

# Takeshi Kitano – i sin egen beat



Av Terje Hoaas

Masteroppgave i medievitenskap  
Institutt for medier og kommunikasjon  
Universitetet i Oslo  
Våren 2008



## **Takkeliste**

En stor takk går til min veileder, Anders Fagerjord, ved IMK og universitetet i Oslo for hans tålmodighet og uvurderlig faglig veiledning. I tillegg ønsker jeg også å takke mine medstudenter Ellen Ceeberg og Maria Moseng for deres gode tilbakemeldinger under gruppeveiledningen. En stor takk går også til mine foreldre, Geir Hoaas og Ingunn Elisabeth Welle, som har gjennomlest hele oppgaven. Til slutt går min takknemlighet til Kazuhiko Yamada som har designet forsiden til oppgaven samt Darren McKellep for hans hjelp til det engelske sammendraget.

Oslo, juni 2008

Terje Hoaas

## Sammendrag

Takeshi Kitano er en av de ledende filmregissørene fra samtidens Japan. Med sine kritikerroste filmer *HANA-BI* og *Zatoichi* har han opparbeidet seg et internasjonalt renommé som en særegen filmregissør. Disse to filmene er med på å vise hvordan Kitano behersker ulike filmgenrer i tillegg til å skape et distinkt personlig preg på sine filmer. På begynnelsen av 1990-tallet lagde Kitano hardbarka *yakuza*-filmer med brutale voldsscener. Mot slutten av samme tiår begynner Kitano å utvide sitt repertoar med sitt mesterverk *HANA-BI* fra 1997. Seks år senere kommer et nytt mesterverk fra den japanske regissøren med filmen *Zatoichi*. Her viser Kitano evnen til å utfordre seg selv ved å lage filmer i helt ulike filmgenrer. *HANA-BI* er et samtidsdrama med fokus på forholdet mellom mann og kone, og kameratskapet mellom to menn. I *Zatoichi* lager Kitano sin første *samurai*-film i en erketyrisk japansk filmgenre. Likevel klarer han på en mesterlig måte å sette sin velkjente signatur på filmene som gjør at man kjenner igjen hans personlige uttrykksform. Dette er elementer som er viktige når man skal vise hvordan og på hvilken måte Takeshi Kitano bør bli sett på som en ekte auteur.

## Summary

Takeshi Kitano is one of the leading contemporary film directors from Japan. With critically acclaimed films such as *HANA-BI* and *Zatoichi*, he has earned an international reputation as a distinctive filmmaker. These two films in particular serve to illustrate how Kitano can master different film genres as well as create a specific personal style within his films. In the early 1990s Kitano made hard-core *yakuza* films with brutal and violent film scenes. By the end of the same decade Kitano had started to expand his repertoire as a filmmaker with his masterpiece *HANA-BI* from 1997. Six years later he achieved another masterpiece with the film *Zatoichi*. With these two films Kitano displays his ability to challenge himself by making films in totally different genres. *HANA-BI* is a contemporary-life film focusing on the relationship between a man and his wife in addition to the camaraderie between two men. *Zatoichi* represented Kitano's first-ever *samurai* film – the most typically Japanese film genre, yet Kitano still succeeds in creating his own personal signature on his films so brilliantly that one can recognize his individual style of expression. These are key elements in demonstrating how Takeshi Kitano should be recognized as a true auteur.

# Innholdsfortegnelse

Innholdsfortegnelse .....	1
1.0 Innledning.....	3
1.1 Problemstilling .....	4
1.2 Metode.....	7
1.3 Hvem er Takeshi Kitano?.....	8
1.3.1 Kitanos barndom .....	8
1.3.2 Karrieren tar av.....	9
1.3.3 Takeshi Kitano – en filmregissør .....	11
2.0 Auteur Teorien .....	14
2.1 Auteurbegrepets vugge.....	16
2.2 En eller flere auteurs? .....	19
2.2.1. Writer-director.....	22
2.3 Individuell stil .....	22
2.4 Konklusjon .....	23
3.0 Klassisk Japansk filmstil .....	25
3.1 Hva er filmstil?.....	25
3.2 Japansk film.....	26
3.2.1 Japansk filmhistorie.....	27
3.3 Den klassiske stilen .....	29
3.3.1 Japansk mise-en-scene .....	32
3.3.2 Jidaigeki-filmer .....	36
3.3.3 Gendaigeki-filmer .....	39
3.4 Konklusjon .....	40
4.0 Analyse av HANA-BI .....	42
4.1 Synopsis .....	43
4.2 HANA-BI, typisk japansk? .....	45
4.3 Stiltrekk i HANA-BI .....	49
4.3.1 Narrativ oppbygging .....	53
4.3.2 Tomhet som Ozu .....	55
4.3.3 Tusjmalerier .....	56
4.3.4 Replikk minimalisme .....	60
4.4 Konklusjon .....	62
5.0 Analyse av Zatoichi.....	63
5.1 Synopsis .....	65
5.2 Zatoichi, typisk japansk?.....	67
5.2.1 Stiltrekk i Zatoichi.....	69
5.2.1.1 Mido-poji.....	70
5.2.1.2 Close-up .....	72
5.3. Narrativ oppbygging .....	74
5.3.1 Kitanos signaturscener .....	76
5.3.2 Fokus på Hattori .....	77
5.4 Kitanos tvist.....	78
5.4.1 En mer moderne utgave?.....	79
5.4.2 Bruk av humor.....	81
5.5 Konklusjon .....	83

6.0 Takeshi Kitano – en japansk auteur?.....	85
6.1 Kitanos rolle i sine filmer.....	86
6.2 Kitano – en kunstner?.....	88
6.2.1 Ingen tilfeldigheter.....	89
6.3 Kitano – en auteur?.....	91
6.3.1 Gjenkjennelighetsfaktoren.....	92
6.4 Konklusjon.....	94
7.0 Litteratur.....	96
8.0 Filmer.....	98
Vedlegg: Filmfakta.....	100

## 1.0 Innledning

Takeshi Kitano alias *Beat* Takeshi er for de fleste i Vesten blitt kjent gjennom sine tildels voldelige *yakuza-filmer*<sup>1</sup> som kom på begynnelsen av 1990-tallet. Etter å ha skapt en rekke filmer de siste 19 årene, har han fått mer og mer anerkjennelse for sitt arbeid. Som et resultat av dette har han mottatt flere priser ved europeiske filmfestivaler. Hans noe spede debut med *Violent Cop* i 1989 som han egentlig ikke skulle ha regissert i det hele tatt, står fullstendig i skyggen av hans siste prisbelønte film *Zatoichi* fra 2003. Hans *image* i Vesten som en seriøs filmregissør står ofte i stor kontrast til hans lange karriere i TV-bransjen i Japan som komiker. I tillegg har han vært den mest populære kjendisen med opptil syv ulike programmer i uken på japansk fjernsyn.

Beat Takeshi var for meg som liten da jeg vokste opp i Japan på 1980-tallet, den mest dominerende TV-kjendisen. Uansett hvilken dag i uken jeg skrudde på TV, var det alltid ett program hvor han enten var programleder eller gjest. Det tok imidlertid flere år etter at jeg flyttet tilbake til Norge i 1991, at jeg ble klar over at han også regisserte filmer. Dette trigget en enorm nysgjerrighet i meg da ingen i Vesten foreløpig hadde hørt om ham ennå. Det eneste stedet i Oslo som solgte filmene til Kitano var på *Avalon* i Paleet i Karl Johans gate. En butikk for *Science Fiction*, *Fantasy* og *Horror* nerder. Dette sto i stor kontrast til mitt inntrykk av Beat Takeshi som den hysterisk morsomme og vulgære komikeren fra Japan. Mot slutten av 1990-tallet begynte imidlertid filmene hans å komme på kinoteateret også i Oslo. Han ble omtalt som den nye store regissøren fra Japan. Spesielt etter hans prisbelønnede film *HANA-BI* i 1997 kom det mye lovord også fra den norske pressen. Det var likevel noe som ikke helt stemte for meg. For meg hadde han alltid vært en komiker, mens dette så ut til å bli fullstendig oversett i Vesten. Her ble det kun snakk om denne nye særegne filmregissøren fra Japan. Ingen nevnte hans humor.

I masteroppgaven ønsker jeg å ta tak i dette dilemma, men sette søkelyset på hvordan Takeshi Kitano kan bli sett på som en auteur. Jeg vil se på ham i forhold til den generelle japanske filmstilen og ønsker å se på filmene han har laget. Jeg ønsker i denne sammenhengen å vise hvordan han klarer å få frem ulike sider av seg selv gjennom tildels veldig forskjellige filmer. Med andre ord, hvordan han på ulike måter, med ulike filmgenre, klarer å skape et særegent

---

<sup>1</sup> *Yakuza* er navnet på den japanske mafiaen. Selve ordet kommer fra et japansk kortspill som kan minne om *Black Jack*, hvor *yakuza* er navnet på den dårligste hånden man kan ha i spillet som er tallene 8-9-3.

filmuttrykk. I denne forbindelsen ønsker jeg å legge hovedvekten på to av hans senere filmer, *HANA-BI* fra 1997 og *Zatoichi* 2003. Grunnen til valget av disse to filmene er at de representerer to ulike typer filmgenre. I tillegg har de samtidig typiske trekk ved seg som er særegent for Kitano. Jeg ønsker med dette å se på Kitano og hans filmer som et stilstudium. Det jeg derfor ønsker å fokusere på i denne oppgaven blir å analysere disse to filmene i lys av Kitano som en særegen filmregissør. Utfordringen i denne sammenhengen blir å binde Kitano opp mot begrepet *auteur* og vise på hvilken måte han utpeker seg som en filmauteur. Jeg ønsker derfor å ta for meg auteurbegrepet og definere det i kombinasjon med Kitano som en særegen filmskaper.

## 1.1 Problemstilling

Problemstillingen i min masteroppgave vil være en kombinasjon av de tankene jeg allerede har kommet noe inn på i denne presentasjonen. Dette går på hvordan Kitanos personlige stilistisk egenart kommer frem i filmene, og hvordan dette kan være med på å belyse på hvilken måte Kitano kan bli sett på som en auteur.

For å oppsummere disse tankene vil selve problemstillingen til denne oppgaven lyde slik: På hvilken måte klarer Takeshi Kitano å bli sett på som en auteur, med tanke på å kunne skille seg ut med sin egenart og signatur, blant japanske filmeregissører?

Hovedtanken bak problemstillingen blir da som følger: Fortjener virkelig Kitano den omtalen og det skrytet han har fått i den vestlige verden? Er han virkelig så forskjellig fra andre japanske regissører? Under disse spørsmålene vil det i tillegg komme underproblemstillinger som vil være med på å besvare hovedproblemstillingen. Dette vil gå på hvilke filmatiske virkemidler han bruker i filmene sine. I denne sammenheng vil det videre bli aktuelt å se hvordan hans bakgrunn som blant annet komiker er med på å fremheve hans personlige stilistiske uttrykk. Hans brudd med det tradisjonelle både med den narrative utformingen og den japanske uttrykksformen, vil være med på å besvare disse spørsmålene. I tillegg blir det også interessant å se på hvordan hans fremstilling av *Zatoichi* kan være med på å skille ham fra massen og fremheve hans egenart som regissør. Det som blir det sentrale og som vil gå igjen i hele oppgaven er spørsmålet om hvordan Takeshi Kitano som anses å være en filmskaper med sin særegne stil og filmuttrykk, klarer å opprettholde kontrollen over sitt kreative arbeid. Klarer han med andre ord å uttrykke seg gjennom filmene på en slik måte at



man vil kunne kjenne igjen filmene hans gjennom hans stilistiske valg og filmatiske virkemidler?

James Naremore skriver en artikkel i boken *A companion to film theory* at det sentrale i auteurbegrepet er å fremheve skaperen bak filmen, altså regissøren, som den mest betydningsfulle rollen i produksjonsprosessen. Store regissører som Alfred Hitchcock har derfor hatt stor betydning, ikke bare som personer, men også som filmtradisjoner, teorier og genre. Det er med andre ord snakk om en regissør som setter sine spor i filmhistorien. Fokuset her blir derfor en vektlegging av en individuell stil. Det blir en fokusering på hvordan man kan kjenne igjen regissørens filmatiske virkemidler som er særegent og som er med på å fange en interesse rundt sin egen uttrykksform. Naremore skriver videre at noe av det som definerer auteurbegrepet går videre ut på å utydeliggjøre eller blande tidligere veldig adskilte linjer mellom høy- og massekultur. Det blir derfor viktig å legge vekt på regissørens grep som kompleksivitet, originalitet, intensivitet i tillegg til en enhetlig samhörighet mellom hans ulike filmer (Naremore 1999). Dette vil bli belyst i kapitel to.

Noe av det som gjør Kitano til en særegen regissør, etter min mening, er at han stort sett gjør alt selv i filmene. Han er med få unntak alltid hovedkarakteren i filmene sine<sup>2</sup>. I tillegg til å regissere dem, er han også hovedmannen bak klippingen. Han har med andre ord en finger med i de aller fleste delene i sine filmproduksjoner. Når jeg videre skal presentere Takeshi Kitano i oppgaven, vil hans lange karriere i TV-bransjen også bli relevant for å prøve å vise hvordan dette er med på å fremheve hans personlige uttrykk i filmene. Sagt på en annen måte kan man spørre seg hvordan hans bakgrunn som blant annet komiker er med på å fremheve hans personlige stilistiske uttrykk. Som en forlengelse av dette kan man videre spørre eventuelt på hvilken måte dette kan settes opp mot hans særegenhet.

I de to filmene, *HANA-BI* og *Zatoichi*, som jeg ønsker å fokusere på, finnes det etter min mening elementer som er med på fremheve hans filmatiske uttrykksform gjennom ulike tekniske grep og originale scenevalg. Noe av det sentrale blir blant annet å vise hans kunstneriske mangfold. Et godt eksempel på dette er i *HANA-BI* hvor hans egne tusjmalerier blir en viktig del av historien. Bildene er med på å skildre og uttrykke en av hovedkarakterens utvikling i løpet av filmen. Hans egne tusjmalerier, noe som er en viktig tradisjon i Japan, får

---

<sup>2</sup> Det er kun i filmene *A Scene at the Sea* (1991), *Kids Return* (1996) og *Dolls* (2002) at han ikke selv spiller en av karakterene.

en helt sentral rolle i filmen. Maleriene blir et viktig virkemiddel i filmen, og fremhever sinnsstemningen til den ene karakteren ved å billedliggjøre tankene hans i form av maleriene. Denne uttrykksmåten er med på å fremheve de stilistiske elementene i filmen. I tillegg er de filmatiske virkemidlene med på å forsterke hvordan en av hovedkarakterene utvikler seg. Resultatet av denne fremgangsmåten er med på å vise hvordan den psykiske tilstanden til karakteren endrer seg før han til slutt prøver å ta sitt eget liv. Selv om filmen *HANA-BI* har en seriøs undertone, med tanke på tema, er Kitano's bruk av humoristiske elementer viktige for å skape en atmosfære i filmen. Dette er videre med på å vise hans individuelle uttrykksmåte. Analysen om *HANA-BI* vil bli diskutert i kapittel fire.

I kapittel fem kommer jeg til å se på Kitano i forhold til filmen *Zatoichi*. Grunnen til valget av denne filmen er at *Zatoichi* er i utgangspunktet en veldig typisk japansk film. Det er en *samurai*-film og jeg ønsker i denne sammenheng å vise at Kitano klarer å skille seg ut og vise sin individuelle stil selv i en så tradisjonell filmgenre. Det sentrale i dette kapitlet blir å se på denne filmen i forhold til tidligere filmer som er laget om den samme karakteren/figuren. *Zatoichi* er uten tvil den mest filmatiserte karakteren i Japan. Hvordan han bruker og fremstiller *Zatoichi* i filmen i forhold til den klassiske japanske filmstilen, med hovedvekt på *samurai*-filmene, blir derfor noe av det jeg ønsker å vise i forbindelse med denne filmen. At Kitano på sin egen måte klarer å lage en film av en så kjent karakter, men likevel beholder sin stilistiske egenart blir noe av det jeg vil prøve å belyse. Et av de mest tydelige grepene han gjør er blant annet bruk av stepping og rytmiske bevegelser som koordineres gjennom musikken i filmen. Filmen får dermed en helt ny dimensjon hvor det kunstneriske uttrykket i filmen får nærmest sin egen akt. Man får på denne måten et inntrykk av at det er ikke det narrative som er det sentrale i filmen, men heller det kunstneriske uttrykket og Kitano's personlige lek med filmgenre.

Ved siden av analysen av disse to filmene blir en annen viktig del i min oppgave å vise hvordan Kitano eventuelt skiller seg fra den mer tradisjonelle japanske filmstilen. Med tradisjonell japansk stil, mener jeg her den mer generelle klassiske stilen som blant annet Donald Richie skriver om med tanke på valg av kameravinkler, bruk av billedutsnitt og lange tagninger. Dette er noe Richie kommer inn på hvor han mener at den klassiske japanske filmstilen har tatt utgangspunkt i de tradisjonelle japanske teatrene (Richie 1982). Jeg ønsker derfor å se på hvordan og på hvilken måte hans unike bruk av filmtekniske elementer kommer frem i filmene. I tillegg blir det også viktig å se på hvilke tekniske virkemidler han eventuelt

bruker. Hva er det som skiller ham fra andre japanske filmer, eller mer spesifikt, hva er det som skiller ham fra den klassiske japanske filmstilen, og hvordan kan Kitano i denne sammenheng blir sett på som en auteur? Jeg ønsker derfor å definere hva som er den klassiske japanske filmstilen. Hvilke kjennetegn har den og hva som er det typiske ved denne stilen. Dette vil bli diskutert i kapittel tre.

## 1.2 Metode

For å finne fram til dette, vil jeg først og fremst prøve å definere selve begrepet *auteur*. Her vil jeg blant annet bruke artikkelen *Authorship* av James Naremore. Dette begrepet vil bli det helt sentrale da min definisjon og forståelse av begrepet auteur er med på å danne bakgrunnen for min stilistiske analyse av de to filmene hans *HANA-BI* og *Zatoichi*. Ut over disse to filmene vil jeg også se på flere av de andre filmene for å vise en helhetlig forståelse av hans skaperverk. Jeg vil bruke definisjonen av auteurbegrepet slik flere av auteurteoretikerne har gjort. Disse bygger på James Naremore som jeg allerede har nevnt. I tillegg vil Berys Gauts definisjon av hva begrepet betyr, med tanke på at det er flere i en filmproduksjon som kan få denne betegnelsen, bli en viktig del av fremstillingen. Andrew Sarris vektlegging av individuell stil og regissørens rolle i en filmproduksjon er et annet viktig element i denne diskusjonen som jeg har tenkt å belyse i kapittel to. I tillegg vil jeg sette mine to hovedfilmer opp mot den klassiske japanske filmstilen. I denne sammenheng kommer jeg også til å se på Kitano og hvordan disse to filmene er med på å klargjøre hans filmatiske virkemidler og hvordan dette er med på skille ham fra massen.

Filmen *Zatoichi* er et veldig godt eksempel på å vise hva jeg mener er avgjørende for om Kitano kan settes i sammenheng med auteurbegrepet. Dette vil jeg prøve å argumentere for ved å vise hvordan han omformer det ultratypiske japanske til å bli noe særegent og personlig. Det vil også bli lagt vekt på hvordan hans personlige egenart kommer frem ved å gjøre om historien og putte inn elementer som hans geniale humor. Videre har filmen flere elementer av stilistiske grep som gjør Kitano til noe mer enn en vanlig filmskaper som jeg har kommentert tidligere i presentasjonen. Dette går ut på bruken av musikk i filmen hvor flere av scenene kan nærmest betraktes som en musikkvideo hvor alle karakterene beveger seg etter musikken i filmen. Man finner flere eksempler på dette enten det er stappende risbønder eller håndverkere som skal bygge et hus.

Fra litteraturen blir det derfor viktig å vise og argumentere for hva eller hvordan hans valg av filmatiske virkemidler og stilgrep skiller seg fra den mer tradisjonelle japanske narrative fortellerstilen og uttrykksform i filmene. Hvordan han bruker og tildels gjør om tradisjonelle filmgrep og uttrykker dem på en ny måte som fremhever hans karakteristiske egenart. Det jeg håper å oppnå i denne oppgaven blir å vise eller bevise, eventuelt motbevise, at Kitano som en japansk filmregissør klarer å skille seg ut og fremheve sin egenart i verdens 3. største filmnasjon<sup>3</sup>.

