hasta el plano final, pero la diégesis que crea Teshigahara es suficiente para relacionarlo al Japón contemporáneo del estreno del mismo.

En cualquier caso, la ambigüedad de la narración, no nos acaba de aclarar las siguientes incógnitas: ¿Quién es el opresor? ¿Y el oprimido? ¿Son los norteamericanos los opresores? ¿O lo es el nuevo gobierno japonés? ¿Es la aldea un opresor o un oprimido? ¿Representa la aldea una minoría étnica abandonada a su suerte como lo eran los *eta*? Esta ambigüedad es necesaria para poder encasillar la narración como alegoría universal y atemporal. No sólo como recreación del mito de Sísifo, sino como una visión mucho más compleja: la modernidad en contraposición con la tradición y la capacidad de adaptación del ser humano. En este sentido, en *Suna no onna* encontramos una diferencia importante con respecto a los trabajos anteriores de Abe: el nombre del protagonista. Hasta ahora sus personajes tenían nombres carentes de individualidad como Karma o Common, o simplemente se refería a ellos como “hombre” o “mujer”. Pero Niki Jumpei es un ser individual que entra en una comunidad en la que todos trabajan por el bien común, por eso no parecen tener nombres. Curiosamente, él pierde su nombre al entrar la aldea, ya que el narrador siempre se dirige a él con el epíteto “hombre”. Sobre esto, Timothy Iles observa que Jumpei escrito en ideogramas chinos podría significar “obediente y ordinario”¹⁰.

Claramente la alegoría del Japón de la postguerra se presenta como una causa o microcosmos de la alegoría universal. Porque el Sísifo que crean Abe y Teshigahara no es un Sísifo individual sino social y, en su lucha por la libertad, entra en diferentes conflictos presentados en los créditos del film mediante planos yuxtapuestos al compás de las notas turbadoras de Tōru Takemitsu: los opuestos individuo/comunidad, urbano/rural, hombre/naturaleza y hombre/mujer. Después de que aparezca el nombre del director en la pantalla, partimos de un fundido a negro sostenido con ruidos extradiegéticos típicos de la ciudad —el tráfico, el tren, las voces en off de las estaciones— y seguidamente un mapa topográfico de unas dunas—que sugieren las curvas de una mujer— con unos sellos personales repartidos como si fueran diferentes comunidades. La confusión que producen los ruidos de la ciudad, da paso al recelo cuando se muestra un plano de un ojo omnipotente en el centro de las dunas. Un plano muy parecido lo veremos durante el film, cuando Jumpei descubra el agua en su trampa en un ángulo imposible: es el ojo de Jumpei que ha conquistado el mundo de arena y se ha hecho con el poder. Los sellos personales y las huellas dactilares que se muestran intencionalmente como si fueran insectos, anuncian la preocupación por la identidad del ser humano pero cuando el plano enseña un solo sello aislado y opuesto a un conjunto de sellos se presagia la opresión que sufre el individuo a causa de la responsabilidad colectiva. Este plano, también tiene su equivalente durante el film, cuando Jumpei huya en la oscuridad de la noche y las luces de las antorchas de los aldeanos le persigan. Incluso podemos ver un plano detalle de una huella dactilar oprimida por los sellos personales, en representación de la individualidad ahogada por la comunidad y sus imposiciones burocráticas. El conflicto hombre/mujer no sólo se representa en las dunas; cuando aparecen los nombres de los actores, el sello personal de Okada intenta

¹⁰citado en MATSON, 2002, p. 149. *Ibid*

dominar al de Kishida. Sin embargo, cuando el director muestra el título y sostiene el plano en el kanji de *onna* sabemos que será ella quien gane la contienda.

Sin duda, es un montaje intelectual einsteniano impregnado del polarismo de Okamoto que dota a los planos de significado y exponer los diferentes conflictos de la película, los opuestos sin reconciliar. Pero Teshigahara y Abe tienen la intención de reconciliarlos y eso es lo que significa el hecho de que los miembros del staff firmen con sus sellos personales: individuales que juntas son capaces de crear una nueva entidad, en este caso el film.