### 1.3 Hvem er Takeshi Kitano?

Takeshi Kitano har vært en av de mest populære mediapersonlighetene i Japan de siste to-tre tiårene. Hans popularitet skyldes ikke hans suksess som en internasjonal filmregissør, men som sitt legendariske alter ego Beat Takeshi. Som komiker, skuespiller og samfunnskritiker har Beat Takeshi opparbeidet seg en enorm popularitet i sitt hjemland (Miyao 2004). Selv i dag er Kitano mer kjent i Japan for sin popularitet som en av de aller største TV-personlighetene i Japan enn som en særegen filmskaper. Dette var tilfelle selv etter hans kritikerroste film *HANA-BI* som ble belønnet med Gulløven i Venezia i 1997. Imidlertid var det kanskje først etter hans egen versjon av *Zatoichi* i 2003 at hans hjemmepublikum virkelig fikk øynene opp for Kitano som en seriøs filmskaper. Likevel er det fortsatt Beat Takeshi og ikke Takeshi Kitano som er den mest populære i Japan av de to.

#### 1.3.1 Kitanos barndom

Takeshi Kitano ble født 18. januar 1948. Han ble den fjerde og siste ungen som ble født inn i Kitano familien. Sammen med sine foreldre, tre søsken og sin bestemor bodde de alle i en ettroms leilighet sentralt i Tokyo, nærmere bestemt i Adachi-ku (Imai 1999). Lille Takeshi ble født inn i en arbeiderklasse familie, og grunnet situasjonen i Japan etter den andre verdenskrig, levde de under relativt fattige kår. Faren, Kikujiro<sup>4</sup>, var en maler og dekoratør, men på grunn av sitt alkoholmissbruk klarte han ikke å sørge for at familien hadde en fast inntekt hver måned. Takeshi og en av brødrene hans pleide å hjelpe faren i sitt arbeid med å male andres bygninger og leiligheter. Dette medførte nedsettende blick fra klassekamerater når han kom syklende med flere malingsspan hengende på sykkelens sin (Imai 1999). Takeshi likte dårlig

---

<sup>3</sup> Japan er kun slått av USA og India når det gjelder antall filmer produserte per år.

<sup>4</sup> Navet til faren hans dukker opp igjen i tittelen til Kitanos 8. film *Kikujiros sommer*

sin egen situasjon og var ofte misunnelige på andre klassekamerater som hadde mer ressurser enn det som var tilfelle i hans familie. Takeshi Kitano har ved voksen alder kalt seg selv for ”skammens barn” da han ble født etter at faren hans hadde fylt 50 år (Imai 1999).

På grunn av morens strenge disiplin endte han opp med å havne blant de beste elevene fra sin barneskole. Spesielt umerket han seg innen matematikk og kunst. Takeshi var i tillegg veldig atletisk og representerte ofte skolen i ulike idrettsarrangementer innen løping, svømming og ballidrett (Imai 1999). Hans største lidenskap var baseball og han har i voksen alder også drevet sitt eget amatørlag. Kitanos interesse for baseball kommer til syne i hans andre film *Boiling Point* hvor flere av karakterene i filmen spiller på samme baseballag. Han møtte imidlertid tøff motstand da han begynte på ungdomsskolen og ettersom han ikke vokste like mye som sine klassekamerater, ble han for liten og spe til å få noen fast plass på baseballaget på skolen. Interessen gikk dermed mer over til boksing som han begynte med i 14-15 års alderen (Imai 1999). Dette medførte etter hvert at Takeshi mistet mer og mer interesse for skolearbeid og han besto eksamen så vidt.

På videregående skolen fortsatte Takeshi med boksing og møtte flere skolekamerater som skulle komme til å påvirke ham ennå mer i feil retning. Deres dårlige påvirkningskraft på Takeshi blir til dels gjenfortalt i hans film *Kids Return* fra 1996. Han klarte likevel å fullføre videregående skole og begynte på sin ingeniørutdannelse på Meiji Universitet i Tokyo.

### **1.3.2 Karrieren tar av**

Drømmen til Takeshi var å få en jobb innad i et av de store bilfirmaene i Japan, enten Honda eller Toyota, og jobbe seg oppover. Hans store mål var på den tiden å kunne bli involvert i utvikling av design for biler innen motorsport (Imai 1999). Imidlertid mistet Takeshi denne lidenskapen etter hvert og han falt mer og mer bort fra studiene. Hans interesser ble i stedet å dra ut på byen med sine venner og høre på jazz og diskutere kunst og litteratur (Imai 1999). Det endte med at Takeshi sluttet på universitetet til sin mors store fortvilelse. I stedet begynte han å jobbe ulike steder, blant annet som servitør, bagasje håndterer på en flyplass, taxi sjåfør, og ikke minst som en heisfører på France-za burlesk teater. Dette fant sted i Asakusa som var den bydelen i Tokyo hvor man kunne oppleve et mangfold av ulike underholdningsbidrag (Miyao 2004). Det var mens Takeshi jobbet i Asakusa at han utviklet sitt talent som komiker. Under sin mentor Senzaburo Fukami debuterte han på scenen på France-za i 1972. I 1974 ble

han bedt om å steppe inn som partner for Jiro Kaneko<sup>5</sup>. Dette skulle vise seg å bli starten på komedieduoen *Two Beats*. De kalte seg derfor for *Beat Takeshi* og *Beat Kiyoshi*. Etter deres TV-debut i 1975 for programmet *Raibaru Daibakusho!*<sup>6</sup>, ble duoens stjerner over natten blant *manzai*-komikerne<sup>7</sup> i Japan (Miyao 2004). Beat Takeshis raske replikker og bruken av fysisk humor slo veldig godt an spesielt blant den yngre generasjonen og studentene i Japan. Deres popularitet førte også med seg mange klager inn til TV-selskapene. Hans vulgære humor hvor han gjorde narr av alt og alle falt i dårlig jord. Dette ble spesielt tydelig når han spøkte med de mer sårbare gruppene i samfunnet som barn, kvinner, de eldre og handikappede. Han ble på et tidspunkt nektet adgang inn til statskanalen NHK<sup>8</sup>.

Beat Takeshi forlot duoens mens de var på topp og debuterte som solo artist i TV-programmet *Oretachi hyokinzoku!*<sup>9</sup>. TV-programmet gikk ut på blant annet å lage parodier av populære sanger, filmer, TV-programmer og TV-reklamer (Miyao 2004). På samme tid begynte Beat Takeshi å jobbe som skuespiller både i TV-drama og i film. I 1983 fikk han en birolle som en japansk offiser i storfilmen til Nagisa Oshima som het *Merry Christmas, Mr. Lawrence*<sup>10</sup>. Filmen eksponerte Kitano for det internasjonale publikum for første gang, men hans beskjedne rolle i filmen ble ikke akkurat lagt spesielt merke til i Vesten. Parallelt med dette begynte han også å jobbe i radio. Med sitt radioprogram *All Night Nippon* kom han med vulgære og satiriske kommentarer til det japanske samfunnet. Dette radioprogrammet holdt han gående hele 1980-tallet og kan på sett og vis sammenlignes med Howard Stern i USA. Begge brukte et vulgært språk og tok opp tabuer relatert til deres kultur.

Ut over 1980-tallet begynte Beat Takeshi å lage flere ulike TV-programmer i uken, og det så ikke ut til at det japanske publikummet kunne få nok av hans humor. Mange av personlighetene i TV-programmene hans kommer fra hans egne disipler, fra *Takeshi-gundan* som betyr Takeshi-hæren. Disse besto av nærmere 100 unge komikere og tekstforfattere som lovpriste Beat Takeshi. Gruppen ble opprettet i 1983 og de pleide å henge ute på en restaurant i Shinjuku som lå i nærheten av der Kitano jobbet. Disiplene hans begynte etter hvert å kalle ham for *Tono* som betyr Herre på japansk. Etter hvert som flere av disse medlemmene

---

<sup>5</sup> Hans egentlige fornavn er Kiyoshi

<sup>6</sup> Navnet på programmet betyr *Rivalisering: Stor latter*

<sup>7</sup> Manzai er navnet på stand-up komikere i Japan bestående av en duo. I motsetning til vesten hvor stort sett alle er alene, er det mer vanlig med en duo, altså manzai, i Japan.

<sup>8</sup> Forkortelsen står for *Nippon Hōsō Kyōkai*.

<sup>9</sup> Tittelen kan oversettes med: *Vi er de ville og sprøe!* Programmet gikk på TV i Japan fra 1981-1989.

<sup>10</sup> Andre kjente skuespillere i denne filmen var blant annet David Bowie og Tom Conti.

begynte å delta på Kitano's programmer bare vokste samholdet. Gruppen utviklet etter hvert et disiplinert hierarkisk senior-junior system (Tashiro 2001).

Hans popularitet nådde astronomiske høyder på 1990-tallet da han på sitt meste hadde opp mot syv ulike TV-programmer i uken (Miyao 2004). I tillegg var han med i en rekke TV-reklamer, skrev kronikker i ukeblader og i aviser og ga ut flere bøker. Han ga ut både diktsamlinger, noveller og seriøse romaner (Miyao 2004). Som et resultat av dette ble han stemt frem som Japans mest populære TV-kjendis seks år på rad, fra 1990-95, i den årlige kåringen hos NHK (Miyao 2004). På samme tid begynte Takeshi Kitano å lage filmer. Hans debut kom i 1989 med *Violent Cop*, og deretter kom flere filmer på rekke og rad som inkluderer *Boiling point* fra 1990, *A Scene at the sea* fra 1991 og *Sonatine* fra 1993.

Alt dette tok imidlertid brått slutt da Kitano havnet i en særdeles alvorlig motorsykkelykke 2. august 1994. Han krasjet med sin motorsykkel i autovernet i bydelen Shinjuku i Tokyo. Japan var i sjokk. Ulykken tok nesten livet av Kitano som endte med kraniebrudd og permanent lammelse på høyre side av ansiktet. Etter syv måneders rehabilitering på sykehuset gjorde Kitano et sensasjonelt raskt comeback på TV i mars 1995 (Miyao 2004). Kitano har i ettertid hintet om at ulykken kan ha vært et selvmordsforsøk (Imai 1999: 70).

Filmen han holdt på å lage like før ulykken var hans først virkelige komedie. Filmen *Getting Any?* ble utgitt etter at Kitano ble utskrevet fra sykehuset. Hovedkarakteren spilt av *Dankan* (en av medlemmene til Takeshi-gundan) hadde aldri hatt en *date* før. Filmen går ut på at hovedkarakteren prøver alt mellom himmel og jord for å finne noen å ha sex med. Filmen er spekket av vulgær humor om peniser og avføring, og er veldig barnslig i sin humor fra ende til annen. Kitano regisserte filmen under navnet til sitt alter ego Beat Takeshi. På denne måten kunne han bevare ryktet til Takeshi Kitano som en etter hvert særegen filmregissør (Machiyama 1999).

### **1.3.3 Takeshi Kitano – en filmregissør**

Takeshi Kitano som filmregissør hadde til nå blitt i stor grad ignorert av både det japanske publikummet og av kritikerne. Siden Kitano var en så stor kjendis i Japan, primært på grunn av hans talent som komiker, ble ikke filmene hans tatt seriøst. Etter nedturen rent økonomisk, men også kritikkmessig for sin fjerde film *Sonatine*, ble han åpenlyst kritisert av sin produsent

Kazuyoshi Okuyama. Okuyama som var en innflytelsesrik produsent for Shochiku Studio proklamerte at han ikke lengre ønsket å produsere filmene til Kitano (Miyao 2004). Imidlertid var det på dette tidspunktet at filmene til Kitano begynte å tiltrekke seg internasjonal oppmerksomhet. Etter suksessen med *HANA-BI* både økonomisk og blant pressen, ble hans regissørtalent for første gang virkelig anerkjent også i Japan (Miyao 2004). På dette punktet kan man se likhetstrekk mellom Kitanos regissørkarriere og den til Akira Kurosawa. Dette kommer best frem når man sammenlikner med Kurosawas situasjon etter hans film *Rashomon* fra 1950. Etter at Kurosawa lagde *Rashomon* skal visstnok hans produsent ha hatet filmen. Imidlertid snudde både han og de japanske kritikerne seg helt rundt da *Rashomon* vant Gulløven i Venezia i 1951. Etter dette ble filmen i stedet omtalt som et mesterverk i hjemlandet (Miyao 2004).

Etter motorsykelulykken begynte Kitano å male. Hans bruk av sterke farger og enkle motiver kan til en viss grad sammenliknes med maleriene til den hviterussiske kunstneren Marc Chagall<sup>11</sup>. Begge har en viss naivistisk måte å male på. Flere av maleriene hans har blitt publisert i bøker og utstilt i gallerier. Det er likevel først og fremst i filmen *HANA-BI* at man virkelig får en fornemmelse av hvilket omfang dette dreier seg om. Dette vil i sin helhet bli diskutert i kapitel fire. I 1999 kom Kitano ut med sin 8. film med *Kikujiros sommer*. Denne filmen ga Kitano en invitasjon til Cannes festivalen, men Kitano kom tomhendt, men tilfreds tilbake til Japan (Imai 1999). Filmen *Brother* ble Kitanos første engelskspråklige film. Den ble filmet i Los Angeles, men fikk en særdeles lunken mottakelse både i USA og ellers i verden da den kom ut i 2000. Hans neste film *Dolls* fra 2002 fikk liknende mottakelse. Enkelte begynte nå å spekulere i om Kitano hadde mistet sine ferdigheter som filmregissør. Kritikken ble imidlertid gjort til skamme i 2003 da Kitano ble ferdig med sitt mesterverk *Zatoichi*. Filmen vant blant annet sølvløven i Venezia og er per dags dato Kitanos mest suksessrike film både i Japan og internasjonalt.

Takeshi Kitano har per dags dato regissert hele 13 filmer siden sin debut i 1989. I tillegg har han gitt ut en rekke bøker. Hans talent og arbeidskapasitet er overveldende og mangler fullstendig sidestykke i japansk mediehistorie. Det er i denne sammenheng at spørsmålet om hvordan Kitano kan bli sett på som en auteur blir veldig interessant. Hvordan han klarer å

---

<sup>11</sup> Marc Chagall levde fra 1887-1985. Han var en hviterussisk født fransk maler av jødisk opprinnelse. Han settes ofte i sammenheng med den moderne bevegelsen etter impresjonismen. Han er også forbundet med den surrealistbevegelsen.



implementere ulike kunstneriske uttrykk inn i sine filmer, med tanke på sin brede bakgrunn, vil bli veldig interessant. Første steg i denne avhandlingen blir derfor å få definert hva en auteur er. Dette vil bli diskutert i det kommende kapitlet.

## 2.0 Auteur Teorien

Ordet *auteur* er opprinnelig fransk og betyr forfatter (Svenkerud, Haugum og Landron 2001: 46). I filmsammenheng brukes begrepet som oftest om filmskaperne, altså regissøren, som gjengir og uttrykker sin personlige visjon i form av tematikk og symbolikk i sine filmer. En auteur er med andre ord en filmskaper som setter sitt personlige preg på sine verk på samme måte som en forfatter gjør det med sine bøker.

Med utgangspunkt i min problemstilling hvor jeg ønsker å se på hvordan Takeshi Kitano kan bli ansett som en auteur, blir det sentrale i dette kapittelet å fremlegge og gjøre rede for hvordan jeg forstår dette begrepet. Jeg kommer i dette kapittelet til å ta for meg flere teoretikere som Berys Gaut, Paisley Livingston, Richard Allen, James Naremore med flere. De gir alle litt forskjellige vurderinger og vinklinger av auteurteorien og det er dette jeg ønsker å ta tak i i dette kapitlet. Min forståelse og konklusjon av auteurbegrepet har mye å si for hvordan jeg videre skal håndtere masteroppgaven.

Min forståelse av auteurbegrepet er vektleggingen av en individuell stil hos regissøren. De tekniske valgene en regissør gjør i filmen som er med på å skille ham eller henne ut blant sine regissørkolleger, blir for meg viktige holdepunkter. Regissørens stahet og engasjement vitner om karakterstrekk til en ekte kunstner.

Grunnen til valget av begrepet auteur og bruken av auteurteorien i den oppgaven henger sammen med mitt ønske om å fokusere på Takeshi Kitanos skaperverk. For meg blir det viktig å fremlegge mine tanker rundt Kitano som en ekte filmkunstner, altså en filmauteur. Hans individuelle stil er etter min mening enestående og for å kunne vise at han ikke er en hvilken som helst regissør fra Japan, vil auteurteorien være et viktig hjelpemiddel for å vise hans egenart.

For å kunne fremlegge dette på en best mulig måte, kommer jeg til å gi en kort presentasjon av historien og utgangspunktet til auteurbegrepet som oppstod i Frankrike på 1950-tallet. Etter dette kommer jeg til å prøve å gi en redegjørelse for hvordan jeg forstår auteurbegrepet og teorien som jeg da vil sette parallelt opp mot Takeshi Kitano som en filmskaper.

Auteur teorien har i lengre tid blitt ansett som et noe kontroversielt emne når vi snakker om filmteorier. Noe av det som har stått sentralt i denne diskusjonen er hvorvidt auteur teorien i sin tradisjonelle kontekst skal bli direkte overført til filmens verden, eller eventuelt hvilke deler av dette som skal overføres (Livingston 1997). Når vi videre ser på hvordan enkelte filmentusiaster og filmrelatert media i større grad enn tidligere fokuserer på  *neste film*  av regissører som Quentin Tarantino, Woody Allen eller David Lynch, blir det nærliggende å tro at auteurbegrepet blir ensbetydende med regissøren. Dette er imidlertid i følge David Bordwell og Kristin Thompson noe av den mest vanlige antagelsen innen for filmstudier, men som ikke nødvendigvis er den fulle og hele sannheten (Bordwell og Thompson 1993).

James Naremore gir en innføring i auteur teorien i en av hans artikler hvor det blir poengtert at i filmsammenheng så er det regissøren som blir omtalt som en auteur. Dette er i følge Naremore grunnet regissørens posisjon som den mest betydningsfulle rollen i en produksjonsprosess (Naremore 1999). Store regissører som Alfred Hitchcock og andre har satt uttrykkelig spor etter seg i filmhistorien. Deres betydning innen film har skapt nye filmtradisjoner, teorier og genrer. Auteur teorien kom på 1950-tallet i Paris og var med på å personliggjøre filmene og gi regissørene en mulighet til å fremheve eller fokusere på sin egen kreativitet. Sagt på en annen måte var ideen, om å personliggjøre filmene, å koble dem til kun et navn, altså regissørens. Det ble lagt vekt på at man kunne kjenne igjen auteurer gjennom deres arbeid som  *mise-en-scene* <sup>12</sup>, redigering og lengde på klippene. Det ble med andre ord en vektlegging av en individuell stil. Med uttrykket  *mise-en-scene*  forstår jeg det slik John Gibbs forklarer det i sin bok. Dette går på bestemmelser på filmsettet og det som er i rommet foran kamerat som regissøren står ansvarlig for, som scenografi, skuespillere og lyssetting (Gibbs 2002).

Senere har auteurbegrepet gått videre i en postmoderne retning hvor noe av det som definerer auteurbegrepet går på å utdeliggjøre eller blande tidligere veldig adskilte linjer mellom høy- og massekultur. Det blir derfor viktig å legge vekt på regissørens grep som kompleksitet, originalitet, intensivitet i tillegg til en enhetlig samhörighet mellom hans ulike filmer (Naremore 1999).

---

<sup>12</sup> Begrepet er fransk og betyr "det som stilles til skue".

I følge Berys Gaut er det mer nærliggende å tro at en auteur innen film består av flere mulige personer. Det kan med andre ord være regissør, manusforfatter, stjerneskuespillere eller selve filmstudioet, altså produksjonsselskapet. Vi snakker med andre ord om ikke nødvendigvis bare en auteur, men flere (Gaut 1997).

I motsetning til en bokforfatter som i det store og det hele har skrevet boken alene fra perm til perm, så kan man ikke si det samme innen film. Selv om det er mest nærliggende å tenke på regissøren som "forfatteren" til en film, så må en film igjennom mange flere ledd og hender før sluttproduktet er ferdigbehandlet. I en filmproduksjon er det flere som har en vesentlig innflytelse på hvordan sluttproduktet kommer til å se ut, og da blir det ifølge Gaut ikke riktig å gi all honnør til regissøren alene. Han skriver derfor at vi må anerkjenne at film har et flertall av auteurer (Gaut 1997).

Disse ulike forståelsene og fremføringen av auteurbegrepet fra de ulike teoretikerne er det sentrale som jeg kommer til å diskutere og argumentere for videre i løpet av dette kapitlet.

## 2.1 Auteurbegrepets vugge

Auteurteorien har hatt en betydelig innflytelse på filmkritikere helt siden begrepet ble presentert av François Truffaut<sup>13</sup> i 1954. Ordet *auteurism* ble begrepet for en metode å analysere og kritisere filmer på, samt et begrep for å karakterisere arbeidet eller verket til en regissør. Denne auteurteorien har derfor sitt opphav i den nye franske bølgen som kom etter den andre verdenskrig og først og fremst blant filmkritikerne som skrev for *Cahiers du cinéma*<sup>14</sup> (Naremore 1999).