LO URBANO VERSUS LO RURAL

En el espacio dramático de opuestos que crea Abe, los dos mundos kafkianos urbano/rural tienen cabida a través de las reflexiones del hombre a cerca de su vida pasada y a través de las inferencias constantes que hace la mujer sobre Tokio: sus celos por la ciudad, por la vida pasada que haya podido tener allí el hombre, por el miedo a volver a estar sola. Así, se contraponen la vida fácil, ordinaria y solitaria de la ciudad a la vida dura, comunal y en constante amenaza de la aldea de arena. «*Un persona en la gran ciudad es como un viajero perpetuo. Como sólo tiene un contacto ocasional con el mundo foráneo, no puede hacer nada para evitar ser arrastrado como una pelota de ping-pong por el agua... La irritación que siente no proviene de causas externas como los defectos en el plano urbano... o los atascos de tráfico, sino de la frustración causada por unas relaciones humanas complicadas y anormales... Las personas son solitarias; debido a la desconfianza y el aislamiento se han convertido en verdaderos crustáceos*»¹¹. Con esto el autor pretende mostrar los cambios que ha producido la modernidad, la globalización —y de paso, la Segunda Guerra Mundial— en la sociedad actual, hasta el punto de partirla en espacios comunicados. Sin embargo, no vemos ni un solo plano de Tokio, es gracias al diálogo expositivo que se crea el espacio de la ciudad de Tokio en el fuera de campo de la cámara.

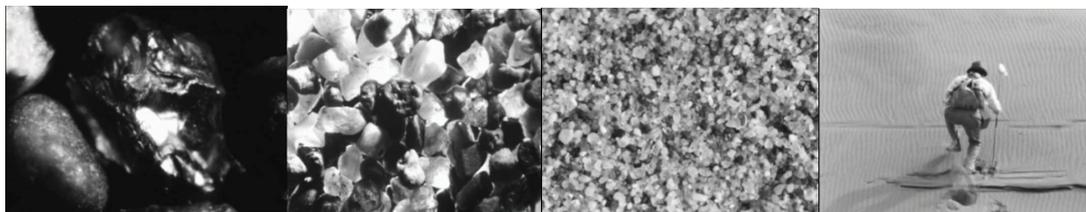
Mientras que el espacio urbano se crea gracias a la narrativa, el espacio rural se crea con la puesta en escena. La alienación y soledad que Jumpei sufre en la ciudad cuando relata sus relaciones con sus compañeros en el trabajo o con la mujer con la que tiene relaciones sexuales ocasionalmente, choca con la cotidianidad del hogar que ha formado con la mujer en la choza. A este respecto, no sólo es determinante la

¹¹ABE citado en MOTOYAMA, 1995, p. 171. *Ibid*

representación de la mujer haciendo tareas domésticas mientras el hombre se ocupa de la trampa o de otro tipo de quehaceres, sino también el atrezo. Jumpei es un hombre de ciudad. Por eso Teshigahara le viste con su atuendo de entomólogo hasta que, una vez fallido el segundo intento de huida, se coloca la *yukata* de estar por casa. Aunque el hombre no se dé cuenta, ya se ha integrado en la aldea y ha reconocido como su casa la casa de la mujer. Ahora sólo le faltará encontrar su sitio dentro de la comunidad. «Queríamos centrarnos en la cuestión de la psique humana en el contexto de la vida cotidiana. El escenario de la historia es poco usual, al contrario, es completamente extraordinario. Pero queríamos capturar la relación que tenía la pareja en este extraño escenario de una manera muy cotidiana. Trabajé mucho creando detalles representativos de la vida diaria de una pareja que vivía en un foso de arena sin escapatoria. Con Kishida, creo que el plan de hacerla actuar como una mujer completamente normal a pesar de que se encontraba en una situación tan extraordinaria funcionó muy bien»¹².

EL INDIVIDUO VERSUS LA COMUNIDAD

El conflicto de los opuestos individuo/comunidad queda explícito en los primeros planos del film con una bella metáfora suturada con un montaje intelectual. El plano detalle de un grano de arena yuxtapuesto con planos de más concreto a menos concreto hasta un gran plano general de la inmensidad de las dunas, deja implícito cómo la sociedad se forma a través de granos de arena singulares y únicos que se interrelacionan.



Pero Abe y Teshigahara pretenden hablarnos de la comunidad a través de un ejemplo concreto y por eso en el gran cuadro general de la inmensidad de la duna, entrará un hombre dispuesto a conquistar la naturaleza con su cazamariposas como bandera. Jumpei entrará en contacto así con la comunidad de la aldea, que espera de él que sea obediente y ordinario y que acepte su situación convirtiéndose en un Sísifo más. Esta relación de opresor/oprimido, estos contrarios, Teshigahara la expresa a través del encuadre y de la composición: planos picados para los aldeanos y contrapicados para los que están en el foso. Cuando Jumpei divise la choza de la mujer desde arriba del muro por primera vez, su postura moral de superioridad quedará expuesta con el picado y apuntillado por sus palabras «¡Esto es terrible!». Y al final, cuando Jumpei haya conseguido agua de calidad con su trampa de agua y sea dueño de su propio destino, la cámara del director de fotografía Hiroshi Segawa nos volverá a mostrar al hombre en contrapicado como muestra de su poder. El encuadre también tendrá especial relevancia para enfatizar la tensión del entomólogo, pero el recurso más utilizado para resaltar su opresión es la composición. Varios planos se realizan desde fuera de la choza, a menudo enmarcándole desde la ventana e incluso hay planos en los que se ve a Jumpei tras unos barrotes para realzar su calidad de prisionero, siempre encajonado. Esto supone que la ocularización es casi siempre objetiva, con el fin de convertir al espectador en un observador más de la aldea que ejerce poder sobre la pareja. Incluso la luz dramática

¹²TESHIGAHARA, 1964. *Ibid*

ejerce su poder en la composición. La oscuridad acecha a Jumpei constantemente y a menudo se usa para estrechar el plano, reduciendo el espacio dramático, y resaltando así que el hombre ha perdido su libertad.



También los diálogos exponen constantemente el conflicto del yo. Ya sean en forma de pensamientos reflexivos o en conversaciones con la mujer en las que intenta que esta reaccione como él espera. De hecho, Abe vuelca las reflexiones más importantes en el guión cinematográfico en forma de discusiones entre los personajes. Son diálogos en los que en realidad los personajes no interaccionan: mientras la mujer trabaja incansable y convierte la arena en el centro de su vida, el hombre intenta convencerla de que está equivocada. Tienen dos concepciones opuestas del mundo como muestra este diálogo: la mujer dice *«Si no hago mi trabajo, mi casa podría hundirse a causa de la arena y después la del vecino»*. A lo que el hombre contesta *«¿Por qué se aferra a este lugar? Debe de estar loca. Mire, no les debe nada a esos pueblerinos. No comparto su idea de auto-sacrificio. Déjeles que combatan la arena científicamente con vallas de madera o algo»*. Mediante estos diálogos se verbalizan los opuestos individuo/comunidad pero también se relaciona a la ciudad con el individuo y el espacio rural con la comunidad. Dos espacios que parecen funcionar con reglas diferentes. Jumpei hace hincapié constantemente en las reglas ya sean leyes naturales o leyes legales porque está convencido que las leyes ordenan el mundo, no se le ha ocurrido pensar que en cualquier sociedad son los hombres quienes las crean para oprimirse los unos a los otros: *«¿Me mantienes prisionero? No soy un desempleado, soy un profesor respetable, estoy empadronado en la ciudad, mi desaparición será reportada a la policía. Es un delito retener a alguien en contra de su voluntad»*.

En su razonamiento, destaca además cómo compara a los humanos constantemente con los perros. Le indigna que los aldeanos le traten como a un perro *«los humanos no son perros. No puedes ponerles un collar»*. Sin embargo, él mismo acaba comparando a la humanidad con la raza canina: *«Me niego a morir como un perro. La gente sólo se ocupa de sí misma, y aunque nos estén explotando, menean la cola alegremente como perros. Nos abandonarían»*. De esta manera evoluciona su pensamiento: de pensar que un mundo ordenado con leyes es el más favorable para la sociedad, a pensar que las leyes no son suficientes para garantizar la libertad del individuo.

A pesar de esta verdad abrumadora, la experiencia en la aldea de arena convierte al hombre en un individuo diferente, que ha encontrado la razón de su existencia. Esto se expresa en términos de encuadre, con planos más diáfanos y luminosos pero también en términos de atrezo, cuando Jumpei se coloque la *yukata*, porque la dominación y su desasosiego están decreciendo. La clave para comprender esta transformación del espacio es la metamorfosis que sufre el protagonista. Tal y como nos recuerda Matson, cuando el hombre acepta su nuevo yo, es capaz de entender las propiedades de la arena que la mujer ha tratado siempre de transmitirle y aplicarlas para extraer agua¹³, rompiendo así la maldición de Sísifo. Hasta ahora, en los trabajos anteriores de Abe, la