Begrepet har sitt opphav i Paris i begynnelsen av 1950-tallet, i en tid hvor Frankrike hadde blitt veldig amerikanisert, i følge James Naremore, som videre skriver at: "...in many respects it imitated what Peter Burger and other writers have called the "historical" avant-grade of the 1910s and 20s. Like the old avant-grade, it possessed an intellectual or "left bank" aura" (Naremore 1999: 10).

---

<sup>13</sup> François Roland Truffaut (1932-1984) var en av grunnleggerne for den nye franske bølgen og er fortsatt et ikon innen den franske filmindustrien.

<sup>14</sup> *Cahiers du cinéma* er et veldig innflytelsesrikt fransk filmblad som ble stiftet i 1951 av André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze og Joseph-Marie Lo Duca

Truffaut skrev en artikkel i filmbladet *Cahiers du cinéma* i 1954 som skulle vise seg å få store ringvirkninger innenfor den internasjonale filmkretsen. I sin artikkel *Une certaine tendance du cinéma français*<sup>15</sup>, presenterte Francois Truffaut uttrykket *la politique des auteurs*, som kan oversettes med enten auteurpolitikken eller auteurprogrammet. Noe som Truffaut uttrykte i sin artikkel var at det ikke finnes noen dårlige filmer, kun gode og dårlige filmregissører (Truffaut 1954). Denne artikkelen, samt andre Truffaut skrev på begynnelsen av 1950-tallet, var en del av hans egen og hans omgangskrets<sup>16</sup> sin måte å vise sin forrækt eller missnøye ovenfor etterkrigsfilmer på de franske kinoene. Dette var i stor grad en kamp mot amerikaniseringen av de franske kinoene og da spesielt mot den klassiske Hollywood filmstilen som de anså som veldig banal og gammeldags. De unge venstreradikale filmskaperne anså altså denne stilen for å være veldig steril og for tradisjonell (Gerstner 2003).

Noe av denne kritikken som kom fra de unge auteurentusiastene kan sees i sammenheng med at flere av disse var selv unge filmskaperne og ønsket med andre ord å framheve og overføre fokuset på sin egen kreativitet. Deres ønske om å personifisere filmbransjen, og da med øye for filmregissører, kan i en viss forstand settes i sammenheng med Alexandre Astruc's artikkel *The Birth of a New Avant-Grade: La Camera-Stylo* som kom ut i 1948 (Naremore 1999). Hans bruk av uttrykket *camera-stylo*, som kan oversettes med kameraets pensel, var et uttrykk for at filmregissører skulle håndtere kameraet på samme måte som en forfatter bruker sin pensel eller blyant. Astruc mente derfor at regissøren kunne bruke kameraet fritt i sitt uttrykk uten å være bundet i noen form for tradisjonell fortellerteknikk (Naremore 1999). Astruc's vektlegging av fortellerstrukturen i *La Camera-Stylo* var med på å fungere som et kritisk inngrep i den ellers så fortrolige modellen som hadde vært standarden innen filmbransjen hvor litteraturen hadde vært den primære kilden for fortellerteknikken (Gerstner 2003).

I sine artikler var det fremtredende i Truffaut's oppfordring at det viktige med det cinematisk uttrykket var å framheve det visuelle, altså *mise-en-scene*, og ikke det litterære (Gerstner 2003). Slik jeg forstår ham, ønsket han med andre ord å frigjøre filmskaperne fra litteraturen og uttrykke seg på en ny måte. Det ble derfor et viktig argument at man ikke måtte være bundet i den litterære uttrykksformen og fortellerteknikken, men bruke *mise-en-scene* som et fundament for å skape et kunstnerisk uttrykk som var særegent for filmen (Gerstner 2003).

---

<sup>15</sup> Tittelen betyr ”en viss tendens innen den franske filmen”.

<sup>16</sup> Hans omgangskrets besto blant andre av Jean-Luc Godard, Claude Chabrol, Eric Rohmer og Jacques Rivette

Hans vektlegging av *mise-en-scene* har derfor hatt en påfallende rolle og innflytelse på auteurstudiene. Noe av det som står sentralt i Truffauts teori er at alle gode filmregissører, og mange dårlige for den saks skyld, har en distinktiv stil eller en kontinuerlig form for tematisk fremlegging i sine filmer som derfor står veldig sentralt i deres skaperverk. Selv var Truffaut fascinert av både filmskapere som Alfred Hitchcock med sin markante visuelle filmteknikk, men også av filmskapere som Jean Renoir som kanskje hadde et noe mindre markant visuelt uttrykk, men likevel satte uttrykkelig spor i sine filmer tematisk (Naremore 1999).

Fra begynnelsen av 1960-tallet hadde denne auteurbevegelsen spredt sine vinger utenfor Frankrike og hadde stor innflytelse på samtidens filmkritikere som blant annet hos de britiske filmkritikerne som Robin Wood, Raymond Durgant, Victor Perkins med flere. I løpet av det neste tiåret ville denne teorien få en liknende påvirkningskraft over filmkritikerne på den andre siden av Atlanterhavet. Auteurteorien var i stor grad med på å forme filmkritikere som Paul Schrader og Peter Bogdanovitch. Dette var i følge James Naremore videre med på å skape den såkalte *New American Cinema* som kom på 1960-tallet (Naremore 1999).

Den mest innflytelsesrike amerikanske teoretikeren innen auteurteorien var imidlertid Andrew Sarris som med sin bakgrunn som foreleser på universitetet, var i stor grad med på å gi auteurteorien et markant akademisk løft i motsetning til de såkalte regissørene i Francois Truffauts omgangskrets (Naremore 1999). Sarris la stor vekt på personlig stil i sine fremleggeleser av auteurteorien og viste gjennom boken *The American Cinema*, som han ga ut i 1968, et betydelig arbeid hvor han hadde plassert rundt 200 filmregissører i et hierarkisk kategorisystem. Han plasserte regissørene i ulike kategorier alt etter hvor mye han beundret dem eller mislikte dem sterkt. Han lagde blant annet lister over de beste filmene i året fra 1915 og utover, hvor listene var oppført etter navnene til regissørene (Sarris 1968).

Da denne boken kom ut på slutten av 1960-tallet var den på ingen måte politisk korrekt. Hans kategorisering av de ulike filmregissørene ble overhode ikke godt mottatt i mange filmkretser. Hovedgrunnen for denne misnøyen var at flere av regissørene han plasserte i kategorier som *Less than meets the eye* og *Strained Seriousness* besto med få unntak av datidens aktive og til en stor grad kritikerroste filmregissører. De Sarris plasserte i sin *Pantheon* liste var derimot gamlegutta som for en stor grad var både produsent og regissør for sine filmer og som oftest jobbet noe utenfor de store studioproduksjonene (Naremore 1999). Andrew Sarris var ikke av

den typen som var frelst av den såkalte art-house modernismen<sup>17</sup> som begynte å komme, men var heller av den typen som var en stor beundrer av den tidligere generasjonen som Chaplin, Griffith, Ford og Wells (Sarris 1968). Han likte å betrakte film som en kunstform, og som James Naremore beskriver ham: "Sarris, like all the other auteurists, is a latter-day aesthete (albeit a heterosexual one), finding autonomous personal expression in places where the studio bosses, the puritans of the American left, and the artistic trend-setters had not thought to look" (Naremore 1999: 16).

## 2.2 En eller flere auteurer?

Berys Gaut sine tanker rundt temaet om det finnes flere enn en auteur per film ble så vidt nevnt innledningsvis i dette kapittelet. I dette avsnittet kommer vi til å gå litt mer i dybden rundt denne problematikken. Gaut mener at tradisjonelt sett så blir en auteur koblet til enten regissøren, manuskript forfatterne, stjerneskuespillerne eller selve studioet. Spørsmålet som da dukker opp er om man kan tilegne auteurtittelen til en film, til en av disse personene, eller om det skal være flere som får denne tittelen. Dette er noe av det som blir det sentrale i denne diskusjonen (Gaut 1997). Det dominerende synspunktet, i følge Gaut, er at mange filmer har kun en auteur. Dette kobles i hovedsak til regissøren. Gaut fremlegger videre i sin argumentasjon at en film er et veldig sammensatt produkt hvor veldig mange er med på å påvirke det endelige produktet. Spørsmålet som da reiser seg er om man i det hele tatt kan snakke om en *single auteur* eller om man bare må innse at vi snakker om flere auteurer per film. Gaut mener at alle argumentasjonene for at det finnes en *single auteur* ikke holder mål. Han skriver kort og godt: "Films we must acknowledge to have multiple authors" (Gaut 1997: 150).

For å kunne vise hvorfor han har kommet frem til dette argumentet, legger Gaut til grunn flere grunnleggende prinsipper i sin fremføring. Det uttrykket han da kommer frem til, for å vise til hva som faktisk kommer inn under auteurism, er uttrykket *minimal auteurism* (Gaut 1997). Her legger han frem en rekke påstander som til sammen vil være med på å danne forståelsen av auteurbegrepet. For det første er det helt evident å snakke om at enkelte filmer blir sett på som et kunstverk. Hvis man ikke kan anerkjenne dette utsagnet så faller hele auteurbegrepet bort. Av disse kunstverkene er det viktig for det andre å si ut de filmene hvor produktet er et

---

<sup>17</sup> Han brukte ordet *antonioniennui* opptil flere ganger for å forklare hva han mente om dem.

resultat av en ikke-tilfeldig art. Dette går på filmer, i følge Gaut, som *Rashomon*<sup>18</sup> eller *Pulp Fiction*<sup>19</sup> hvor skaperne av filmene visste godt hva de gjorde. Deres bevisste grep i filmen som ikke er tilfeldig, ser man gjennom resultatet av deres andre filmer som også er av samme kaliber (Gaut 1997). Man kan med andre ord finne den kunstneriske egenarten i flere av filmene til en auteur. For det tredje er det derfor viktig å komme frem til den konklusjonen at auteuren som lager kunstverk av ikke-tilfeldig art blir sett på som en ekte kunstner. Altså en filmauteur må bli sett på som en kunstner og dette resulterer i at det finnes filmkunstnere. Resultatet av denne resoneringen er at det finnes filmkunstnere og disse blir dermed betegnet som en auteur (Gaut 1997).

Samarbeidet mellom de ulike *kunstnerne* i en film er det som til slutt er med på å utelukke sannsynligheten for at det finnes kun en auteur til en film i følge Gaut. Det er dette som skiller film fra andre kunstformer, og det er dette mangfoldet av ulike bidragsytere som gjør at en film har flere auteurer (Gaut 1997). Andrew Sarris er til en viss grad enig med Gaut i at det er flere bidragsytere til en film. Han mener likevel at regissøren har det siste ordet når filmen skal lages. I tillegg er regissøren den som fører de andre kunstnerne inn i det sporet og den banen som regissøren ønsker. På denne måten mener Sarris at regissøren har mest innflytelse og kan dermed ansees alene som auteuren til en film (Sarris 1968). V. F. Perkins kommer med lignende resonnementer hvor han også påpeker at selv i en produksjon med mange bidragsytere kan regissøren fortsatt klare å fremme sin personlige stil. Han mener at regissøren fortsatt kontrollerer uttrykksformen i filmen, og styrer de andre aktørene inn i sin "løpebane" (Perkins 1972). Han forklarer det kort på denne måten: "Being in charge of relationships, of synthesis, he is in charge of what makes a film a *film*" (Perkins 1972: 184). Det er dette elementet som Perkins mener er avgjørende i denne diskusjonen. Regissøren sitter i førerstolen, og det er han eller hun som dirigerer de andre kunstnerne til å følge etter sine prinsipper. Det er likevel viktig å påpeke at regissøren ikke har total kontroll over det som kommer med i filmen, men at man opprettholder ideen om at det er han eller hun som er "chiefly responsible for the effect and quality of the completed movie" (Perkins 1972: 179). Perkins mener dermed at dette er nok til å fremstille regissøren alene som auteuren til en film (Perkins 1972).

---

<sup>18</sup> Filmen er regissert av Akira Kurosawa fra 1950.

<sup>19</sup> Filmen er regissert av Quentin Tarantino fra 1994.



Beyers Gaut på sin side mener at deres påstander likevel ikke holder mål. Han mener at det kunstneriske uttrykket til en film skiller seg ut fra andre kunstformer grunnet at det er et resultat av samarbeidet mellom flere kunstnere (Gaut 1997). Han forklarer skuespillernes rolle i filmen på denne måten: "They are performers, and the exact manner in which they perform will escape precise directorial control. The actors of a film are among its co-creators." (Gaut 1997: 158).

Paisley Livingston på sin side har en annen vinkling på denne problematikken. Han er i utgangspunktet mer enig med Gaut og fremlegger at det finnes flere enn en auteur i en film (Livingston 1997). Forskjellen ligger mer i forståelsen av hva en auteur er. For Livingston er det helt sentralt at en auteur har som hensikt å kommunisere med publikum. Han påpeker viktigheten med at en auteur har som intensjon å skape en manifestasjon med sitt uttrykk. Han legger frem sitt syn på hva en filmauteur er på denne måten: "Cinematic author = the agent or agent(s) who intentionally make(s) a cinematic utterance; where cinematic utterance = an action the intended function of which is to make manifest or communicate some attitude(s) by means of the production of an apparently moving image projected on a screen or other surface" (Livingston 1997: 141).

Gaut mener at Livingstons syn på hva en auteur er blir for snevert. Han fremlegger påstander om at en kunstner ikke nødvendigvis har som intensjon å kommunisere eller uttrykke noe spesielt med sine verk. Gaut mener at noen ganger ønsker kunstnere bare å lage ting for seg selv. I tillegg er ikke alle kunstverk nødvendigvis så veldig uttrykksfulle. Gaut mener at: "... not all artistic properties are expressive; an artist may intend simply to produce a work with various artistic properties, such as beauty, vibrancy, and aesthetic unity" (Gaut 1997: 171).

Det går relativt klart frem at de ulike teoretikerne har litt forskjellige syn på hvordan man skal tolke auteurbegrepet og hvem som skal bli tilegnet denne tittelen. Det blir gitt argumentasjoner både for og i mot om det finnes kun en eller flere auteurer i en film. Det er likevel klart at en auteur er en filmkunstner som uttrykker seg gjennom filmen med sin egenart. Regissørens personlige stil i filmen er også et viktig aspekt i denne diskusjonen etter min mening.

### 2.2.1. Writer-director

Berys Gaut er som jeg har prøvd å fremlegge i forrige avsnitt, en motstander av *single auteur* tankegangen. Det er likevel et unntak som han kan gå med på og som er veldig interessant i denne diskusjonen. Unntaket er en *writer-director* (Gaut 1997). Dette uttrykket bruker Gaut når han presenterer regissører som har den dominerende kreative kontrollen til en film. Eksempler på slike *writer-directors* er i følge Gaut Ingmar Bergman, Quentin Tarantino og Woody Allen (Gaut 1997). Det disse regissørene har til felles, er at de alle er både manusforfatteren og regissøren i sine egne filmer. De har med andre ord en mye større innflytelse på hvordan filmen kommer til å bli til slutt. Deres kunstneriske visjon for filmen, blir i mye større grad i varetatt når de har større kontroll over produksjonen. Det er likevel vanskelig å utrope dem som filmens eneste auteur i følge Gaut. Han mener at man ikke kan overse prestasjonen og viktigheten til skuespillerne i filmen (Gaut 1997). Gaut mener at både Bergman og Allen til stor grad har basert sine filmer på store og kjente skuespillere. Deres prestasjon og kunstneriske uttrykksform er med på å skape det magiske i filmen, som regissøren alene ikke kan krediteres for. Man kan se stor forskjell på Woody Allens filmer med enten Diane Keaton eller Mia Farrow i hovedrollen i følge Gaut. Han forklarer dette på denne måten: "The comic mood of Allen's films became more serious and less kooky when Diane Keaton was replaced by Mia Farrow, a change of tone partly traceable to their differing skills as comic actresses" (Gaut 1997: 164).

Denne posisjonen til slike dominerende regissører er hovedgrunnen til at Gaut mener at så mange ser på regissøren som den ene og rette auteuren til en film (Gaut 1997). Selv om flere av teoretikerne ikke klarer å bli enige om det skal være en eller flere som skal bli linket til auteurtittelen, så er det likevel på det rene at de alle er kunstnere som uttrykker seg visuelt gjennom filmen. Det andre som de ulike teoretikerne kan samles om er at uansett antall auteurer til en film, så er regissøren alltid en av dem. Regissøren er med andre ord den som alltid vil være en auteur til en film. Dette er uavhengig om regissøren er alene om tittelen eller om han/hun må dele tittelen med sine kolleger.

## 2.3 Individuell stil

I det siste avsnittet i dette kapitlet, så skal vi se på det som flere av teoretikerne kan klare å samle seg om, og det er i sammenheng med den individuelle stilen. Alle teoretikerne som jeg har trukket inn i denne diskusjonen klarer å bli enige om at en auteur har en distinktiv særegen

individuell stil i sine filmer. Det er dette som gjør dem lett gjenkjennelig, og det er dette som setter deres enkeltfilmer sammen til et stort skaperverk. Gaut skriver om at auteurs har en distinktiv signatur i sine filmer eller et "varemerke" (Gaut 1997). Dette går på skuespillernes prestasjoner, regissørens egenart eller det karakteristiske ved manusforfatterens narrative oppbygning (Gaut 1997). Deres unike egenskap til å gi filmen et kunstnerisk uttrykk er med på å understreke deres rolle som en auteur. Deres individuelle stil som ligger i bunn som en rød tråd gjennom deres filmer, blir dermed en viktig del i denne diskusjonen. På dette punktet kan jeg still meg helt bak Gauts påstand. Den individuelle stilen til en regissør blir for meg det aller viktigste med auteurbegrepet. Dette er noe av det som er det sentrale i diskusjonen om Takeshi Kitano's rolle som en auteur gjennom de kommende kapitlene. Hvordan han kan bli sett på som en auteur gjennom sin personlige stil i filmene, vil bli belyst i de kommende kapitlene. Hans egenart og signatur i hans filmer vil være dominerende faktorer rundt min fremleggelse av Kitano som en kunstner.

## 2.4 Konklusjon

I løpet av dette kapitlet har vi sett på ulike sider av begrepet auteur. Vi blir presentert for opphavsmannen til begrepet gjennom den historiske presentasjonen hvor Francois Truffaut var med på å starte denne bølgen med sine kolleger fra *Cahiers du cinéma*. Dette kapitlet viser også hvordan ulike teoretikere ser på begrepet med ulike øyne. At regissøren som oftest blir betegnet som en auteur er ikke noe kontroversielt. Det som derimot har skapt hodebry og en rekke diskusjoner innad i fagfeltet, er om regissøren er den eneste autoren til en film. Som vi har blitt presentert for i dette kapitlet så er det en uenighet om dette. Naremore og Sarris mener at regissøren alene bør få denne tittelen grunnet at han/hun har den overordnede kontrollen over produktet. Det er han/hun som styrer og dirigerer de andre aktørene til å uttrykke det som han/hun ønsker. Livingston og Gaut på sin side mener at man må vise anerkjennelse til andre deler av produksjonen og den samme respekt. Både skuespillerne, manusforfatterne og produksjonsselskapets påvirkning på sluttproduktet er så vesentlig at de mener at også de bør kunne anerkjennes som en auteur.

Det viktigste er likevel at en auteur har en distinktiv signatur i sine filmer. En auteur er en filmkunstner som uttrykker seg gjennom filmen på en særdeles egenartet måte. Deres personlige stil, som man kan kjenne igjen i flere av deres filmer, er noe av det mest sentrale i

denne diskusjonen etter min mening. Deres gjentatte kunstneriske prestasjon gir dem retten til å tilegne seg begrepet auteur.

### 3.0 Klassisk Japansk filmstil

Jeg kommer i dette kapitlet til å ta for meg japansk film og da med hovedvekt på den klassiske japanske filmstilen. Jeg vil belyse ulike sider av hva jeg forstår som typisk japansk filmstil. I denne sammenheng vil jeg også fremlegge hva jeg forstår med ordet *filmstil*. Hovedpoenget med dette kapitlet er å beskrive hva jeg ser på som typisk japansk filmstil, og da senere i denne oppgaven sette dette opp mot filmene til Kitano for å se og drøfte om det er likheter eller forskjeller. Dette vil gi et grunnlag for å kunne argumentere for eller i mot om Takeshi Kitanos filmer er så forskjellige i forhold til andre japanske filmer. Videre vil dette være med på å kunne vise på hvilken måte han kan bli sett på som en auteur.

For å kunne belyse hva jeg ser på som typisk japansk filmstil, vil jeg se på argumentasjon til ulike teoretikere innenfor fagfeltet. I tillegg vil jeg også basere mine argumenter rundt de store filmregissørene fra Japan. Dette vil i hovedsak bestå av Kenji Mizoguchi, Yasujiro Ozu og Akira Kurosawa. Grunnen til valget av disse tre, er at de blir sett på som de største i japansk film av filmkritikere verden over. Deres suksess innad i Japan, men kanskje ennå mer deres internasjonale suksess med flere priser er med på å sette dem i en særklasse innen japansk film. I tillegg er Kitano blant de få fra samtidens japanske regissører som har fått internasjonal suksess og et etter hvert respektert omdømme. Hans fremtreden på den internasjonale filmscenen har gjort ham til en ledende profil for den japanske filmen.