¹³citado en MATSON, 2002, p. 145. *Ibid*

metamorfosis del individuo había comenzado por la cognición de la realidad y acababa con una metamorfosis del cuerpo. Como corporalidades sociales, la realidad interior es el reflejo de la realidad exterior pero cuando la vida del individuo se llena de angustia, se rompe el equilibrio y el organismo comienza una regresión. De esta manera la subconsciencia instintiva se apodera de toda la consciencia y el individuo cambia su forma de humana a sub-humana, como un símbolo de la deshumanización de la sociedad¹⁴. No obstante, cuando Jumpei cede a sus instintos no se deshumaniza sino que rompe el vínculo con la sociedad a la que pertenece para vincularse a una nueva comunidad. La misma angustia que había hecho perder la humanidad a los protagonistas anteriores de Abe, en Jumpei actúa como un catalizador para cambiarse a sí mismo y para descubrir el significado de su existencia y establecer, de esta manera, unas nuevas relaciones humanas que sean significativas. «*Si se presentara la ocasión de renovar su relación con ellos, debería empezar todo desde el principio. El cambio operado en la arena correspondía a su propio cambio. Tal vez junto con el agua de la arena, él había encontrado un nuevo yo*»¹⁵. Es la esperanza en la metamorfosis, en la capacidad de adaptación del ser humano ante las situaciones adversas lo que Abe quiere transmitir. Pero no olvidemos que es el hombre moderno el que ha conseguido romper la maldición de Sísifo gracias a sus conocimientos, no el hombre tradicional.

EL HOMBRE VERSUS LA NATURALEZA

Abe utiliza en la novela un lenguaje científico para explicar las propiedades de la arena y para hablar de los insectos, incluso a veces matemático. «[...] *parece extraño que la arena sea arena donde se halle, y que no exista diferencia considerable entre el tamaño de los granos, así provengan de la playa de Enoshima o del desierto de Gobi; todos siguen una curva gaussiana de distribución de aproximadamente 1/8 mm*»¹⁶. Esto no es sólo producto de la visión del universo equitativo de Hanada, o de la formación de Abe como médico, sino de la influencia de Lewis Carroll «*Aunque Carroll era un matemático, Alicia en el País de las Maravillas fue escrita en un forma no matemática, igual que en mis libros que utilizo terminología matemática en un sentido poético*»¹⁷. Para suplir este lenguaje científico-poético, Teshigahara utiliza como planos inserto las imágenes de insectos en libertad o atrapados en botes de cristal, de dunas que se asemejan a las olas del mar o incluso a las curvas de la mujer. Pero además, hay una gran cantidad de planos detalle de la mujer y el hombre, como si la cámara diseminara a sus cuerpos captando incluso la textura. Lo mismo ocurre con los planos detalle de los insectos, que evocan el universo equitativo de Hanada otra vez. En lo que se refiere a estos planos detalle, Matson argumenta que entre los años 50 y 60 los fotógrafos de la época estaban interesados en fotografiar el detalle y la textura, y que el objetivo de Abe y Teshigahara utilizándolos era el de explorar los detalles para comprender una nueva realidad¹⁸.

Sin embargo, el fin de este tipo de planos es el de crear unas metáforas visuales. Las numerosas metáforas humano/animal —como elementos semejantes en la inmensidad del universo— funcionan por yuxtaposición de planos. Parecieran simples planos almohada, pero la realidad es que la condición de los insectos está ligada a los

¹⁴ABE en YAMAMOTO, 1980, p. 173. *Ibid*

¹⁵ABE, 1962), p. 204. *Ibid*

¹⁶ABE, Kōbō (1962). *La mujer de la arena* (traducción de Kazuya Sakai, 208 pp). Madrid: Ediciones Siruela ("Colección Nuevos Tiempos, núm. 103), p. 21.

¹⁷ABE en HARDIN, Nancy; ABE, Kōbō (1974). "An Interview with Kōbō Abe". En: *Contemporary Literature*, vol. 15, no. 4. University of Wisconsin Press, p. 451.

¹⁸MATSON, 2002, p.123. *Ibid*

personajes. Así, el director nos presenta una gran metáfora: los insectos que representarían al hombre y las dunas que representan a la mujer. La ironía de un cazador cazado, igual que un insecto de los que colecciona, un insecto sin nombre. Por ello, cuando la cámara nos muestra a Jumpei cazándolos en el desierto, estos están en libertad pero cuando Jumpei se ve atrapado en la choza con la mujer, los insectos aparecen atrapados en tubos o ensartados en un alfiler. Por ejemplo, en la escena en la que Jumpei libera de sus ataduras a la mujer, se nos muestra un primerísimo primer plano de la cara de ella y se yuxtapone un plano de insectos dentro de un tubo, estando uno de los tubos roto. Este montaje implica que la libertad de movimiento en el foso, es sólo una ilusión ya que realmente siguen atrapados en la aldea. Más tarde, cuando Jumpei se sienta más cómodo, se nos mostrará a un cangrejo en libertad, totalmente adaptado al medio, y en el momento que, sin darse cuenta, haya renunciado por completo a escapar, Jumpei quemará sus insectos en el fuego; deshaciéndose así, de su viejo yo.



La naturaleza tiene vida propia en el film. La luz del sol no solo nos marcará el paso indefinido del tiempo sino que se asociará al estado anímico del hombre. El sol volverá a ser agradable cuando Jumpei se acomode a la situación y se tornará cegador cuando retome sus planes de huida. Y, cuando tome la decisión de subir la escalera de sogas en la escena final, las nubes tapan al sol. Es la naturaleza quien tiene el poder, ya que es el desierto de arena quien tiene atrapados a los aldeanos realmente. Y tiene su voz correspondiente, que no es otra que el rugido de las tormentas de arena que amenazan siempre a Jumpei en sus intentos de huida. Por el contrario, en los momentos en los que parece vivir acomodado en la choza, no se oye el viento. En este sentido, el ruido confirma la recreación de vida del desierto de arena, cumpliendo el sueño frankensteiniano y convirtiendo a la naturaleza en el tercer personaje principal.

Los insectos no son las únicas metáforas visuales empleadas. La metáfora de las dunas y la mujer también se presenta asiduamente con un montaje intelectual, pero eso supone conferir al desierto de arena una condición femenina que crea una gran trampa para atrapar al hombre; siendo el deseo sexual un cebo más. Y también supone dotar a la mujer de unas cualidades sobrehumanas. Esto nos recuerda inmediatamente a Izumi Kyōka y su novela *El santo del monte Koya* (1900) en donde la mujer está fusionada con la naturaleza y expresa sus sentimientos a través de esta. Lo mismo ocurre con la mujer de Abe que es una extensión de las dunas y las dunas una extensión de ella.

La metáfora dunas/mujer también tiene su polo opuesto e irreconciliable en el universo: el agua. Las curvaturas de las dunas, no sólo aluden al cuerpo de la mujer sino a las olas del mar. Es como si el hombre hubiera quedado atrapado en un enorme mar drenado por la arena, tal y como sugiere el plano del hombre en el bote. Además, las ondas aportan fluidez y vida a la arena. En esta gran metáfora de mar seco, es normal

que haya peces muertos, atrapados igual que Jumpei. El pez muerto que vemos en dos ocasiones, también es una metáfora visual. Vemos un plano inserto de un pez muerto cuando Jumpei entra en la choza de la mujer y acepta quedarse allí la noche y volvemos a ver un primer plano de un pez muerto cuando Jumpei lo usa como cebo de su trampa. Irónicamente, su trampa “esperanza” funciona igual que la trampa de los aldeanos que pretenden atrapar a un ser libre con un ser muerto que es la mujer.

Por último, el contrapunto radical al pez muerto lo simbolizan los cuervos en libertad. Los vemos volar por primera vez después de la escena de sexo y más tarde Jumpei los observa lleno de envidia y de angustia. Esta libertad que se les atribuye al verlos volar, se transfiere automáticamente al hombre en la secuencia final cuando en su *yukata* luce triunfante una garza en pleno vuelo. Por fin su espíritu es libre.



EL HOMBRE VERSUS LA MUJER

La problemática de la identidad se complica sobremanera cuando el director pasa de un conflicto general con la sociedad a uno más concreto entre géneros representado inicialmente en la relación de Jumpei con su amante. Primero una voz *over* a modo de monólogo interior del hombre que delibera acerca de toda la documentación que se necesita para establecer la individualidad de una persona libre.