### 3.1 Hva er filmstil?

For å kunne definere hva filmstil er, har jeg i denne oppgaven valgt å holde meg til en teoretiker, eller rettere sagt, et ektepar. Dette er for å få en mer klarhet og ensidig støtte til deres påstand rundt begrepet filmstil. Jeg kommer derfor i denne oppgaven til å forholde meg til begrepets definisjon gitt av Kristin Thompson og David Bordwell. Thompson fremlegger det relativt enkelt i hennes bok, hvor hun påpeker at: ”Style’s most fundamental function is to promote narrative clarity” (Thompson 1999: 145). Bordwell på sin side fremlegger flere elementer innen hva filmstil er. Han deler det opp i individuell stil og gruppestil. Sistnevnte uttrykket går mer i retning av å definere filmstil til en større gruppe som en generasjon filmskapere eller nasjonalitet. I denne sammenheng tar han frem den sovjetiske montasjeteknikken eller den klassiske Hollywoodstilen som eksempler (Bordwell 1997). David Bordwell definerer filmstil på denne måten: ”In the narrowest sense, I take style to be a

film's systematic and significant use of techniques of the medium... Style is, minimally, the texture of the film's images and sounds, the result of choices made by the filmmaker(s) in particular historical circumstances' ” (Bordwell 1997: 4).

Det går relativt klart frem her både av Thompson og av Bordwell at filmstil går ut på hvordan filmen blir presentert for publikummet gjennom de tekniske valgene som blir gjort av regissøren. Enten dette dreier seg om visuelle eller audiovisuelle grep. I tillegg er disse grepene med på å presentere det narrative for filmpublikummet. Deres vektlegging av hvordan filmen blir fremført på, får en viktig plass i deres definisjon. I følge Bordwell er det viktig å sette fokuset på at fortellingen skal bli presentert på en enkel og klar måte. Dette kaller Bordwell for *the standard version* (Bordwell 1997). Som Thompson også var inne på i sin definisjon av filmstil, er presentasjonen av det narrative viktig. Det skal også her være enkelt og i tillegg følge kontinuitetsprinsippet. Dette kaller Bordwell for *the basic story* (Bordwell 1997).

For å kunne komme frem til hva filmstil er, så er det viktig i følge Bordwell, og ta tak i disse uttrykkene som han presenterer. I tillegg når man skal se på hva en individuell stil er, trekker han inn elementer som klare narrative grep og en gjennomgående favorisering av handling eller tematikk. Det å kunne se et mønster i filmene til en regissør er med på å kunne definere den individuelle stilen. Dette er elementer som kommer til å bli diskutert flere ganger i løpet av denne oppgaven med fokus på Takeshi Kitanos individuelle stil. Til slutt summerer Bordwell opp med å nevne at det karakteristiske for både individuell og gruppestil er det karakteristiske i fremførelsen, filmingen, klippingen og bruken av musikk som hovedelementene i denne diskusjonen (Bordwell 1997).

### **3.2 Japansk film**

Japan er verdens tredje største filmnasjon etter India med sin Bollywood og USA med sin Hollywood. Det er derfor klart at det kan være vanskelig å generalisere den japanske filmtradisjonen for å kunne stadfeste hva som karakteriserer den japanske filmstilen. Japansk film, som den store filmnasjonen den er, har et stort mangfold av filmer. De er kjent for en rekke ulike filmgenrer. Dette kan enten være storslåtte episke drama innen *samurai*-filmgenren, eller til enkle og melankolske samtidsdrama. I tillegg er Japan også svært godt kjent

for sine *anime*-filmer<sup>20</sup> som *Akira*<sup>21</sup> og *Chihiro og Heksene*<sup>22</sup>. Om dette ikke er nok, har det i den senere tid også kommet til Vesten en rekke grøsserfilmer fra Japan som triologiene *Ringu*<sup>23</sup> og *Ju-on: the Grudge*<sup>24</sup>. Det kan derfor være komplisert å peke på en ting som er det mest typisk japanske.

Det som derimot blir en mer riktig fremgangsmåte i denne sammenhengen blir å kunne se mer på hva som regnes som en mer typisk japansk filmstil. I denne sammenheng vil derfor den klassiske japanske filmstilen bli presentert i løpet av denne oppgaven. For å kunne presentere dette på en informativ måte, kommer jeg først til å presentere en kort historisk gjennomgang av den japanske filmtradisjonen opp til Kitano debut i 1989 med *Violent Cop*. Dette er for å vise i korthet det som har vært det mest fremtredende innen den japanske filmtradisjonen. Senere vil dette være med på å kunne vise hvordan Kitano hører hjemme i den japanske filmtradisjonen. Deretter vil jeg gå mer i dybden på hva som regnes for den klassiske stilen. Her vil jeg sette søkelyset på stiltrekk og grep som jeg anser som typisk japansk. Som en forlengelse av dette vil den tradisjonelle japanske bruken av *mise-en-scene* være med på å gi klarhet i dette begrepet. Utfallet av denne diskusjonen vil bære videre inn i de neste kapitlene for å se på Kitano posisjon i forhold til de nevnte begrepene.

### 3.2.1 Japansk filmhistorie

Den første filmen kom til Japan i 1896 og syv år senere i 1903 åpnet den første kinosalen i Japan ved navnet *Asakusa Denkikan* (Standish 2005). På en generell basis kan man dele inn den japanske filmtradisjonen, fra den første filmen til slutten av den amerikanske okkupasjonen i 1952, inn i tre overlappende epoker. Den første delen kan settes i sammenheng med *benshi*-tradisjonen og opprettelsen av stjernesystemet. En *benshi* var en forteller under stumfilmperioden i Japan som sto ved siden av filmlerretet i kinosalen og fortalte publikum hva som skjedde i filmen. I ren teatralisk stil, fremførte *benshi* ofte dialogene til karakterene i filmen. *Benshi*-tradisjonen var noe som kom fra de tradisjonelle

---

<sup>20</sup> *Anime* er betegnelsen for en animasjonsstil som kommer fra Japan. Dens typiske kjennetegn er dens særegne karakterer og ofte detaljrike bakgrunner. Er ofte håndtegnet med hjelp av datagrafikk.

<sup>21</sup> Filmen *Akira* kom i 1988. Regissert av Katsuhiro Otomo og ble sett på som en banebrytende film innen *anime*-genren da den kom ut.

<sup>22</sup> Heter *Sen to Chihiro no Kamikakushi* på japansk. Kom i 2001 og vant Oscar for beste animasjonsfilm. Er regissert av Hayao Miyazaki.

<sup>23</sup> Ordet "Ringu" er den japanske uttalen for *the Ring*. Basert på grøsser-romaner av Koji Suzuki. Finnes også i en Hollywood-versjon.

<sup>24</sup> Regissert av Takashi Shimizu. Han har også regissert Hollywood-versjonene av disse filmene.

japanske teatertradisjonene som *Kabuki* - og *Noh*-teateret. I denne tidlige perioden som ble i hovedsak dominert av Nikkatsu studioet<sup>25</sup>, vokste det frem et stjernesystem blant filmskuespillerne. Under dette systemet vokste makten til stjerneskuespillerne over filmproduksjonen. Dette førte til konflikter med de som hadde økonomiske interesser i studioene og endte med at de største stjernene dannet sitt eget produksjonsselskap for å få mer kontroll over sin egen inntekt. Dette stjernesystemet hadde sin gullalder mellom 1925 og 1935. Filmene fra denne perioden var i hovedsak i *jidaigeki*-genren, altså epokedrama (Standish 2005).

I den andre epoken kan man snakke mer om et regissørsentrert system. Her fikk unge filmskapere muligheten til å utfolde seg i en mer kunstnerisk tilnærming til filmen. Det ble et mye større fokus på at film skulle være et kunstnerisk medium. Fra et mer kommersielt synspunkt var dette også med på å gå bort i fra bruken av stjerneskuespillere da disse etter hvert ble alt for dyre.

I den tredje epoken ble adopsjonen av Hollywoods kontinuitetsprinsipp et viktig element. I tillegg vokste filmindustrien kraftig i denne perioden som strekker seg fra 1935 til 1952. Antall kinosaler økte dramatisk i takt med introduksjonen av lydfilm i Japan på slutten av 1930-tallet<sup>26</sup>. Dette var med på å danne et mer vertikalt integrert filmsystem i Japan i et forsøk på å få mer makt over både produksjonen og distribusjonen av filmene (Standish 2005). Isolde Standish oppsummerer denne perioden slik: ”In this early period, it was this mix of talented theatrical people relegated to the margins of the mass entertainment venues and left-leaning intellectuals that gave the early Japanese film industry a special dynamic” (Standish 2005: 36).

Etter okkupasjonen til USA begynte nye typer filmer å komme frem blant de japanske filmskaperne. Den humanistiske stilen til Akira Kurosawa sammen med offertematikken blir to dominerende temaer i de japansk etterkrigsfilmene. Kurosawa la vekt på troen på individers egenskap til å ta vare på seg selv<sup>27</sup>. Dette kom frem gjennom individers valg at han/hun kan ta del i samfunnet og påvirke dens utvikling. I stor kontrast til Kurosawa la offertematikken vekt

---

<sup>25</sup> *Nikkatsu* er en forkortelse for *Nihon Katsudo Shashin* og ble opprettet i 1912 etter en sammenslåing av fire studioselskaper i Japan.

<sup>26</sup> Introduksjon av lydfilm kom relativt sent til Japan i forhold til Vesten. Mye grunnet populariteten til *benshi*-tradisjonen.

<sup>27</sup> Eksempler på filmer fra denne perioden er *Drunken Angel* fra 1948 og *Stray Dog* fra 1949



på individet hjelpeløse situasjon<sup>28</sup>. De er fanget i en tragisk hendelse hvor alt jobber i mot individet (Standish 2005). Fra slutten av 1950- og utover på 1960-tallet blir sex og kriminalitet tematisert hvor sosiale verdier blir utfordret. I disse *mainstream* studioproduksjonene blir kjærlighet fornektet. Kjærligheten blir dermed byttet ut med sex og kriminalitet. De nye og unge radikale filmskaperne utfordrer derfor det ”demokratiske” samfunnet i Japan og uttrykker seg gjennom kriminalitet, sex og vold (Standish 2005). På samme tid ser vi også en utvikling av nye filmstudioer som *Toei* og *Daiei* som bringer *jidaigeki*-filmtradisjonen videre. *Daiei* studio lagde filmer med høyere kulturell standard enn *Toei*. Dette ser man blant annet med deres mye større vekt på å få med store forfattere på laget. Studioet vant Oscar med Akira Kurosawas *Rashomon* i 1951. Dette ble fulgt opp av Kenji Mizoguchi som hadde suksess i tre år på rad i Venezia.

En ny type *jidaigeki*-film kommer utover 1960-tallet og blir betegnet som *cruel-jidaigeki*-filmer av Standish (Standish 2005). Denne genren går i en mer realistisk retning i bruken av vold og blod i filmene. *Cruel-jidaigeki*-filmene var også med på å starte en bølge med *yakuza*-orienterte filmer som kom utover på 1970-tallet. Denne tradisjonen fortsatte inn på 1990-tallet hvor vi etter hvert begynner å se filmene til Takeshi Kitano på kinolerretet. Dette i sin helhet blir diskutert mer i de neste kapitlene.

### 3.3 Den klassiske stilen

Innholdet i japanske filmer er muligens ikke så radikalt forskjellig fra innholdet i filmer fra andre land. Ser man på de japanske epokefilmene som *samurai*-filmer, kan man finne lignende filmer i USA som *western*-filmer. Forskjellen ligger muligens heller i måten de blir presentert på. Mye av dette kan forklares ved holdningene til både regissøren og publikummet i forhold til en genre:

”The main difference, perhaps, is in the attitude of the Japanese film-maker and his audience, the singular way in which both tend to think of the film product.... The Japanese film-maker... is conscious not only that he is working in a given genre but also that within this genre he is specializing in a rigidly defined type, or *mono*, which, in turn, is often even further subdivided ” (Anderson og Richie 1982: 315).

---

<sup>28</sup> Eksempler på filmer med denne tematikken var *A Japanese Tragedy* fra 1953 og *Twenty-Four Eyes* fra 1954.

Japanske filmregissører har med andre ord en tendens til å klassifisere alt de lager inn i ulike *mono* eller egne genre. Dette gjelder også generelt de japanske filmkritikerne som deler inn både japanske og utenlandske filmer inn i spesifikke kategorier. Alle filmer som har en selvofrende heltinne blir kaldt *kachusha-mono*, som har blitt oppkalt etter heltinnen til Leo Tolstoy's *Resurrection*<sup>29</sup>. Filmer hvor Marlin Monroe var med i ble simpeltemt kaldt for *Monroe-mono* (Anderson og Richie 1982). Den største genreinndelingen er imidlertid skille mellom *jidaigeki*-filmer (epokedrama) og *gendaiigeki*-filmer (samtidssdrama) i Japan. Innen *jidaigeki*-filmene ser man ofte i tillegg et klart fokus på filmer fra Tokugawa-perioden<sup>30</sup> hvor temaene alltid berører det japanske føydalsamfunnet. Disse filmene kan man også enkelt bare kalle for *samurai*-filmer.

Dette skillet mellom epokedrama og samtidssdrama tydeliggjør de to hovedkategoriene i japansk film opp igjennom store deler av filmhistorien. Det begynte med stjernesystemet på 1920-tallet og fortsatte i stor grad fra 1950-tallet og utover. Filmer innen disse genrene er også ofte de filmene som til tider har hatt stor suksess i utlandet. Dette kan derfor karakteriseres som noe av det mest typisk japanske, og kan dermed også falle inn under kategorien den klassiske japanske filmtradisjonen.

Et annet viktig element innen den klassiske japanske filmstilen er regissørens vektlegging av det narrative i filmene. Sammenlignet med vestlige filmskapere, mener Thomas Rimer at i den japanske filmtradisjonen har ikke det narrative den samme sentrale rollen i filmen (Rimer 1994). For likevel å klargjøre denne påstanden, er det klart at selv om det narrative har en viktig plass i filmen, er det regissørens uttrykksmåte som blir størst vektlagt i filmene, fremfor det narrative. Rimer mener at japanske filmer tar i bruk i stor grad uttrykksmåter som man finner igjen i japansk kunst. Regissørens visuelle inspirasjonskilde kommer med andre ord i mye større grad fra andre visuelle kunstneriske uttrykksformer. Han forklarer dette på denne måten: "In general, however, it has been rather the formal qualities of Japanese classical art that appear to represent what seemed most suitable for appropriation by Japanese film directors.... The Japanese visual heritage, in some fashion or other, informed virtually every directorial eye." (Rimer 1994: 150).

---

<sup>29</sup> Boken kom første gang ut i 1903.

<sup>30</sup> Tokugawa-perioden var fra 1600-1868. Den er også kaldt for Edo-perioden

Thomas Rimer presenterer sin påstand ved å legge frem to ulike grunnleggende elementer som han mener er fremtredende i denne sammenhengen. Det første er det han kaller for *primacy of the suggestive* (Rimer 1994). Jeg velger å oversette dette uttrykke som ”hovedvekt på stemningsskapelse”. Det er med andre ord stemningen og det intuitive i filmen som er hovedelementet fremfor det narrative. Dette mener Rimer er det gjennomgående i japansk kunst generelt både i malerier og i poesi. Han bruker en av middelalderens store poeter i Japan, Kamo no Chomei (1153-1216), som et eksempel hvor det blir fortalt at fargene til bladene om høsten blir mye vakrere ved å studere dem gjennom tåken i motsetning til å se dem i strålende solskinn. Dette mener Rimer er det essensielle hvor dette er med på å utfordre og leke med publikums egne frie fantasi (Rimer 1994). Overført til filmsammenheng mener Rimer å kunne vise til paralleller: ”In the case of film... the techniques of framing can be arranged as to press the viewer on to seek suggestions of the greater world beyond the confines of the screen. In this regard, visual control can nurture a greater intuitive freedom on the part of the viewer.” (Rimer 1994: 150).

Det andre som Thomas Rimer legger til grunn for sine synspunkter er at i tradisjonell japansk billedkunst, som også kan videreføres til filmen, legges det mer vekt på essensen av det som blir portrettert. Det er med andre ord snakk om å beskrive kjernen av budskapet eller stemningen fremfor å imitere den ytre handlingen. Rimer viser til flere eksempler på denne typen av virkemidler. Et av dem er tomheten i bildene som blir brukt som et positivt element. Dette ser man fra *zen*-malerier fra middelalderen i Japan hvor malerier har store umalte områder. Tar man dette videre til den japanske filmen, ser man flere eksempler på at tomheten i bildet og i handlingen er med på å sette filmen i en annen stemning. Formen og uttrykket i filmen gir publikum en annen følelse av hva som er kjernen i filmen fremfor en mer narrativt orientert vektlegging i fremførelsen. Rimer mener at de store dramatiske øyeblikkene i de japanske filmene kan vel så ofte finne sted i de tomme bildene i motsetning til eventuelle store slagscener (Rimer 1994). En av de som virkelig har blitt kjent for denne tomheten er Yasujiro Ozu. I hans filmer som *Equinox Flower* og *Tokyo Story*, er det nettopp denne tomheten som gir liv i filmene. Hans geniale egenskap til å få publikum til å reflektere og studere bildene i filmene, er noe av det som har gitt ham den posisjonen han har fått innen film.

Den visuelle teknikken som blir brukt i de japanske filmene samt vektleggingen av *mise-en-scene*, er det som til slutt, i følge Thomas Rimer, er med på å uttrykke kjernen i den japanske

filmen. Dette blir dermed kjernen i den klassiske stilen. Han oppsummerer det på denne måten: "... plot may represent the element that moves the film sequences along, but the observing eye dwells on, and learns from, the visual moment portrayed." (Rimer 1994: 151).

### 3.3.1 Japansk *mise-en-scene*

I motsetning til Thomas Rimer som mener at den største inspirasjonskilden til japansk film er den japanske malerikunsten, mener Donald Richie at det i stedet er det japanske teateret (Richie 1994). I begynnelsen når filmen ble introdusert i Japan mener Richie at det ble sett på som en forlengelse av teaterscenen. Det ble derfor i følge Richie, ikke lagt noe vekt på å fremme realisme i disse filmene (Richie 1994). Innflytelsen fra malerikunst er likevel ikke noe som Richie helt og fullt ser bort i fra. Han mener derimot at malerikunsten i større grad hadde en innflytelse på filmer i Vesten enn i Østen. Dette begrunner han blant annet med at det finnes klarere likhetstrekk mellom maleriene fra den europeiske renesansens bruk av skygge og lys i bildene i de vestlige filmer enn i Østen (Richie 1994). Han mener at bruk av lys og skygge er noe man i en liten grad ser i asiatiske og japanske filmer generelt, og forklarer det blant annet på denne måten: "Shadows were seen as unavoidable in the dramas, and happily banished as soon as electric lighting became available" (Richie 1994: 156). Richie mener at det finnes synlige bånd mellom den sterke og flate belysningen i *Kabuki*-teateret og belysningene i japansk film. Selve konseptet og bruken av lys og skygge mener han derfor kom mye senere til Japan som en del av den vestlige innflytelsen på japansk film (Richie 1994: 156).

Denne dominerende bruken av todimensjonale bilder blir derfor noe av det som karakteriserer den japanske *mise-en-scene*. Dette kommer som et resultat av lysbruken i det tradisjonelle japanske teateret som Richie var inne på. I tillegg er det ikke til å komme bort i fra at den japanske billedkunsten som Rimer refererer til har en viktig rolle. Dette er noe også Richie legger vekt på, og presenterer det på denne måten: "The two-dimensional aspect of Japanese cinema is well known. Scenes from Mizoguchi's films are compared to those in handscrolls, Ichikawa's, to woodblock prints and modern graphics, Kurosawa's – in the later films – to classic *byōbu* (standing screens)" (Richie 1994: 157)

Forskjellen til Vesten er i følge Richie filmskapernes syn på hva som er realistisk og hva slags realisme som er forventet i en film. Noe av dette er som tidligere nevnt, bruken av tomheten i

bildene som er svært typisk i japansk billedkunst og som man ofte ser i klassiske japanske filmer. Både Mizoguchi, men i ennå større grad Ozu bruker tomheten i et bilde som et viktig virkemiddel i sine filmer (Richie 1994). Et annet viktig element i den japanske filmen er hvordan man leser et bilde. I Vesten leser man fra venstre mot høyre, mens i Japan leser man fra topp til bunn og fra høyre mot venstre. Dette gir bildet et annet inntrykk i Japan i forhold til Vesten. Det blir dermed noe uvant for det vestlige filmpublikummet å ”lese” japanske bilder i filmen (Richie 1994).

Denne ”realismen” til japanske filmers *mise-en-scene* er derfor i følge Richie ikke basert på naturloven, men den selvoppnevnte verden som er skapt av menneskets tanker (Richie 1994: 161). Fokuseringen på enkeltbildene i filmen har derfor i følge Richie fått et større fokus i Japan enn i Vesten. Regissører som Ozu var på denne måten mer opptatt av å perfektionere enkeltbilder enn kontinuiteten i filmen (Richie 1994: 162).

Dette todimensjonale uttrykket i bildet er noe som tilhører den klassiske filmstilen i Japan, og er ikke noe man lengre ser like tydelig i samtidens japanske filmer med ett unntak. Dette er *manga*-tegneseriene i Japan i følge Richie (Richie 1994: 162).

Selv om Donald Richie legger mye av sine argumentasjoner rundt det japanske teateret som inspirasjonskilde til japansk film, så finnes det flere teoretikere som ser på den japanske billedkunsten som den mest betydningsrike. Ved siden av Thomas Rimer finner vi også Tadao Sato. Han mener at de japanske *emaki*-bildene<sup>31</sup> (1) har hatt stor påvirkning. Det dreier seg om ruller av bilder som ble laget helt fra slutten av syvhundretallet. Sato forklarer egenskapene til *emaki*-bildene på denne måten: ”In *emaki*, close-ups, montages, and a variety of points of view do not exist, nor is there any division between scenes” (Sato 1994: 170).

Det går derfor frem slik Sato forklarer at nærbilder og montasjeteknikk er noe man ikke ser i *emaki* og dermed som en konsekvens av dette, også i liten grad i japansk film. En av de regissørene som brukte *emaki* som inspirasjonskilde i sine filmer er i følge Sato den velkjente Kenji Mizoguchi (Sato 1994). Fra midten av 1930-tallet kan man se i Mizoguchis filmer at han implementerer teknikker som ekstremt lange tagninger uten noen close-up (Sato 1994). I stedet brukte han heller mye panorering i disse lange tagningene som en slags kompensasjon

---

<sup>31</sup> *Emaki* er navnet på japanske bildefortellinger. Dette var lange ruller med tekster og bilder som fortalte historier av forskjellig karakter. Slike bilder ble produsert allerede i Heian-perioden (794-1185) i Japan.

for fraværet av nærbilder og klipping. Et tydelig eksempel på dette ser man i filmen hans *The Loyal 47 Ronin*<sup>32</sup> fra 1941. I denne tre og en halv time lange filmen finnes det kun 160 tagninger. Dette tilsvarer et gjennomsnitt på 80 sekunder per tagning (Sato 1994: 170). I moderne filmer så er ikke lange tagninger i seg selv så uvanlig, men da filmen kom ut ble det sett på som latterlig langt (Sato 1994).



1 *Emaki*-bilde

Et annet viktig element rundt *emaki*-bildene som blant annet Mizoguchi brukte, var utnyttelsen av japansk arkitektur. Dette går i første omgang på å utnytte den måten japanske hus ble bygget på. I motsetning til i Vesten som pleier å ha fire vegger og en dør til hvert rom, er situasjonen en ganske annen i tradisjonelle japanske hus. Der er flere rom ofte kun atskilt av store skyvedører eller hele skyvevegger. Dette gjør at man kan gå fra rom til rom på en mye mer kontinuerlig måte i filmen ved å skyve dørene eller vegger vekk. Resultatet av dette er at man kan ha lengre tagninger og fortsette filmingen fra rom til rom uten å måtte klippe i filmen (Sato 1994). Sato forklarer denne teknikken slik: "... Mizoguchi Kenji took advantage of the openness of Japanese residential architecture and favored long, fluid shots that move seamlessly from room to room" (Sato 1994: 176).

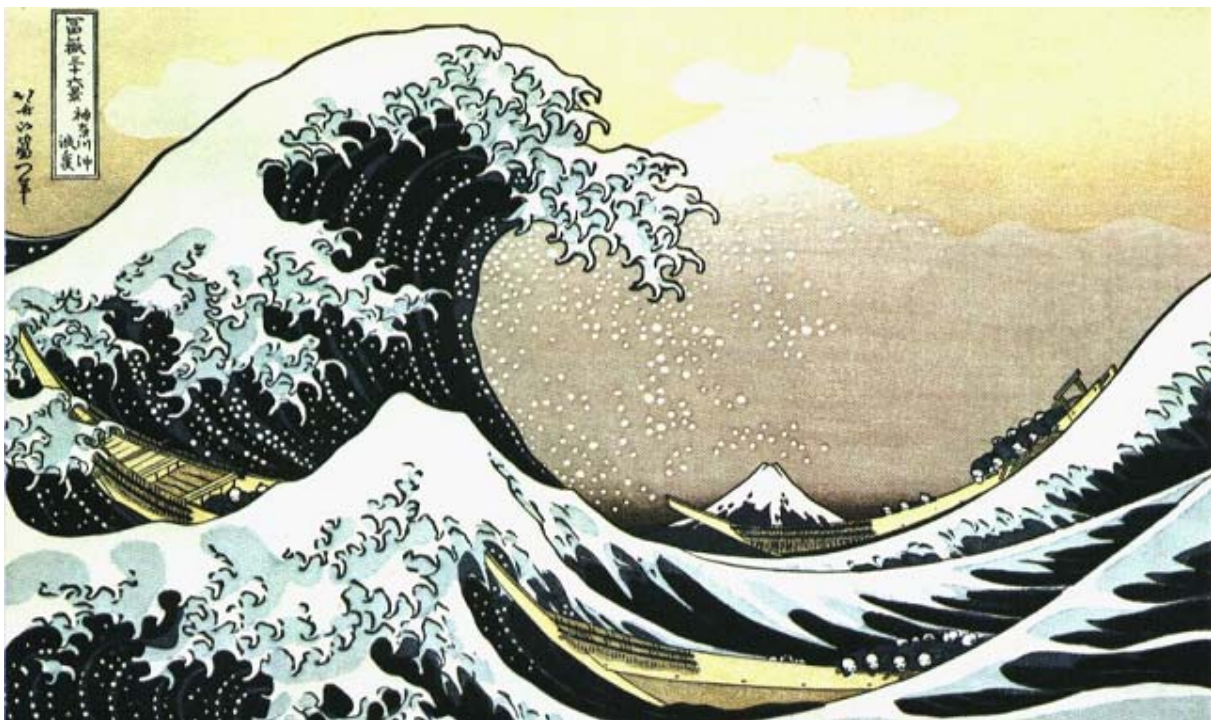
En annen konsekvens av den japanske arkitekturen i en utvidet forstand er mangelen på en del vestlige møbler. I tradisjonelle japanske hus finnes ikke møbler som seng eller stoler. Dermed både sitter og sover man på gulvet i tradisjonelle japanske hus ved hjelp av puter eller japanske madrasser kalt *futon*. Dette gir et stort dilemma for japanske filmskapere hvor veldig

---

<sup>32</sup> Filmen heter *Genroku Chushingura* på japansk.

mange scener forekommer på bakkenivå inne i huset når folk sitter og snakker til hverandre (Sato 1994). Denne problematikken vil bli belyst mer i kapittel fem.

Det siste viktige element i japanske *mise-en-scene* er inspirasjonen hentet fra bildetrykkkunsten på treplater kalt *ukiyo-e*<sup>33</sup>. I motsetning til tidligere bildekunst i Japan, var motivene i *ukiyo-e* veldig varierende. Dette var alt fra portretter av kjente personer, som skuespillere til landskapsbilder. I tillegg var også portretter av vanlige folk, samt en del erotiske bilder, populære med denne teknikken (Sato 1994). En viktig del av disse *ukiyo-e*-trykkbildene var at kunstnerne måtte hele tiden komme med nye teknikker for å få solgt sine bilder. En konsekvens av dette ble etter hvert en sterkere fokusering på ulike blikkfangspunkter i bildene. Både forgrunnen så vel som bakgrunnen i bildet skulle tiltrekke seg blikket til seeren. Dette ser vi især i en del av landskapsbildene til kunstneren Katsushika Hokusai (1760-1849). Han lagde blant annet en bildeserie om Fuji-fjellet<sup>34</sup>. I flere av bildene ser vi Fuji-fjellet dukke opp fra havet mellom to store bølger (2).



2 *Ukiyo-e*

Resultatet av denne teknikken finner vi også igjen i japansk film i følge Sato. Han mener at inspirasjonen fra *ukiyo-e* er tydelig hvor man kan se japanske filmskapere bruke mye krefter

<sup>33</sup> *Ukiyo-e* kommer fra Edo-perioden (1600-1867) i Japan.

<sup>34</sup> Fuji-fjellet er Japans høyeste fjell på 3776 meter over havet.

på å skape lignende kreative komposisjoner. Dette involverer plassering av objekter i forgrunnen i en scene (Sato 1994). Japanske filmskapere har et slanguttrykk for dette som de kaller for *mido-poji*<sup>35</sup> (Sato 1994: 178). Mizoguchis *The Life of Oharu* fra 1952 er et godt eksempel på dette. Han filmer blant annet hovedpersonen Oharu sammen med hennes foreldre mens de går langs elvebredden. Kameravinkelen er satt under en bro. Dette gjør at broen kommer i forgrunnen i bildet, mens man ser de tre små karakterene i det fjerne (Sato 1994). Denne teknikken å manipulere kontrasten mellom forgrunnen og bakgrunnen i et bilde ved hjelp av dybdefokusbilder blir dermed et viktig element i den japanske *mise-en-scene*.

En annen link mellom *ukiyo-e* og japansk film kan man se i portretteringene av menn og deres seksualitet. *Ukiyo-e* portretterer både heroiske, maskuline menn så vel som svake, hjelpeløse menn. Disse ytterpunktene ser vi også i den japanske filmen. Kurosawa brukte ofte maskuline *samurai*-karakterer i sine filmer, men som en kontrast til dette ser man i Mizoguchis filmer en sterkere dominans av svake mannskarakterer (Sato 1994).

For å oppsummere dette avsnittet, er det helt tydelig at andre japanske kunstformer har hatt stor innflytelse på japansk film. Den japanske *mise-en-scene* har uten tvil flere ulike inspirasjonskilder, som til sammen utgjør den klassiske japanske filmstilen. Enten dette går på todimensjonale bilder fra *Kabuki*-teateret eller det dreier seg om dybdefokusbilder hentet fra *ukiyo-e*-bildene. I tillegg ser vi også en dominans av lange tagninger hvor panoreringen og bildekomposisjonen starter fra høyre mot venstre. Dette er helt motsatt av det som er vanlig i Vesten. Til syvende og sist er også den japanske arkitekturen viktig for bildekomposisjonen i japansk film.

### 3.3.2 Jidaigeki-filmer

For å kunne ta til seg *jidaigeki*-filmene helt og fullt, kreves det en viss form for forhåndskunnskap. Regissørene til disse filmene går rett og slett ut i fra at publikum kjenner til den grunnleggende historiske forankringen til disse filmene slik at dette er utelatt i filmen. (Anderson og Richie 1982). Her ser vi dermed et stort skille på hvordan filmene blir oppfattet av det hjemlige publikummet i Japan kontra det internasjonale publikummet. Mange av disse epokedramafilmen er satt til slutten av Tokugawa-perioden. En tid hvor det skjedde mange

---

<sup>35</sup> Uttrykket *mido-poji* er oppkalt etter kinematografen Michiho Midorikawa som var aktiv på 1920-tallet. Uttrykket er sammensatt av første delen av hans etternavn (derav mido) sammen med den japanske forkortelsen for det engelske ordet *position* (derav poji).



omveltninger i Japan. Det dreier seg om slutten av 1800-tallet hvor Japan gjeninnsetter keiseren som landets statsoverhode. Samtidig åpner landet seg for utlandet etter å ha vært isolert fra resten av verden i nærmere 300 år. Filmene omhandler ofte rivaliseringen mellom den keiserlige militærstyrken og de som tilhørte *Shogunate*<sup>36</sup>. Selv om historiene i utgangspunktet ikke favoriserer noen av sidene, så var det tradisjonelt sett keiserdømmet som blir omtalt som den ”riktige siden”. Det kunne i tillegg være noe farlig, spesielt før den andre verdenskrig, å antyde at keiserdømmet tok feil. Man ser likevel at også etter den andre verdenskrig blir keiserdømmet i hovedsak favorisert i filmene (Anderson og Richie 1982).

Mange av *jidaigeki*-filmene tar utgangspunkt i kjente historier og det er ofte de samme karakterene som går igjen i flere av filmene. Filmene baserer mye av det narrative rundt folkekjære føydalske helter som Musashi Miyamoto, Mataemon Araki og Chuji Kunisada med flere (Anderson og Richie 1982). Tolkningen av disse historiene og nye biroller forekommer i de ulike versjonene, men det grunnleggende i historien er alltid det samme. Grunnen til dette er rett og slett at det er slik publikum vil ha det. Den historien som kanskje har blitt filmatisert aller mest er det opprinnelige *Kabuki*-teaterstykket *The Loyal 47 Ronin*. Historien har blitt filmatisert så mange ganger at det er snakk om nye versjoner hvert år. Den mest kjente av dem alle er nok likevel versjonen til Kenji Mizoguchi fra 1941.

En annen gjenganger i *jidaigeki*-filmene er karakteren *Zatoichi*. Denne blinde massøren som vandrer rundt fra landsby til landsby for å tjene til livets opphold gjennom gambling, har blitt en veldig folkekjær karakter i Japan. Men bakenfor den blinde fasaden skjuler det seg en mester i sverdkamp. Siden det ikke var lov for vanlig folk å bære våpen under Tokugawa-perioden<sup>37</sup>, var sverdet hans skult i blindestokken. Zatoichi regnes for å være en av de karakterene som har blitt filmatisert flest ganger. Ikke bare er det snakk om filmer, men også TV-serier som har gått over flere år. Daiei studioet produserte hele 25 filmer gjennom hele 1960-tallet og begynnelsen av 1970-tallet. I tillegg ble det produsert fire sesonger på TV i løpet av 1970-tallet (Standish 2005). I motsetning til andre karakterer i *jidaigeki*-genren, har Zatoichi-karakteren blitt spilt så å si alene av en skuespiller som heter Shintaro Katsu (1931-1997). Det er kun en annen skuespiller som har spilt denne karakteren i film, nemlig Takeshi Kitano. Denne filmen vil i sin helhet bli diskutert i kapittel fem.

---

<sup>36</sup> *Shogunate* var det føydale militærstyret i Japan under Tokugawa-perioden.

<sup>37</sup> Det var kun *samuraiene* som hadde lov til å bære våpen, eller sverd, under denne perioden.

Det finnes en rekke elementer som er typiske for denne genren og som går igjen i veldig mange av disse filmene. Et av disse elementene er respekten for *giri-ninjo* konflikten. Denne konflikten går ut på kampen mellom sine forpliktelser (*giri*) og sine menneskelige følelser (*ninjo*). Joseph L. Anderson og Donald Richie forklarer dette på denne måten: "In any event, the action in either direction is usually compelled by forces outside the characters involved, because the governing philosophy is that an individual's ability to influence his future is almost non-existent. Hence, the course of action is usually compelled by fate" (Anderson og Richie 1982: 316). Karakterens streben etter å følge sine følelser kontra det å oppfylle sine forpliktelser i samfunnet er det som ofte blir tematisert i disse filmene.

Et annet tema som ofte blir belyst i *jidaigeki*-filmene er *oyabun-kobun* forholdet. Dette går ut på forholdet mellom sjefen og hans undersått, med andre ord et senior-junior forhold. Dette blir især belyst i *yakuza*-filmer, eller i *jidaigeki*-tradisjonen mellom *samuraien* og hans herre. Noen ganger går dette ut på at gjengmedlemmer gjør opprør mot sjefen sin, eller som i *The Loyal 47 Ronin* hvor *samuraiene* må hevne drapet på sin herre. Denne trangen til å ta hevn er noe som ofte blir belyst i *jidaigeki*-tradisjonen. I de fleste tilfeller utarter dette seg som et rent hevndrap, mens andre ganger forekommer det i en litt mer subtil form. Dette ser vi i filmen til Mizoguchi, *The Loyal 47 Ronin*, hvor alle 47 *ronin*<sup>38</sup> begår selvmord foran graven til sin herre (Anderson og Richie 1982).

Ser man videre på den historiske utviklingen av *jidaigeki*-tradisjonen i Japan, kommer det klart frem flere skiller. Det største skillet før den andre verdenskrig ligger i introduksjonen av lydfilmen. Her var vektleggingen av raske sverdkampscener kaldt for *chambara* med hyppige og rytmiske klippinger mer fremtredene i stumfilmperioden før 1933. Etter dette ser man en tendens mot en mer narrativ- og karaktersentrering (Davis 1996). *Chambara*-filmene brukte en kombinasjon av stabiliserings- og desorienteringsteknikker. Dette kommer til uttrykk gjennom klare etableringsbilder samtidig med hyppig klipping og bruk av swish-panorering. Dette bunner i et generelt voldsomt tempo i filmen (Davis 1996). Ser man på epokefilmene fra 1950- og 60-tallet, ser man at disse prøver å løsrive seg i mye større grad fra den klassiske Hollywoodstilen. Det ble vektlagt i sterkere grad å lage sin egen identitet og uttrykksmåte etter den andre verdenskrig. Darrell William Davis forklarer skillet på denne måten: "The more prewar jidai geki one watches, the more reasonable becomes the idea that jidai geki are

---

<sup>38</sup> En *ronin* er en herreløs samurai

basically comic.... Not only are jidai geki from the 1920s and early 1930s generally humorous, with plenty of wit, pratfalls, and outrageous situations, but they also often evoke a sense of healthy irreverence” (Davis 1996: 76).

Denne vektleggingen av humor i de tidlige *jidaigeki*-filmene er noe av det man kan finne igjen i deler av Kitanos egen *samurai*-film i *Zatoichi*. Dette vil i sin helhet bli belyst i kapittel fem.

### 3.3.3 Gendaigeki-filmer

*Gendaigeki*-filmer, som er betegnelsen på samtidsdramafilmer i Japan, kan i hovedsak tilskrives en person. Dette var Shiro Kido (1894-1977), som tok over sjefsposisjonen i Shochiku studio i en alder av 30 år, noe som skulle få store ringvirkninger innad i den japanske filmindustrien. Hans fokus på å dyrke frem regissører og gi rom for kunstnerisk utfoldelse har hatt stor innflytelse på regissører som Yasujiro Ozu. Kidos antagelig største bidrag til den japanske filmen var likevel hans engasjement for *gendaigeki* eller samtidsdramafilmer (Anderson og Richie 1982). Hans innflytelse fikk stor betydning i en tid hvor epokedrama var den dominerende filmgenren i Japan.

Kidos inntog i den japanske filmindustrien, og hans iver etter å etablere samtidsdrama som motstykke til epokefilmene er i bunn og grunn noe typisk japansk. Det store skillet mellom disse to filmsjangrene ser man også i andre deler av det japanske kunstnermiljøet. På samme måte som det japanske billedkunstmiljøet består av to skoler (vestlig og japansk stil), og på samme måte som det japanske musikkmiljøet består av to skoler (den vestlige og den japanske stilarten), fikk man også et stort skille i det japanske filmmiljøet (Anderson og Richie 1982). I motsetning til de andre kunstnermiljøene, var det likevel ikke snakk om et vestlig kontra japansk skille i filmene. Her var det i større grad et skille mellom to uforenelige tidsgenre.

*Gendaigeki*-filmene som er betegnelsen for samtidsdrama eller sosialrealisme, introduserte film for et nytt filmpublikum i Japan da det kom på 1930-tallet. Den voksende middelklassen i Japan hvor stadig flere utdannede kvinner gikk inn i arbeidslivet, fikk takket være Kido sine filmheltinner i motsetning til den mannsdominerte *jidaigeki*-genren. Her kom uttrykket

*Modan Garu*<sup>39</sup>, hvor vi ser en markant endring i det narrative og det stilistiske uttrykket i filmene. Det ble en bevegelse bort fra det ”patetiske melodrama” hvor kvinner er den svake og lidende part til en alternativ kvinnetilhørighet. *Modan Garu* bruk av vestlig fashion og oppførsel, utfordret den tradisjonelle stereotypiske ”god kone og vis mor” (Standish 2005). *Modan Garu* ble et symbol for byen og modernismen. Likevel ser vi i mange av disse filmene at kvinnene blir forlatt av sine menn. Men i motsetning til i tidligere filmer, godtar de ikke situasjonen som skjebnebestemt, og gjør motstand og slår tilbake. Disse filmene var med på å fremheve den sosiale realismen som kom på kinoene i Japan på 1930-tallet og utover på 1950- og 60-tallet, hovedsakelig vektlagt av regissører som Yasujiro Ozu, Heinosuke Gosho<sup>40</sup> og Kenji Mizoguchi (Standish 2005).