Teshigahara usa un plano general de Jumpei, tendido en una barca en mitad de las dunas, para recrear la sensación de inmensidad del océano. «*Los certificados que usamos para estar seguros de la identidad de las otras personas: contratos, licencias, documentos de identidad, permisos, escrituras, certificados, registros, permisos de conducción, carnés de sindicalistas, recomendaciones, facturas, pagarés, permisos temporales, cartas de consentimiento, estado de pérdidas y ganancias*». Corta entonces a un plano detalle de su mano acariciando las dunas, como si acariciara a la mujer que está recordando, y es entonces cuando matiza sus pensamientos. «*Certificados de custodia, incluso certificados de pedigrí. ¿Es todo lo que se necesita? ¿He olvidado algo*». Corta otra vez y vemos un plano en el que se superpone la imagen de una mujer con las dunas, materializando así la metáfora mujer-dunas. Las curvas de las dunas se igualan aquí a la mujer —nótese la ondulación del cabello que acentúa el símil—, a la inmensidad del misterio que Jumpei desconoce a pesar de toda la documentación que conoce de ella. «*Hombres y mujeres*» comienza diciendo Jumpei en *over* cuando Teshigahara corta y le muestra en primer plano incorporándose y fundiendo su plano con el de la mujer. «*...son esclavos de su miedo de ser engañados. Por eso, idean nuevos certificados para probar su inocencia*». La superposición de imágenes del hombre y su amante enfatiza la diferencia entre géneros y la imposibilidad de un final feliz para esta relación en la que no hay confianza, sólo miedo. Entonces el plano se

funde en encadenado hasta el plano americano de la mujer caminando por las dunas «...*nadie puede decir donde acabará. Parecen no tener fin*». Corta otra vez y vemos un plano medio de Jumpei y su amante sentados. Aquí, la multi-escala pone de manifiesto la oposición entre los dos personajes que ni siquiera se encuentran con sus miradas porque aunque ella sí le mira, él sigue perdido en sus pensamientos, con miedo a ser engañado «...*tú me criticas por pensar demasiado*». Y con esto, la amante mira hacia la izquierda para nunca más encontrarse con la mirada de él que es hacia la derecha, porque todo parece ya perdido entre ellos «*pero los hechos hablan por sí solos*» y Teshigahara corta otra vez para regresar al primer cuadro de Jumpei tumbado en la barca, sólo en la inmensidad del universo.



Persiguiendo esta soledad, el hombre iniciará un viaje introspectivo a la aldea de arena y se alojará en casa de una mujer. La atracción es inmediata y Jumpei duda acerca de si debe abandonar a la mujer. El montaje nos muestra, entonces, una serie de planos fundidos encadenados. El plano detalle de la mirada cansada de Jumpei da paso al cuerpo de ella, como si estuviera embrujado y el siguiente plano de las dunas llega en barrido. Cuando el cuerpo de la mujer se desvanece, dos planos de dunas se entrecruzan mostrando claramente la red de seducción que la mujer ha tejido para mantenerle cautivo. Las dunas se transforman en un primerísimo plano del hombre atormentado que se funde en encadenado con el paraguas de la mujer que simboliza todo lo que ella le ofrece, y finaliza el montaje con el cuerpo de la mujer desnudo bajo una fina capa de arena. Con el fin de lograr salir de esta ensoñación, el hombre se mira en un espejo para reafirmar su identidad y recordar quien es e intenta la primera huida. Aunque para el espectador la escena dure unos segundos, el encantamiento ha durado horas y Teshigahara lo expresa visualmente con dos metáforas del tiempo: el reloj que mira antes de dormirse y después de acabar el montaje intelectual, y el cuerpo de la mujer ya que la primera vez que nos lo muestra está vestida y en el último plano está completamente desnuda.