Et annet viktig element innen denne sosialrealismen var filmer som beskriver en strebende maskulinitet som må forholde seg til et Japan i forandringer. Dette blir skildret gjennom en moderniseringsprosess i et urbant samfunn. Forholdet mellom far og sønn eller forholdet mellom to menn blir en viktig del av *gendaigeki* på 1940-tallet. I filmen *Brothers and Sisters of the Toda Family* fra 1941 ser vi hvordan Ozu tar en alternativ vinkling til far/sønn forholdet. Her blir man vitne til et familiesammenbrudd etter at faren dør brått og hvor den eldste sønnen ikke klarer å innta rollen som familiens overhode. I disse filmene ser vi hvordan den moderne heltetradisjonen blir skadet for å opprettholde nasjonens beste.

For å oppsummere de to hovedkategoriene i japanske film, er det tydelig at man snakker om to veldig forskjellige filmgenrer. På den ene siden har man *jidaigeki*-filmene med sine fortellinger knyttet sterkt opp mot Tokugawa-perioden i det føydalske Japan. *Samurai*-filmer med maskuline menn og patetiske kvinneroller er gjenganger i *jidaigeki*-genren. På den andre siden har man *gendaigeki*-genren som er samtidsdramafilmer. Her ser vi helt andre kjønnsroller hvor det er mer fokus på sterkere og moderne kvinneroller og i tillegg svake nedbrutte manneroller.

### 3.4 Konklusjon

Vi har i løpet av dette kapitlet sett på argumentasjoner og ulike sider av det som blir betegnet som typisk japansk filmstil, eller den klassiske japanske filmstilen. Jeg har referert til flere

---

<sup>39</sup> Japanskengelsk for *Modern Girl*

<sup>40</sup> Gosho vant blant annet en spesialpris under filmfestivalen i Berlin i 1953 for filmen *The Four Chimneys*.

teoretikere innen fagfeltet som viser ulike sider av hvordan man kan definere dette uttrykket. Det som er det gjennomgående temaet i denne sammenhengen er de to store filmgenrene i japansk film, med epokedrama på den ene siden med *samurai*-filmer og samtidsdrama og sosialrealisme på den andre siden. Begge disse genrene faller inn under den klassiske japanske filmtradisjonen og begge er viktige bidragsyttere for å fremheve den japanske filmidentiteten. Både storslåtte kampscener fra filmer av Kurosawa og Mizoguchi til rolige samtidsdrama fra Ozu med den dvelende tomheten, er med på å uttrykke det erketyperiske japanske innen film. Deres inspirasjonskilder fra japansk billedkunst og poesi er bare ytterligere med på å berike denne tradisjonen. I tillegg ser vi hvordan den klassiske stilen fremhever det visuelle og skildringen av karakterenes liv, fremfor å legge hovedvekt på det narrative. Takeshi Kitanos posisjon innen denne tradisjonen har så vidt blitt berørt i dette kapitlet. Begge disse genrene er elementer som vil bli belyst i mye større grad i de kommende kapitlene hvor vi kan se at Kitano bruker elementer fra begge genrene. Dette ser man blant annet veldig tydelig i filmen *HANA-BI* som blir omtalt i neste kapittel.

## 4.0 Analyse av HANA-BI

Jeg kommer i dette kapitlet til å ta for meg filmen *HANA-BI*<sup>41</sup> som kom ut i 1997 og analysere den i forhold til stil og tematikk. Jeg kommer til å trekke inn elementer av det jeg har skrevet tidligere om stil i japansk film, og komme innpå de underliggende spørsmålene knyttet opp mot min problemstilling. Dette går først og fremst ut på om Kitano virkelig er så forskjellig fra andre japanske regissører at han fortjener å bli sett på som en særegen filmskaper. Dette igjen blir videre knyttet opp mot spørsmålet på hvilken måte han kan bli sett på som en auteur.

Spørsmålene om Kitanos filmer er så fortskjellige fra andre japanske filmer, eller om man faktisk kan se flere likhetstrekk, er elementer jeg videre vil prøve å komme inn på i dette kapitlet. Min analyse av filmen *HANA-BI* vil derfor være med på å sette søkelyset på de grepene Kitano har gjort i filmen som faller inn under hans egenart.

I begynnelsen av dette kapitlet kommer jeg til å gi en kort synopsis av filmen hvor jeg presenterer hovedtrekkene i filmen. Deretter vil jeg gå mer i dybden på enkelte elementer som jeg mener er veldig fremtredende, og som jeg mener er helt avgjørende for filmens rolle i Takeshi Kitanos skaperverk. Hans valg av virkemidler og bruk av ulike stilgrep er noe av det jeg vil prøve å kartlegge igjennom dette kapitlet.

Da *HANA-BI* kom ut i 1997, som var hans syvende film siden hans debut i 1989, var denne filmen med på å virkelig etablere Takeshi Kitano som en internasjonal filmregissør. Han mottok en rekke priser for filmen og vant totalt hele 21 priser i tillegg til å motta 16 andre nominasjoner både i inn- og utland. Den gjeveste av dem alle var nok Gulløven i Venezia. Før *HANA-BI* så hadde både filmene *Sonatine* fra 1993 og *Kids Return*<sup>42</sup> fra 1996 gjort stor suksess i utlandet med flere priser. Disse to filmene var dermed med på å bygge opp forventningspresset fra et stadig mer sultent internasjonalt publikum.

Det som blant annet hadde vært Kitanos varemerke i hans første filmer med hardbarka *tough-guy* image, er ikke like tydelig i denne filmen. Hovedkarakterene til Kitano i hans første filmer er gjennomgående plassert i et veldig mannsdominert og brutalt kriminelt miljø. I

---

<sup>41</sup> Ordet *HANA-BI* betyr "fyrverkeri" på japansk. Ordet er sammensatt av tegnene for *blomst* og *ild*

<sup>42</sup> *Kids Return* ble den mest suksessrike filmen hans i hjemlandet da den ble lansert i 1996. Dette var hans første film etter en alvorlig motorsykkellulykke som han var involvert i i 1994, og mange trodde at han aldri ville kunne fortsette å jobbe igjen.

første rekke går dette ut på at hans hovedkarakter er enten et *yakuza*-medlem eller en politibetjent som etterforsker organisert kriminalitet. I tillegg er det tradisjonelle *oyabun-kobun* (mentor-lærling) forholdet som er veldig fremtredende i filmene som *Violent Cop*, *Boiling Point* og *Sonatine* heller ikke like påfallende i denne filmen.

*HANA-BI* er med andre ord en slangs videreføring av det han så smått begynte på i *Kids Return*. Dette går ut på en helt annen vektlegging av fokuset i filmen. Fra voldelige *yakuza*-filmer med lite rom for følelser, viser Kitano i *HANA-BI* en helt ny side. Her bærer filmen et mye større preg av å fokusere på det indre i et menneske. Forholdet mellom mann og kone, og det tette båndet mellom to menn, er den underliggende tematikken i hele filmen. På denne måten kan man se at Kitano beveger seg noe mer i retningen av sosialrealismen som det ble skrevet om i forrige kapittel. Denne transformasjonen gir filmen en helt ny dimensjon som man ikke hadde sett i hans tidligere filmer. Dette var nok en viktig kilde til hans store suksess internasjonalt. Men det tatt i betraktning, så er det fortsatt mye vold i *HANA-BI*. Forskjellen fra de tidligere filmene er likevel at i denne filmen så skjønner vi litt mer hvorfor og motivasjonen bak de brutale scenene.

Selv om *HANA-BI* fremtrer som en ny retning i Kitanos filmkarriere, så er likevel scenarioet og omgivelsene i filmen veldig lik hans tidligere filmer. Det er derfor ikke så vanskelig å se at filmen er laget av nettopp Takeshi Kitano. Som i *Violent Cop*, handler *HANA-BI* om en politibetjent med et nokså tvilsomt og frynsete etiske retningslinjer. Dette medfører at han mer eller mindre indirekte er ansvarlig for at en kollega blir drept eller hardt skadet. I tillegg må han pleie et sykt familiemedlem mens han må passe seg for kriminelle som er ute etter å ta ham. Den store forskjellen mellom *HANA-BI* og *Violent Cop* er likevel på det emosjonelle plan. Mens karakteren til Kitano i *Violent Cop* går alene i "krig" mot en *yakuza*-klan, etter at de har kidnappet og dopet ned søsteren hans, velger han i *HANA-BI* å dra vekk fra volden og vil heller tilbringe all sin tid med sin syke kone.

## 4.1 Synopsis

Takeshi Kitano spiller som han stort sett alltid gjør hovedrollen i sine egne filmer, og *HANA-BI* er intet unntak. Han spiller hovedkarakterene *Nishi* som er en politimann eller rettere sagt en etterforsker. *Nishi* slutter imidlertid i jobben etter at hans partner og gode venn *Horibe* blir

skutt ned av et *yakuza*-medlem mens Nishi var på sykehuset for å besøke sin syke kone<sup>43</sup>. Dette medfører at Horibe blir lam fra livet og ned og lenket til en rullestol for resten av livet. Senere blir en annen politibetjent, *Tanaka*, drept av den samme mannen når de prøver å overmanne gjerningsmannen ved et kjøpesenter. Dette går sterkt inn på Nishi. Han får skyldfølelse for at han ikke klarte å avverge situasjonen. Horibe som blir forlatt av kone og barn fordi han ikke lengre kan forsørge familien, begynner å male for å finne tilbake lysten til å leve. Dette skjer etter at han først begår et mislykket selvmordsforsøk. Deretter fortsetter han å fantasere om å ta sitt eget liv. Når Nishi får høre om Horibes hobbyplaner, velger han å ta opp et lån hos en *yakuza*-klan av ren skyldfølelse. På denne måten kan han hjelpe Horibe økonomisk med å få kjøpt inn maleutstyr. Nishi sender i tillegg penger til enken til Tanaka av samme grunn.

Etter dette skifter Nishi fokuset sitt over på sin syke kone som har kreft. Paret mistet sin eneste datter på grunn av en alvorlig sykdom et år tidligere og sykdommen til Nishis kone er videre med på å mørkelegge fremtiden til paret. Filmen går med dette over i et rolig tempo hvor det blir gitt mye tid og fokus på forholdet mellom Nishi og hans kone. Det som er det spesielle med dette forholdet er at det så og si ikke forekommer noe dialog mellom disse to. Alt blir forstått gjennom deres kroppsspråk og deres blikk til hverandre. For utenforstående kan forholdet deres virke dødt og lite hengivende, men gjennom deres sære og sarkastiske humor samt det sterke kjærlighetsbåndet mellom dem, skjønner man etter hvert at forholdet er alt annet enn dødt. Nishi får vite av legen at hans kone har liten tid igjen å leve, og tar til seg legens råd om å ta henne med på en liten ferie for å ta fokuset bort fra det som blir det helt uunngåelige, nemlig hennes død. Nishi får tak i en gammel taxi fra en skraphandler som han omgjør til en politibil og utfører et særdeles smart bankran for å betale tilbake låne sitt til *yakuza*-klanen. Resten av pengesummen bruker han til å finansiere den siste turen med sin kone. Sammen drar de ut på en liten bilferie hvor Nishi viser sin ømhet og humor ovenfor sin kone som får tilbake livsgleden i løpet av ferien.

Deres fredfulle ferie blir imidlertid snart innhentet av Nishis fortid. *Yakuza*-klanen, som ble noe overrasket over at de fikk tilbakebetalt lånet noe tidligere enn de hadde håpet på, er nå ute etter å få Nishi til å betale for rentene til lånet som han allerede har betalt tilbake. Problemet er bare at *yakuza*-medlemmene mener at betalingsfristen har gått ut og de er dermed ikke

---

<sup>43</sup> Navnet hennes blir aldri presentert i løpet av filmen. I rulleteksten er hun kun oppført som Nishis kone



lengre ute etter bare pengene, men heller ren likvidering. Den brutale *yakuza*-verdenen vekker *killer-instinktet* i Nishi som på særdeles brutalt vis stopper *yakuza*-medlemmenes forsøk på å ta ham av dage uten å nevne dette med et ord til sin kone.

Sporene han etter hvert etterlater seg blir også snappet opp av hans tidligere kolleger som ønsker å stoppe korstoget hans mot *yakuza*-klanen, og ser seg nødt til å arrestere ham. I sluttscenen av filmen ber ham dem om å få sine siste fem minutter med sin kone ved stranden. Her har hans kone sine to første og eneste replikker i filmen. De er korte, men likevel rommer de så utrolig mye: ”Beklager” og ”tak for alt”. Rett etter dette begår de kollektivt selvmord.

## 4.2 HANA-BI, typisk japansk?

Før jeg går mer i dybden i filmen til Takeshi Kitano med ulike eksempler på det som kan sees på som hans egenart, blir det viktig at man først får plassert filmen riktig i forhold til den japanske filmtradisjonen. Som jeg nevnte i forrige kapittel, så har japansk film ofte blitt delt inn i to hovedgrupper av filmer. Den ene er *jidaigeki*-filmer (epokedrama) og det andre er *gendaijeki*-filmer (sosialrealisme). I følge Isolde Standish er Kitano i mye større grad en del av den store *jidaigeki*-filmtradisjonen (Standish 2005). Det er likevel viktig å poengtere at vi her ikke snakker om den tradisjonelle og den klassiske *jidaigeki*-filmen som hadde sin storhetstid på 1930- og 1940-tallet. Fra 1960-tallet og utover gikk *jidaigeki*-filmene over i en ny retting som blir kaldt for *cruel-jidaigeki*-filmer av Standish (Standish 2005).

*Cruel-jidaigeki*-filmene var en ny retning som kom i Japan da Toho studioet hadde fremvisning av Akira Kurosawas *Yojimbo – the Bodyguard* i 1961. Den ble videre etterfulgt av oppfølgeren *Sanjuro* to år senere (Standish 2005). Stilistisk sett så var det en forvandling til en retning av mer realisme i disse filmene. Det ble mer fokus på realistisk bruk av vold og da med vekt på bruken av blod i filmene. Blod var nemlig noe som man i de klassiske *jidaigeki*-filmene ikke hadde brukt. På det narrative plan var flere av *cruel-jidaigeki*-filmene basert på historiske hendelser med fokus på enkeltindivider i filmene. Det ble i tillegg også en mer vektlegging av en mer *doku-drama* stil med *voice-over* fortelling. Denne nye trenden var også med på å gjøre disse filmene mer attraktivt for det internasjonale publikummet.

Med den store suksessen til Kurosawas *Yojimbo – the Bodyguard*, åpnet Toho studioet flere kinoer i USA som i Los Angeles, New York og Honolulu. Men denne trangen som etter hvert

kom for å tilfredsstillte det internasjonale publikummet<sup>44</sup>, førte til krass kritikk fra hjemlandet. Flere kritikere mente at kinoene til Toho var med på å fremskape en bastardisering av filmgenren. Spørsmålet som i denne sammenhengen dukket opp var derfor hvorfor disse nye filmene i *cruel-jidaigeki*-genren gjorde så stor suksess i forhold til klassikere innen *jidaigeki*-genren som *Genroku Chushingura* av Kenji Mizoguchi fra 1941 som så oftest heter *The Loyal 47 Ronin* på engelsk.

Osamu Hashimoto begrunner floppen til Mizoguchis film med hovedvekt på to elementer. For det første så er tempoet annerledes. Filmen *The Loyal 47 Ronin* er mye mer opptatt av ”utholdenhet og ergrelse”<sup>45</sup>. Fokuset på slik tematikk er i følge Hashimoto med på å senke tempoet i filmen. I tillegg er dette et relativt fraværende tema i vestlige filmer generelt (Hashimoto 1989). For det andre tar han opp det estetiske i filmene og bruken av blod som jeg allerede har kommet inn på. Han mener at bruken av blod er mye mer vanlig og akseptert i Vesten som spiser mye mer kjøtt. I tillegg trekker han inn nattverdene i kristendommen som et eksempel på at det vestlige filmpublikummet har et mye mer avslappet forhold til blod enn det som er tilfelle i Japan. Blod er på mange måter tabu i Japan i følge Hashimoto (Hashimoto 1989).

I tillegg til Vestens mer avslappede holdning til bruken av blod, så finnes det andre interessante vinklinger til denne problematikken. Kiyotada Tsutsui mener rett og slett at grunnen til misnøyen blant mange kritikere i Japan til forandringene som ble gjort i genren skyldes i mye større grad forholdet til nostalgi (Tsutsui 2000). Det er ikke uvanlig at nye grener får kritikk fordi det rett og slett bryter med det tradisjonelle. Det som er det velkjente og det som folk har et forhold til, fører dermed til en protest mer på det emosjonelle plan enn kanskje det rent faglige. Tsutsuis anmodning om at forholdet til nostalgi er den underliggende grunnen til kritikken til *cruel-jidaigeki*-filmene, kan likevel ikke være dekkende for hele diskusjonen. At vold selger er ikke akkurat et fremmed argument, og det er derfor viktig å kunne se på helheten med holdepunkter fra begge argumentasjonene.

Et annet kjennetegn på *cruel-jidaigeki*-filmene i forhold til den klassiske varianten, var at de gikk mer bort fra de velkoreograferte sverds scenene. I tillegg gikk de også mer bort i fra

---

<sup>44</sup> Flere japanske filmer vant internasjonale priser både i Cannes, Berlin og Venezia på 1960-tallet som en følge av denne trenden

<sup>45</sup> På japansk er uttrykkene *gamman* og *kuyashisa* brukt.

tematikken rundt det gode mot det onde, og gikk heller i retningen av fokus på vold, grusomheter og død (Standish 2005). Tematisk var videre i flere av disse *cruel-jidaigeki*-filmene basert på faktiske historiske hendelser som ofte hadde sitt opphav til en *ronin*.

Spørsmålet som nå dukker opp blir derfor hvordan *HANA-BI* skal plasseres i denne sammenhengen. I følge Isolde Standish, så er de første filmene til Kitano med *Violent Cop*, *Boiling Point* og *Sonatine* en videreføring av det som begynte i japansk film på 1960-tallet med *cruel-jidaigeki*-filmene. Videre på 1970-tallet kom det flere *yakuza*-filmer fra Toei studioet hvor man tydeligere kan se opprinnelsen til Kitanos første filmer som kom på slutten av 1980-tallet og begynnelsen av 1990-tallet. 1970-tallets *yakuza*-filmer hadde en mye større vektlegging av aggresjon og visualisering av lemlestelser. I tillegg var blodsprut et mye viktigere estetisk virkemiddel i disse filmene. Takeshi Kitanos filmer kan derfor bli sett på som en del av den nye bølgen av *yakuza*-filmer eller rett og slett bare kalle de for de nye *yakuza*-filmene som kom på 1990-tallet. Kitanos bruk av mye vold og blod er gjennomgående i hans første filmer. De skildrer den brutale hverdagen til de kriminelle så vel som politiet hvor fokuseringen på vold blir veldig fremtredende. Det er likevel ikke snakk om noen overdreven bruk av blodsprut i filmene. I en forlengelse av disse filmene, ser vi i Japan at flere andre filmer med eksentrisk bruk av blod og vold gjør det stort i utlandet som Kinji Fukasakus<sup>46</sup> *Battle Royal* filmene.

Isolde Standish forklarer dette på denne måte: "These films, all drawing on similar thematic concerns and employing the vast array of visual registers possible in the digital age, are symbolic of an allegorical shift from the modern to the 'post-tragic' realm of the 'post-moral' of postmodernism." (Standish 2005: 332).

Videre skirver hun at filmene til Takeshi Kitano "have achieved an international following and, I shall argue, are symptomatic of certain trends in cinema and filmmaking that are, like the global media-entertainment networks themselves, transcending national boundaries." (Standish 2005: 332).

Ut i fra Standishs argumentasjoner er det nærliggende å se på Takeshi Kitanos første filmer som en del av de såkalte nye *yakuza*-filmene. Disse filmene representerer ikke bare en trend i

---

<sup>46</sup> Fukasaku var den opprinnelige regissøren til *Violent Cop* som senere ble Kitanos debut film som regissør. Fukasaku måtte trekke seg grunnet sykdom.

den japanske filmtradisjonen, men mer på det internasjonale plan. På samme tid ser vi for eksempel at filmene til Quentin Tarantino som *Reservoir Dogs* og *Pulp Fiction*<sup>47</sup> tar det internasjonale publikummet med storm. Også i hans filmer er vold og blod viktige elementer i filmene. Det som imidlertid kan bli noe problematisk er forholdet mellom de nye *yakuza*-filmene og *HANA-BI*. Spørsmålet som jeg la frem i begynnelsen av forrige siden, om hvordan *HANA-BI* skal plasseres i denne sammenheng, blir derfor det som blir veldig interessant i denne diskusjonen. Man kan se tydelige endringer i *HANA-BI* i forhold til hans første film som tematikk og også kunstnerisk utfoldelse og uttrykksform som jeg vil komme tilbake til senere i dette kapittelet. Til en viss grad kan man nærmest se en parallell mellom Kitano tematiske og tekniske valg i *HANA-BI* som film og karakteren Nishis handlinger i selve filmen. Begge viser vilje til å komme seg bort fra *yakuza*-verdenens blodlige og voldelige hverdag, men klarer likevel ikke å frigjøre seg helt da de blir innhentet av fortiden.

Kitano viser med filmen *HANA-BI* at han velger å gå i en ny retning, selv om mye av omgivelsene og scenarioet er kjent fra hans tidligere filmer. Hans vektlegging av forholdet mellom Nishi og hans kone og bruken av andre uttrykksformer gjennom ulike kunstneriske kanaler er likevel det som skiller *HANA-BI* fra hans første filmer. Det er derfor tydelig at Kitano tar inn elementer fra *gendaigeki*-genren inn i denne filmen. Dette ser vi blir en trend i hans senere filmer også som *Dolls* som kom ut i 2002, men også i en stor grad i *Zatoichi* som jeg kommer til å ta for meg i neste kapittel. Filmene *HANA-BI* er derfor på mange måter en blanding mellom de to store filmgenrene fra Japan. I den første halvdel av filmen ser vi flere kjennetegn til *cruel-jidaigeki*-filmene med voldelige *yakuza*-scener. I den andre halvdel av filmen ser vi en endring av fokuset i filmen, og den får i større grad en tilnærming til *gendaigeki*-filmgenren. Med mye fokus på forholdet Nishi har til både sin kone, men også til sin gode venn Horibe, vitner om typiske *gendaigeki*-trekk som ble nevnt i forrige kapittel.

Det er nettopp i denne retningen Kitano tar med filmen *HANA-BI* som blir veldig interessant. Han velger med andre ord å gå bort fra det tradisjonelle og det velkjente uten å gjøre det fremmed for publikum. Ved å blande ulike filmgenren er Kitano med på å fornye det japanske filmuttrykket.

---

<sup>47</sup> *Pulp Fiction* vant Gullpalmen i Cannes i 1994

### 4.3 Stiltrekk i HANA-BI

For å kunne analysere filmen til Takeshi Kitano, så blir det i tillegg viktig i dette kapitlet å se på uttrykksformen og de rent stilmessige grepene som Kitano gjør i *HANA-BI*. I denne sammenheng blir det derfor et vesentlig poeng å se på *HANA-BI* i sammenheng med det som regnes som mer typisk japansk film. Tidligere i dette kapitlet har jeg kommet inn på hvordan Kitanos filmer kan sees i sammenheng med den japanske filmtradisjonen og hvordan hans filmer kan ansees som en forlengelse av *cruel-jidaigeki*-filmene fra 1960-tallet. Et annet viktig element i denne sammenhengen blir derfor å se mer på det rent stilistiske i filmene. Når man snakker om typisk japansk film, så har det alltid vært en tendens til å se på den klassiske japanske filmstilen som ble nevnt i forrige kapittel med regissører som Kenji Mizoguchi, Yasujiro Ozu og Akira Kurosawa i spissen. Deres storartede filmer med blant annet store episke drama, blir dermed det som ofte blir sett på som det typiske japanske. Spørsmålet her blir derfor hvordan eller på hvilken måte eventuelt Kitano kan bli plassert i denne sammenheng. Sett fra den andre siden kan man stille spørsmål om det i det hele tatt er riktig å plassere Kitano i sammenheng med disse regissørene.

For å kunne argumentere for hva som er typisk japansk film, blir det også et poeng å se på den i forhold til den kanskje mer kjente Hollywood filmstilen. Noe av det som er den største forskjellen i følge Thomas Rimer, som sammenligner i stor grad japansk film med japansk billedkunst, er at det narrative spiller en mindre rolle i japanske filmer i forhold til Hollywood (Rimer 1994: 150). Dette betyr ikke at det narrative ikke har noe å si i den japanske filmen, men at det i større grad enn i Hollywood spiller andrefiolinen i forhold til det estetiske og det kunstneriske uttrykket i filmen. Når vi i denne sammenheng skal se på *HANA-BI* så kan man til en viss grad skjønne hva Thomas Rimer viser til. Selv om det narrative på ingen måte er fraværende i denne filmen, er det kunstneriske uttrykket til Kitano kanskje mer fremtredende. Hans bruk av ulike virkemidler for å forstyrre eller sette til side det narrative i filmen ser vi flere eksempler på.

Helt fra begynnelsen av i *HANA-BI* ser vi hvordan Kitano implementerer stillbilder i filmen sin. Det aller første vi ser i filmen overhodet, er en notatbok hvor det står skrevet *Takeshi Kitano vol. 7*. Dette indikerer kort og godt at *HANA-BI* er hans 7. film. Dette stillbildet av notatboken er tatt rett ovenifra, men vridd litt til venstre slik at det får et litt mer stilistisk uttrykk og ikke blir fullt så statisk og flatt. Lignende bilder ser vi flere steder i filmen som når

Nishi stikker en spisepinne i øyet til et av *yakuza*-medlemmene. Her ser vi først et stillbilde tatt ovenifra av et tradisjonelt oppsett av spisepinner og en ølbrikke. Bildet blir så forstyrret av at en liten blodsprut som sprees elegant over bildet (3). En lignende scene ser vi senere i filmen hvor Horibe ser på sitt selvmordsbilde og spruter rød maling på det. I begge disse blodscenene kan man se likhetstrekk med *samurai*-filmer fra *cruel-jidaigeki*-genren i Japan hvor blodspurt er en viktig ingrediens for å få frem den estetiske fremførelsen i filmene. Dette er noe jeg vil i hovedsak komme mer inn på i neste kapitle med filmen *Zatoichi*.



3 Stillbilde med blodsprut i filmen *HANA-BI*.

Hvis vi holder oss i første omgang til *The Loyal 47 Ronin* av Mizoguchi finner vi flere eksempler på hva som kan regnes som mer typisk japansk film. Grunnen til valget av *The Loyal 47 Ronin* er fordi det blir av mange oppfattet som en av Mizoguchis og Japans største filmer. Darrell William Davis beskriver filmen på denne måten: "More than any other monumental film, Genroku Chushingura sacramentalizes Japanese tradition and Japanese perception" (Davis 1996: 132).

Noe av det som er mest fremtredene og som i løpet av årene har blitt selve kjernen til Mizoguchis filmer, er de lange tagningene. I tillegg er ultratotale utsnitt og fraværet av *close-up* eller nære kamerainnstillinger et dominerende tema. Mizoguchis film har videre et gjennomgående langsomt tempo både i klippingen, men også i handlingen. Noël Burch

beskriver filmen til Mizoguchi på denne måten: "The principal characteristics of this systemics are widely recognized: exceptionally long takes, systematic rejection of editing in general, of the reverse-field figure in particular, and of the close-up" (Burch 1979: 224).

Hvis vi så skal se på *HANA-BI* i forhold til *The Loyal 47 Ronin* som ofte blir sett på som en veldig typisk japansk film, så er det klart at vi kommer til et lite dilemma. Lange tagninger og fraværet av close-up alene kan ikke stadfeste om en film er typisk japansk eller ikke. I stedet går det an å se på filmene i sin helhet sammen med disse elementene. Lange tagninger er noe som forekommer flere ganger både i *HANA-BI* og ellers i filmene til Kitano som i *Zatoichi*. Når karakteren Nishi er på sykehuset i en samtale med legen til hans kone, foregår hele samtalen i en og samme lange tagning. Det er ingen klipping i denne samtalen og typiske shot/revers-shot prinsippet til den klassiske Hollywoodstilen er fullstendig fraværende.



4 *Mido-poji*-bilde fra *HANA-BI* hvor hele samtalen foregår i en og samme tagning.

Under samtalen med legen hvor han anbefaler Nishi å ta med sin kone hjem, da det ikke lengre har noe hensikt å bli boende å på sykehuset, ser vi en sykesøster som under hele samtalen sitter i forgrunnen av bildet. Hun er i ufokus og er nærmest med på å distansere og skille legen og Nishi ytterlig fra hverandre i dette bildet med sitt nærvær (4). Denne vinkelen er det som blir omtalt som *mido-poji* i forrige kapittel. Det kommer nesten til det punktet hvor

man begynner som publikum å irritere seg intenst over at denne sykesøsteren tilsynelatende ikke har noe med bildet å gjøre. Til slutt hører vi at en av kollegene til Nishi ber sykesøsteren om å få snakke med ham for å fortelle at Horibe har blitt skutt.

Et annet eksempel på en lang tagning i filmen er når Nishi kommer hjem til sin kone og har tatt med et par kakestykker. Hele seansen, hvor han kommer hjem og hvor hun deler opp kakestykkene slik at hun får alt og han kun får kakepynten samtidig med at de begge forsetter på deres evigvarende puslespill prosjektet gjennom hele filmen, foregår uten en eneste dialog. Denne lange tagningen er med på å virkelig skildre deres forhold og viser hvordan de på en veldig bedagelig måte vet akkurat hva den andre tenker uten å måtte fremlegge dette verbalt.

Skal vi videre se på Mizoguchis systematiske fraværet av klipping og close-up, så finner vi færre likheter med *HANA-BI*. Den store forskjellen på disse to filmene er tempoet i filmen. Selv om *HANA-BI* også har et lavt tempo i deler av den andre halvdel av filmen, så er det likevel viktig å poengtere at tempoet er mye raskere i filmen til Kitano. I gjennom store deler av den første halvdel får vi raske klippefrekvenser spesielt i Nishis flashbackscener hvor han gjenopplever hendelsen på kjøpesenteret hvor Tanaka blir drept. Disse flashbackscenene blir presentert flere ganger i løpet av filmen, og for hver gang får vi se litt mer av hendelsen som tydelig gnager på samvittigheten til Nishi. Klippingen går hurtig samtidig med at selve bildene går i *slow motion*. I tillegg er skuddbildene lydløse inntil siste bildefrekvens hvor Nishi skyter den kriminelle rett i hode.

Mizoguchis valg av total fravær av close-up er også et interessant element i denne diskusjonen. Selv om Kitano på ingen måter har det samme anstrengte forholdet til nærebilder som det man kan få inntrykk av at Mizoguchi har, så er det likevel interessant å se at det til en liten grad også forekommer i *HANA-BI*. Skulle man likevel være i tvil så setter Kitano skille like godt med en gang i filmen. Kitano begynner *HANA-BI* med et close-up av seg selv a.k.a. Nishi. I løpet av filmen er også de aller fleste nærbildene kun av hans karakter. Det som likevel er det mest fremtredende i filmen er at stort sett alle nærbildene som blir brukt i filmen er for å illustrere og poengtere detaljer i sine egne malerier som han bruker for å formidle sinnsstemningen til Horibe. Dette blir i sin helhet fremlagt senere i kapitlet.



### 4.3.1 Narrativ oppbygging

Det ble nevnt i forrige avsnitt at det narrative spiller en mindre rolle i japanske filmer enn det som ansees for å være mer vanlig i klassiske Hollywoodfilmer. Det er likevel viktig å understreke at det narrative i *HANA-BI* på ingen måter er fraværende. Den blir på sett og vis bare presentert på en annen og mer utradisjonell måte i forhold til den klassiske Hollywoodstilen som er mye mer kjent for det vestlige publikummet.

Normene til den klassiske Hollywoodstilen har i det store og det hele vært uforandret siden rundt 1920. Dens fremtreden og fremførelse er velkjent for sitt såkalte "usynlighetsteknikk". Det som menes med dette uttrykket er at den klassiske Hollywoodstilen er ment å fungere uten at publikum skal henge seg opp i grepene de har gjort.. Hvordan filmen klippes og limes og overføring fra en scene til en annen skal gå smertefritt og stille for seg (Bordwell, Staiger og Thompson 1985). Det tekniske og det kunstneriske skal med andre ord ikke være det fremtredende i filmen. Det er det narrative sammen med en *goal-oriented* hovedkarakter som står i fokus i den klassiske Hollywoodstilen (Bordwell, Staiger og Thompson 1985).

Ser vi derimot på den narrative oppbyggingen til *HANA-BI* så ser vi tidvis tydelige tegn på en løsrivelse fra den tradisjonelle Hollywoodstilen. Som den sentrale karakteren i filmen, opptrer etterforskeren Nishi så å si i alle scenene i filmen. Kitano sørger med dette for å sette seg selv som skuespiller og person i sentrum av begivenheten som han så ofte har en tendens til å gjøre i sine egne filmer. Handlingen i *HANA-BI* kan i tillegg nærmest sies å bygge på en friksjon mellom de stille og langsomme partiene i filmen med glimt av intens og brutal vold. Resultatet av dette blir en atmosfære av en eksplosiv stillhet.

For å skjønne hele historien til *HANA-BI* er det nærmest helt avgjørende å se filmen flere ganger da det er så mange små detaljer man ikke får meg seg ved første visning. Filmene har en ikke-lineær narrativ oppbygging og historien hopper i tid frem og tilbake flere ganger. Dette skjer uten at publikum på noe tidspunkt blir informert om denne hoppingen i tid. Vi ser dette i sær ved den tragiske hendelsen på kjøpesenteret hvor Tanaka blir drept. Vi blir gjennom filmen presentert for bruddstykker av denne hendelsen når Nishi ser tilbake på hendelsen og går igjennom hva som egentlig skjedde mentalt. Publikum blir med dette hele tiden sittende på gjerde uten å ane fullt og helt hva som egentlig har skjedd før langt ut i filmen. Først når vi ser slutten av denne hendelsen hvor Nishi tømmer magasinet i liket på

gjerningsmannen, skjønner vi litt av hva som egentlig rører seg i hodet til etterforskeren Nishi. Bruken av flashback som Kitano gjør flere ganger i *HANA-BI*, er noe som er nytt i forhold til hans tidligere filmer.

Et annet element med det narrative til *HANA-BI* er rett og slett om det er mulig for publikum og skille Nishi fra personen Takeshi Kitano. Dette kan i sær bli vanskelig for det japanske publikumet som kjenner bakgrunnen til Kitano mye bedre enn det vanlige vestlige filmpublikumet. På samme måte som karakteren Horibe, tok Kitano selv opp maling etter at han ble sengeliggende i en lengre periode etter den meget alvorlige motorsykkelykken i august 1994 som nesten tok livet av ham. Mange trodde han var ferdig som den store mediepersonligheten han hadde vært i Japan. Han kom likevel mirakuløst tilbake og *HANA-BI* var hans første opptreden på film etter ulykken. Man kan tidvis se resultatet av ulykken hans hvor vi flere ganger i filmen blir vitne til rykninger i ansiktet som en følge av at han ble lam i halve ansiktet etter ulykken. Maleriene som blir presentert i filmen er i tillegg malt av Kitano selv i perioden etter ulykken (Miyao 2004). Han har selv referert til ulykken som et ubevisst selvmordsforsøk (Imai 1999).

Alle hovedkarakterene som han selv spiller i filmene sine, fra *Violent Cop* i 1989 til *HANA-BI* i 1997, har begått selvmord eller med fullt overlegg gått frivilling inn i et siste voldelig klimaks hvor sjansen for å bli drept er nærmest definitivt. Kitanos fokus på brutal vold og da med døden som resultat, gir dermed en mye større tyngde i filmen med tanke på Kitanos egen nær døden opplevelse. Hans personlige trauma og med hovedfokus på hans skikkelse i filmen med sine visuelle arr, er med på å overskygge fiksjonen i filmen. Publikums prøvelser som stadig blir tvunget til å analysere bildene i filmen er med på å heve *HANA-BI* fra en lineær og tydelig narrativ tidsakse. Hans nærvær i filmen er derfor med på å viske ut skille mellom fiksjon og biografisk skildring. Publikum, og da i sær det japanske publikumet, blir dermed satt på flere prøver som overhode ikke eksisterer i den klassiske Hollywoodstilen. Det er nettopp dette som gjør *HANA-BI* så interessant, og det er nettopp her vi ser hva som gjør Takeshi Kitano til den regissøren han har blitt kjent som. Hans visuelle uttrykk gjennom utradisjonelle former er det som gjør ham særegen og unik.

### 4.3.2 Tomhet som Ozu

Av samtidens regissører i Japan, er Takeshi Kitano antagelig blant dem som er lettest gjenkjennelig. I tillegg har hans suksess med *HANA-BI* gjort ham til en av de mest suksessrike japanske regissørene kommersielt sett. Det er nettopp hans egenart og hans slående visuelle fortellerteknikk i filmene som har gitt ham den posisjonen han har i dag. Likevel er det ikke til å komme bort i fra at det finnes linker tilbake til fortiden og da med tanke på en av Japans største filmregissører gjennom tidene, nemlig Yasujiro Ozu.

Hvis man tar utgangspunktet i sykehusscenen i begynnelsen av filmen i *HANA-BI*, hvor Nishi besøker sin kreftsyke kone og i møtet med legen, ser vi flere paralleller til Ozus film *Equinox Flower* fra 1958. I en scene tidlig i filmen til Ozu ser vi en lang korridor med et maleri av Fuji fjellet i enden. Vi ser folk som passerer gjennom korridoren. Noen har det travelt mens andre tar seg god tid. Det som er verdt å legge merke til er at ingen går mot kameraet. Alle bare passerer rommet i bildet og forsvinner. Bildet blir likevel stående og Ozu lar kameraet gå lenge etter at folk har passert bildet. Tomheten i bildet blir med andre ord et viktig virkemiddel. Tomheten i sykehusscenen i *HANA-BI* bærer mye på den samme visuelle kraften. Med sin kone liggende for døden er det tydelig å se at Nishi er fortvilet over den maktesløse situasjonen han er kommet opp i. Når vi så ser Kitanos fokus på tomheten i disse korridorbildene, går det en tydelig linje tilbake til Ozu 40 år tidligere. Samtidig fungerer bildene i seg selv som en metafor på Nishis situasjon. Disse narrative pausene som tilsynelatende ikke gjør noe for å fremme det narrative, er med på å få publikummet til å tenke. Det gir tid til å tenke over hva man har sett og virkelig dvele over tomheten i bildet.

Det som Ozu og Kitano oppnår med disse åpne rommene i bildene er å artikulere en veldig klar rytme i filmen. Disse bildene er med på å senke tempoet og få publikum til å vurdere og reflektere over det de ser. Det har aldri vært Ozus intensjon å fosse igjennom det narrative, men i stedet heller ta seg god tid. Det er i tillegg ikke til å komme bort i fra at det narrative både i *Equinox Flower* og *Tokyo Story* er nokså spinkle. Men det er nettopp her Ozu viser sin styrke, og det er dette vi også kan se i *HANA-BI*. Resultatet blir at når det ikke skjer noe i filmen er nettopp da det egentlig skjer veldig mye.

I den klassiske narrative fortellerstilen til Hollywood blir ofte overgangen fra en scene til en annen presenter med etableringsbilder. Dette går på lokasjonsbilder som forteller publikum

hvor neste scene holder til. Både Ozu og Kitano unngår imidlertid denne bruken av etableringsbilder i stor grad. I stedet for close-up bilder av enten en bygning eller en bil, bruker Ozu overgangsbilder av en mye mer meditativ art. Hans overgangsbilder blir i mye større grad presentert gjennom kunst i form av malerier eller skulpturer. Dette kan være en vase, en pute eller en stol. Disse bildene er igjen med på å skape dette rommet og tomheten i det narrative i filmen. Det gir dermed en pause i det narrative som igjen er med på å forme rytmen og tonen i filmen. Kitano opererer i stor grad i samme stil som Ozu i *HANA-BI*. Her bruker han flere ganger sine egne malerier i filmen som overgangsbilder for å hoppe fra en scene til en annen. Disse bildene er ikke med på å fremme eller utfolde det narrative i filmen. Likevel er disse bildene, denne pausen, med på å påvirke vårt inntrykk og forståelse av filmen.

Etter at karakteren *Tomi* dør i Ozus film *Tokyo Story*, blir vi presentert bilder av tomme gater, tomme togskiner og en tom brygge. Alle disse bildene er de samme som blir vist i begynnelsen av filmen, men første gangen de blir vist er det mennesker i bildene. Ved å vise disse igjen er Ozu med på å bekrefte Tomis død. Ved hjelp av denne tomheten, disse tomme bildene, viser Ozu at disse scenene ikke lengre er en del det narrative i filmen. Med dette viser Ozu at han gjør det motsatte av det som er normen i den klassiske Hollywoodstilen. Mens det i mye større grad er vanlig å plassere ting i bildet for å fremme det narrative i den klassiske stilen, velger Ozu å gjøre akkurat det samme ved å ekskludere ting i bildene. Det er nettopp dette Kitano også oppnår med sin tomhet i *HANA-BI*.