La contienda decisiva entre el hombre y la mujer tendrá lugar en la escena de los tambores de Gojinjo, suturada con un montaje rítmico, ya que los planos y la danza de los personajes se suceden a su ritmo. Pero la música no es el único elemento crucial. En esta escena es importante como Teshigahara aprovecha al máximo la teoría eisenstiana de las atracciones para potenciar la brutalidad del momento y la condición salvaje de los aldeanos que los invitan a participar de su comunidad. La música de los tambores, las máscaras de guerra de Gojinjo, la danza de los personajes bajo los focos de luz, la posición de la audiencia, todo sugiere un escenario de teatro en el que ambos personajes van a practicar una danza de apareamiento y de lucha. Comienzan a tocar los tambores y los focos se posan sobre Jumpei que duda sobre qué hacer. Teshigahara usa entonces planos cortos para mostrarnos a los aldeanos, sus risas, su curiosidad y también un primerísimo primer plano de reacción de la mujer, para luego volver a Jumpei dubitativo mientras ella sigue sacando arena como si nada. Los planos picados y contrapicados, nos recuerdan quien tiene el poder en esta relación aldeanos/pareja. Los tambores se hacen más enérgicos, más expectantes y los aldeanos les incitan con sus danzas de guerra y sus máscaras y el fuego de las antorchas. Es una involución a nuestros orígenes más primitivos, un rito de bienvenida a la comunidad de la aldea, y a la vez una preparación para la danza del espectáculo principal que el espectador verá a veces desde la platea junto con los aldeanos y a veces en su mismo plano. Aquí Teshigahara jugará alternando los primeros planos de reacción de los aldeanos con la lucha de Jumpei y la mujer «¿Qué importa? ¡Vivimos cómo animales de todas maneras!». Esta alternancia de planos casi cíclica, ayuda a crear expectación y nerviosismo, pero también dilata el tiempo. Todo acabará cuando la mujer gane la reyerta y rompa en sollozos, apagando la música de los tambores y el ánimo de los aldeanos.

Ella ha ganado la partida y Jumpei se ajustará a la vida en la aldea, centrándose en su trampa y convirtiéndose en un Sísifo. Sin embargo, en su decisión de romper la maldición de Sísifo y quedarse en la aldea, la promesa de una futura familia con la mujer —al revelarse que ha tenido un embarazo extrauterino— tiene una importancia crucial. Jumpei va a crear su propia comunidad dentro de la comunidad de la arena.

CONCLUSIONES

Suna no onna representa, sobre todo, la metamorfosis personal de Abe de comunista a individualista. El imaginario de la novela encaja dentro de la práctica

vanguardista de los opuestos: libertad y esclavitud, derechos individuales y obligaciones comunales, ciudad y desierto, insectos y seres humanos, esperanza y desesperación. Pero para Abe, el desierto representa un nuevo orden mundial en el que no existen ni el sujeto ni el objeto, el existencialismo ni el materialismo. Este desierto que Jumpei ha encontrado representa un espacio individual y libre para reflexionar, un viaje introspectivo donde no sufrirá una metamorfosis física en la que quede relegado a una categoría, sino que descubrirá una nueva identidad en un nuevo mundo con un nuevo orden. La mujer le ofrecerá un hogar y le acogerá incondicionalmente bajo su paraguas material y metafórico, y la soledad que produce la alienación de las grandes ciudades por fin desaparecerá.

La novela está escrita en la misma clave que lo estaban las novelas que había escrito para el partido: en clave Hanada. La idea principal del sistema de Hanada era representar las causas proletarias mediante el surrealismo: la representación de la crisis de la individualidad, la ruptura con el pasado, la rendición del individuo a favor de la comunidad. Con este mismo sistema, Abe nos presenta una alegoría que puede leerse básicamente en dos planos. Como alegoría al Japón de la postguerra y como alegoría universal. Mientras que la alegoría universal funciona como una recreación del mito de Sísifo o una alegoría a la absurdidad del capitalismo, la alegoría al Japón de la postguerra se refleja en la sociedad de la aldea: una sociedad que se pudre a causa de la adversidad del medio, igual que la arena pudre en la aldea todo lo que toca. Abe detalla así, en forma de parábola, los problemas del Japón de su época: las relaciones de poder entre el grupo y el individuo, entre el opresor y el oprimido, la busca de la libertad individual de los ciudadanos, el trabajo y el sacrificio como vías para que la sociedad no se hunda, la pérdida de la libertad individual. La ambigüedad de la narración, no obstante, favorece una alegoría atemporal y universal, no sólo como recreación del Sísifo moderno, sino como una visión mucho más compleja: la modernidad en contraposición con la tradición y la capacidad de adaptación del ser humano.

En este nuevo orden que inventa Abe, se reconcilian conceptos como soledad, esclavitud, pareja, sexo. Y en este sentido, la poética de Teshigahara sabe mostrar perfectamente esta unión de sentimientos encontrados a través del montaje y las metáforas visuales. Es en el momento en el que el hombre sucumbe a su deseo por la mujer, en el que ella lo enreda en su telaraña, que comienza la metamorfosis del personaje. La alienación de la ciudad lo había convertido en un maestro triste que desconfiaba de sus compañeros de escuela y que ni siquiera era capaz de gozar plenamente de una relación sexual. *«La soledad es una sed que la ilusión no satisface. Por eso uno se roe las uñas en la imposibilidad de hallar la paz en el simple latido del corazón; consume cigarrillos porque no está satisfecho con el ritmo de su propio cerebro; uno tiene que hacer templar su cuerpo al no encontrar la satisfacción tan sólo en el sexo»*¹⁹.

Y con el fin de calmar esta soledad, y a pesar de haber pasado meses intentando escapar, Jumpei decide volverse al foso y continuar viviendo en la aldea de arena. La libertad que deseaba ya no le parece tal: *«el viento parecía arrebatarse el aliento de su boca. Dio una vuelta al pozo, y luego subió hasta donde se podía ver el mar. El mar también estaba sucio, amarillento. Aspiró profundamente, pero el aire sólo logró irritar su garganta, sin proporcionarle el sabor esperado»*²⁰. En este final, el ojo de Teshigahara sabe expresarlo perfectamente. Vemos a Jumpei subir por la escalera temblorosa, el sonido del viento es molesto y hace más dificultoso su avance por las dunas. Cuando llega al mar se detiene para ver todo lo que va a dejar y un primer plano

¹⁹ ABE, 1962, p. 185. *Ibid*

²⁰ ABE, 1962, p. 296. *Ibid*

nos muestra su gesto de preocupación y su miedo, exagerado con la música turbadora. Traga saliva antes de girarse para ver el océano, y el horizonte se le hace implacable. El primer plano detalle de su mirada temerosa seguido de sus pasos por las dunas descubre al espectador que ha decidido volver. Pero estas huellas firmes también simbolizan en cierta manera su conquista sobre el terreno.

¿Si el entomólogo representa a Sísifo, el hecho de que decida quedarse en la aldea cuando tiene finalmente la oportunidad de escapar, no supone entonces su derrota como individuo? Nada más lejos. En la siguiente escena le vemos acercándose a su trampa de agua, comprueba el nivel y la calidad y el gesto antes turbado, descubre a un nuevo yo completamente feliz. Sísifo ha encontrado su felicidad pero también su piedra filosofal, tal y como demuestra el plano del cubo de agua en el que vemos el reflejo de un niño. Al descubrirlo, Jumpei alza la cabeza para mirarlo y toma al niño como un atisbo de esperanza y entiende cuál es su destino. Cuando Jumpei acepta su nueva condición, encuentra la razón de su existencia; madura hacia un nuevo “yo individual” que se relaciona con una nueva sociedad. El hombre ha sido capaz de encontrar la felicidad en la aldea y ha aprendido a relacionarse con los aldeanos como ser individual. Aquí Abe, utiliza la misma reflexión final, tanto en la novela como en el guión: *«No veía ninguna necesidad de escapar inmediatamente. En su billete de ida y vuelta, que ahora tenía en la mano, el destino y la hora de partida estaban en blanco, para ser llenados cuando él quisiera. Además, notaba que estaba deseoso de hablar con alguien sobre la trampa de agua. Y en ese caso, no podía pensar en un auditorio mejor que los aldeanos»*²¹.

La respuesta que nos ofrece Abe puede parecer un tanto paradójica, pero ya sea como alegoría al Japón de la posguerra o como alegoría universal, el final de la historia nos hace suponer que el nuevo Jumpei y su “esperanza” serán un catalizador para romper con la maldición de Sísifo y acabar con la absurdidad del capitalismo y el materialismo. El punto final, lo pondrá el informe que le da por muerto después de siete años desaparecido y que Teshigahara muestra superpuesto a la imagen de la pared de arena como metáfora del gran impedimento que le hace imposible regresar. Tal y como Matson argumenta, este certificado significa la muerte simbólica de su identidad de plástico²². Jumpei ha renunciado a la identidad que se había creado a base de certificados y documentaciones para dar paso a su nueva identidad. Parece, entonces, que el hombre moderno se erigirá como el héroe de la aldea y provocará una metamorfosis en la consciencia colectiva.

SABRINA VAQUERIZO GONZÁLEZ es licenciada en Traducción e Interpretación por la Universitat Autònoma de Barcelona. Es colaboradora regular de *Asiteca.net* para la que ha escrito diversos análisis cinematográficos sobre cine japonés. Actualmente cursa el Máster Universitario de China y Japón de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

e-mail: svaquerizo@uoc.edu

²¹*Ibid*

²²MATSON, 2002, p.148. *Ibid*