### 4.3.3 Tusjmalerier

Ved siden av bruken av stillbilder i *HANA-BI*, er tusjmaleriene til Kitano i en enda større grad med på å fremheve de stilistiske uttrykksformene i filmen. Det kommer tre bildesekvenser i midten av filmen som bryter med den tradisjonelle narrative oppbygningen i en film. Disse bildesekvensene gir filmen et mer kunstnerisk uttrykk og Kitanos vektlegging av bildesekvensene er med på å gi filmen et mye større personlig uttrykk. I tillegg ser vi andre bilder som Kitano har malt dekorere veggene i bakgrunnen flere steder i filmen. Vi ser dem først på en vegg på sykehuset når Nishi har fått behandlet skader han pådro seg etter en slåsskamp med en veiarbeider. Vi ser det igjen på kontoret til *yakuza*-klanen når Nishi ber om et nytt lån. I tillegg ser vi en av hans tusjmalerier igjen på veggen når Nishi raner en bank ikledd som en politimann.

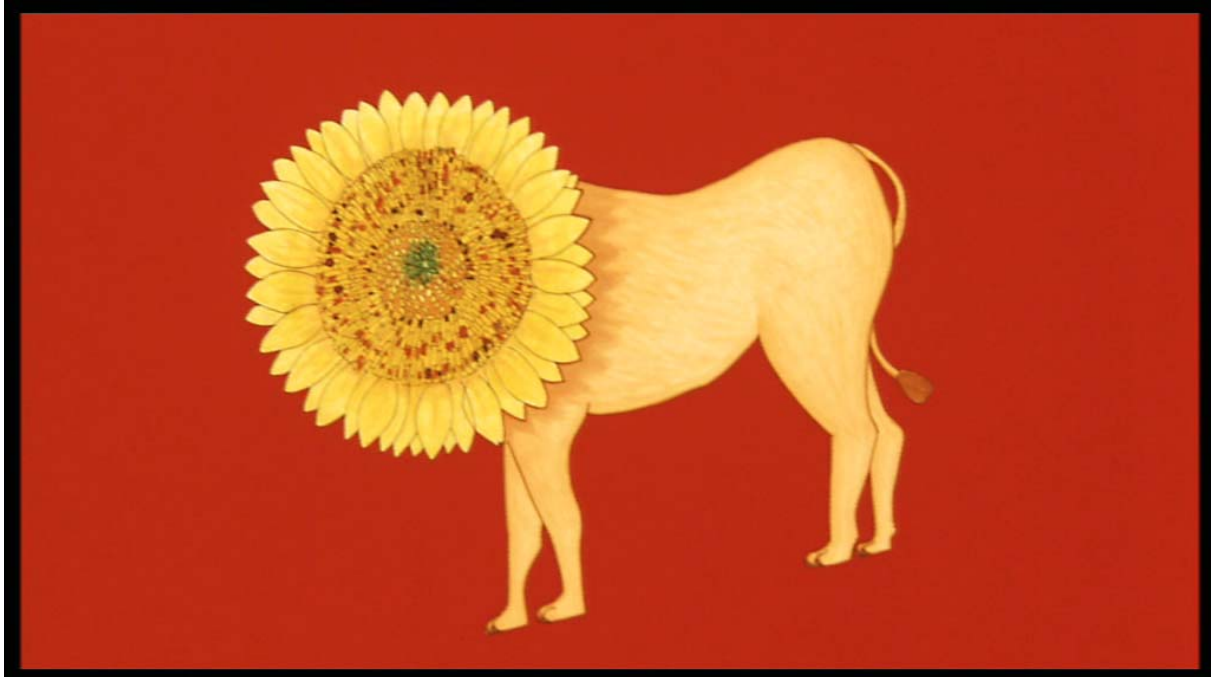
Kitanos bruk av sine egne tusjmalerier som rekvisita i sin egen film er i stor grad med på å fremheve ham som en kunstner. Riktignok er ikke disse tusjmaleriene av samme kaliber som Picasso, men de er likevel viktige i den forstand at Kitano viser ulike måter å uttrykke seg og sine karakterer på. Dette gir i tillegg et mer mangfoldig kulturelt uttrykk gjennom ulike uttrykksformer. Dette er noe som til tider er nokså uvanlig når det kommer til film generelt. Hans søken etter å bruke ulike, og til tider utradisjonelle uttrykksmåter for å formidle en historie, gir derfor filmen en annen dimensjon. Kitano viser sin vilje til å leke med ulike genre og eksperimenterer med forskjellige narrative stilarter i denne filmen. Dette er også elementer jeg kommer til å belyse mer i neste kapittel hvor det finnes flere bisarre dansescener i filmen *Zatoichi*.

Kitanos bruk av sine egne tusjmalerier har en helt spesiell plass i *HANA-BI* da disse i stor grad er med på å fremheve sinnsstemningen til karakteren Horibe i filmen. Horibe som begynner å male etter at han blir lenket fast til rullestolen fordi han ble skutt i magen, uttrykker seg for filmpublikumet i stor grad gjennom sine malerier. Dette går ut på å fremheve og presentere for filmpublikumet hans sinnstilstand i filmen gjennom bilder, i stedet for monologer eller dialoger. Noen få bilder blir presentert helt i begynnelsen av filmen og i rulleteksten, men hovedparten av bildene blir presentert som Horibes egne malerier i filmen. Disse bildene blir presentert i hovedsak i tre ulike bildesekvenser som kommer nokså tett i midten av filmen. Den første *teaseren* kommer etter ca. 42 minutter ut i filmen.

Her får vi presentert et par bilder som har tatt utgangspunkt i blomster som sitt hovedelement. Dette står derfor også interessant nok veldig godt til tittelen til filmen som betyr ”ildblomst”, eller ”fyrverkeri”. Noen minutter senere kommer den store bildeserien i filmen hvor vi ser Horibe i en blomsterbutikk. Bildeserien av tusjmalerier viser hvordan Horibe får den ene ideen etter den andre ut i fra blomstene som motiver han kan male. Denne bildeserien viser først kun blomsten og deretter *zoomer* bildet ut og viser hele maleriet. Alle motivene er av dyr, insekter, fugler eller mennesker som har en blomst som enten hode eller øyner.

Det første bildet vi blir presentert for, er en løve hvor hode består av en solsikke (5). Neste bilde er en ørn med solsikker som øyner. Videre kommer det lignende bilder av katt, spekkhogger, pingviner, flaggermus, øyenstikker, larve og en dame i kimono med ulike blomster som utgangspunkt for enten hode eller øyner. Til slutt ser vi et blankt ark. Disse bildene i seg selv uttrykker ikke nødvendigvis så sterkt Horibes sinnsstemning, men de viser

at han har fått troen på noe og at han først og fremst har fått motivasjon til å male videre. Etter at hans kone og datter forlot ham siden han ikke lengre kunne forsørge dem, har tusjmalerier vært hans eneste tidsfordriv og hobby.



5 Kitanos eget tusjmaleri av en løve som blir presentert i filmen *HANA-BI*.

Ut over i filmen ser vi likevel mer og mer hvordan Horibes tusjmalerier er med på å forsterke følelsene hans. Etter hvert som han mister motivasjonen og troen på å male begynner andre motiver å dukke opp.

Etter at Horibe har tatt seg en tur ut for å se på kirsebærblomstringen<sup>48</sup>, begynner han på sitt til da største maleriprojekt. Vi blir vitne til et stort tusjmaleri hvor en mann sitter på kne på bakken med en kniv stukket ned i jorden ved siden av seg. Kamerat zoomer så ut hvor vi ser at denne mannen sitter under store kirsebærtrær i full blomstring (6). Mannen med kniven er en person som gjør seg klar til et rituell selvmord<sup>49</sup>. Bruken av kirsebærblomstringen har også røtter tilbake til tradisjonell japansk bildekunst. Denne kunstformen blir kalt for *Yamato-e* som var populært i Japan i det 10. århundre. Her var naturen og de fire årstidene viktige motiver. Denne korte blomstringsperioden til kirsebærblomsten har i tillegg viktige symbolsk

---

<sup>48</sup> Blomstene blir kalt for *sakura* på japansk. Denne blomstringen er et spektakulært syn med hvite og rosa blomster, men varer bare i ca. ti dager på våren. Denne korte perioden blir derfor satt utrolig godt pris på av japanere som setter seg under trærne i parken og feierer at våren er tilbake for fullt.

<sup>49</sup> Dette blir kalt for *seppuku* eller *harakiri* på japansk.

verdi i japansk kunst, også i filmen. Sato Tadao forklarer dette på denne måten: ”This short-lived flower also symbolizes the samurai notion that the warrior should not cling to life, but instead die honorably and beautifully” (Sato 1994: 172).



6 Kitano's eget tusjmaleri. Mannen i bildet gjør seg klar til et rituell selvmord.

Selvordstankene til Horibe kommer også til uttrykk i et annet maleri hvor hele bildet er laget av ulike japanske tegn<sup>50</sup>. Vi ser først tegnet for *snø* som er malt i hvitt og ser ut som små snøflak i bildet. Kameraet panorerer nedover på bildet og viser tegnet for *lys* som er malt inn som små gule lys. Til slutt ser vi midt i blant en mengde med tegn for *snø*, et stort tegn i rødt for *selvmord* som nærmest ligger som et lik oppå snøen (7).

I og med at det til tider ikke er så mange replikker i *HANA-BI*, gir disse tusjmaleriene til Kitano et mye større følelsesladet uttrykk. At Kitano velger disse maleriene som en uttrykksform i filmen i motsetning til vanlige replikker eller skuespillernes evne til å uttrykke seg, gjør at filmen gir et helt annet inntrykk. Hans bruk av tusjmaleriene gjør at filmpublikummet blir dratt inn i tankene til Horibe på en mye mer visuell måte. Her blir man presentert for Horibes tanker i bilder fremfor ord. Dette er også med på å gjøre sluttscenen i filmen så sterk når kona til Nishi velger det motsatte og for første og eneste gang i hele filmen sier to ord.

---

<sup>50</sup> De japanske tegnene heter *Kanji* på japansk.



7 Selvmordsbildet til Kitano i filmen HANA-BI. Hele bildet er basert på japanske tegn for *snø*, *lys* og *selvmord*.

#### 4.3.4 Replikk minimalisme

Kitanos replikk minimalisme er noe som går igjen i flere av filmene hans, men dette er noe som likevel kanskje kommer ekstra tydelig frem i *HANA-BI*. Begge hovedkarakterene i filmen, Nishi og hans kone, har minimalt med replikker i filmen. Kona til Nishi har kun to replikker og begge kommer helt på slutten av filmen hvor hun sier to ord. Nishi på den andre siden har også veldig få replikker. Han svarer kun kort på spørsmål han får. Ut over dette så deltar han ikke i konversasjoner i det hele tatt med få unntak. Deres taushet og spesielt når kun de to er i en scene, får derfor en helt annen karakter.

Vi som filmpublikum blir forklart tidlig i filmen av samtaler mellom Horibe og hans kolleger at Nishis kone har nærmest sluttet å snakke etter at deres datter døde bare 4-5 år gammel. Sjøkket som datterens død etterlot seg bærer derfor preg av deres nærvær gjennom hele filmen. I store deler av filmen, når Nishi og hans kone er sammen, uttrykker de seg kun



gjennom deres blikk til hverandre, samt kroppsspråk. Dette ser vi et eksempel på i scenen som ble nevnte tidligere i dette kapitlet. Dette gjelder scene hvor Nishi kommer hjem med to kakestykker. En normal fordeling ville ha vært et kakestykke til hver, men så fort Nishi ser en annen vei tar kona begge kakestykkene. Nishis blikk tilbake til kona resulterer i at hun gir ham det ene jordbæret tilbake som en liten kompensasjon, og dermed er begge fornøyde. I samme scene tar kona til Nishi frem en røyk. I det hun tenner den på, tar Nishi den fra henne. Uten en eneste replikk får vi likevel gjennom deres handlinger og kroppsspråk vite hva de ønsker å uttrykke.

De eneste lydene vi hører og blir presentert for, er latter og fnising når morsomme episoder oppstår. Dette ser vi gjentatte ganger når de i den siste halvdelen av filmen drar på deres siste reise. Den dagen de drar til et tempel blir vi vitne til en serie bisarre og humoristiske sekvenser. Det hele begynner med at de stiller seg foran tempelporten og skal ta et bilde sammen. I det Nishi trykker på *self timer* på kamerat stiller de seg opp ved siden av hverandre. Kona vil holde rundt armen til Nishi, men dette vil ikke Nishi som kommer seg fri. I det bildet blir tatt kommer det en varebil rett foran dem og blokkerer for kamerat og bildet blir helt ubrukelig. De ser på hverandre og begynner bare å le. Det samme skjer igjen inne på tempelområdet når Nishi har mistet kamerahylsteret i en japansk steinhage<sup>51</sup>. Kona holder Nishi mens han strekker seg så langt han kan for å få tak i hylsteret uten å berøre steinhagen. Han misslykkes og faller rett ut i med et brak. Begge begynner momentant å le og fnise. Flere lignende episoder blir presentert i den siste halvdelen av filmen.

Man kan spørre seg hvorfor Kitano velger å ha så få replikker i denne filmen. Mye av dette kan nok besvares med hele uttrykksformen i filmen. Tempoet og rytmen i filmen er med på å minimere replikkene, og dette ser vi også er tilfelle i filmene til Ozu. I tillegg forsterker dette den følelsesmessige tilstanden til hovedkarakterene. Med fokus på deres sorg over datterens død og med beskjed fra legen om at Nishis kone ikke har så lenge igjen å leve, virker deres minimale replikker i filmer mye mer troverdig. Dette gir karakterene et troverdig inntrykk av den vanskelige situasjonen de lever i. Deres noe bisarre humor understreker også deres måte å takle situasjonen på. I tillegg er deres humor med på å skyve til side tankene til det som er helt uunngåelig, nemlig det at kona til Nishi ikke har lenge igjen å leve. Det som blir det

---

<sup>51</sup> Det er forbudt å gå i steinhager da det kun er for synets skyld

avgjørende er at Kitano velger å uttrykke seg og fremlegge det narrative visuelt i *HANA-BI* fremfor å fremlegge og forklare alt via dialoger.

#### 4.4 Konklusjon

Vi har i løpet av dette kapitlet sett en gjennomgang av filmen *HANA-BI* som kom ut i 1997. Kitanos bruk av utradisjonelle virkemidler igjennom hele filmen er noe av det som er det mest fremtredende i denne filmen. Hans bevisste grep i filmen som setter det narrative til side for å illustrere og skildre karakterenes tanker og sinnsstemning, er noe av det som står igjen som det mest markante med filmen. Kitano velger å gå bort fra det tradisjonelle, men likevel unngår han å gjøre det fremmed for publikum. Hans bruk av sine egne tusjmalerier i filmen er videre med på å vise hans egenart. Valget av bilder som en uttrykksform, fremfor dialoger og skuespillernes prestasjoner, viser at Kitano behersker utradisjonelle metoder i filmen. I tillegg ser man også paralleller til hans eget liv, som især for det japanske publikummet kan være vanskelig å skille fiksjon fra biografisk skildring.

En rød trå fra hans tidligere filmer ser vi likevel i *HANA-BI* hvor *yakuza*-miljøet blir skildret nok en gang. Likevel ser vi her at Kitano velger en annen vinkling og retning i filmen. Dette gjør den nyskapende og interessant for hans tilhengere. En rød trå ser vi også i forhold til den japanske filmtradisjonen hvor Standish ser likhetstrekk til *cruel-jidaigeki*-filmene fra 1960-tallet. At Kitano er med på å bringe denne genren og tradisjonen videre inn på 1990-tallet er derfor tydelig. I tillegg ser vi også at Kitanos visuelle og tekniske grep i filmen bærer med seg elementer fra de store regissørene i Japan som Ozu og Mizoguchi. Hans egenskap til å bruke kjente elementer fra den klassiske stilen, men likevel gjøre dem om til sitt eget er noe av det som fremstår i filmen *HANA-BI* som et viktig holdepunkt. Kitanos inspirasjonskilder er derfor til tider tydelige, men likevel går det klart frem hvem som har laget mesterverket. Det er nemlig liten tvil om at det er nettopp Takeshi Kitano som står bak denne filmen. Hans personlige stil og særegenhet kommer frem gjennom alle de ulike stilistiske og tekniske grepene som han har foretatt seg.

## 5.0 Analyse av Zatoichi

Jeg kommer i dette kapitlet til å se på filmen *Zatoichi*<sup>52</sup> som kom ut i 2003 av Takeshi Kitano. Hovedelementene i dette kapitlet blir å analysere filmen til Kitano med tanke på tematikk og stil. Med liknende utgangspunkt som i forrige kapittel, vil også dette kapitlet se på Kitanos film i forhold til den klassiske japanske filmstilen. I denne sammenheng blir det især viktig å se på filmen med tanke på hvordan denne filmen skiller seg ut i forhold til de tidligere filmene som er laget om den samme karakteren. Som det ble nevnt i kapittel tre, er Kitano den første som spiller karakteren Zatoichi i en film etter den legendariske Shintaro Katsu som har spilt alle de andre filmene om denne karakteren. Det vil derfor bli interessant å se i denne diskusjonen hvordan Kitanos tolkning av karakteren er med på å forandre publikums oppfatning av den velkjente blinde massøren. Hans skuespillerprestasjoner samt hans tolkning av karakteren som regissør, vil være med på å sette søkelyset på Kitanos egenart.

Et annet viktig element i dette kapitlet blir å fortsette tråden fra forrige kapittel hvor problemstillingen til denne oppgaven vil ligge i bunn i diskusjonen rundt Kitanos film. Hvordan han velger å presentere filmen, spesielt for det japanske publikummet, blir et av flere elementer som vil være med på å bringe diskusjonen videre på hvilken måte Kitano kan bli sett på som en auteur i denne oppgaven. Klarer Kitano å løsrive seg fra den tradisjonelle *samurai*-genren i japansk film, eller velger han å holde seg innenfor de tradisjonelle formene innen denne genren for ikke å fornærme det japanske publikummet? Dette er spørsmål som jeg vil prøve å besvare i løpet av dette kapitlet.

I begynnelsen av dette kapitlet kommer jeg til å gi en kort synopsis hvor jeg presenterer hovedtrekkene i filmen. Etter dette vil jeg gå mer i dybden og vise til flere elementer som er med på å vise at filmen tilhører Kitanos skaperverk. Jeg vil vise til spesielle stilgrep og elementer rundt den narrative oppbygningen som jeg mener er særegent for Kitano. Dette vil videre være med på å sette søkelyset på Kitanos signatur i denne filmen.

Da Kitanos ellefte film *Zatoichi* kom ut i 2003, viste han igjen sin evne til å ta det internasjonale publikummet med storm, og høstet glitrende kritikker. Filmene mottok også her som med *HANA-BI*, hele 21 priser fra inn- og utland i tillegg til ti andre nominasjoner for

---

<sup>52</sup> Zatoichi er navnet på hovedkarakteren i filmen.

denne *samurai*-filmen. Forventningene var store med tanke på hvordan de senere filmene til Kitano hadde blitt mottatt av filmpublikummet verden over. Med Gulløven for *HANA-BI* fra 1997 friskt i minne, viste publikummet i Venezia at de ikke hadde glemt Kitano ved å stemme fram *Zatoichi* som publikumsprisen på festivalen. I tillegg var det nok ekstra forventinger fra det japanske filmpublikummet som for første gang på flere tiår ble presentert for en ny *Zatoichi*-film. Også her ble den belønnet med flere priser.

Etter at *HANA-BI* kom ut i 1997, hadde Kitano begynt å lage flere forskjellige type filmer enn det han hadde gjort tidligere. Med filmer som *Kikujiros sommer* som kom ut i 1999 og *Dolls* som kom ut i 2002, var det tydelig at Kitano kunne mer enn bare å lage voldelige *yakuza*-filmer. Dette hadde vært et av hans varemerker i filmene fra begynnelsen av 1990-tallet med brutale kampscener fra *yakuza*-miljøet. Slike scener var nå mer eller mindre fraværende i hans senere filmer med unntak av filmen *Brother* som kom ut i 2000. Likevel klarer han alltid på en snodig måte å implementere den japanske mafiaen inn i sine filmer. Et eksempel på dette ser vi i filmen *Kikujiros sommer* hvor Kitano spiller en notorisk gambler som har en fortid i *yakuza*-miljøet. Ut over dette har filmen lite med *yakuza*-miljøet å gjøre. Filmen handler med andre ord om noe helt annet. Karakteren spilt av Kitano får i oppdrag av sin søster å ta med seg en liten nabogutt for å finne denne guttens biologiske mor. Sammen drar de på en morsom og bisarr sommerferie hvor de møter flere morsomme karakterer.

I filmen *Zatoichi* ser vi likevel at Kitano kommer mer tilbake til sitt rette element. Selv om filmen representerer en helt ny genre for Kitano, så finnes det flere likhetstrekk med hans tidligere filmer. *Samurai*-filmer er bare et annet ord for epokedrama, altså *jidaigeki*-filmer som det ble skrevet om i kapitel tre. Og som det ble nevnt i forrige kapitel så er *yakuza*-filmene en forlengelse av denne genren som Standish kaller for *cruel-jidaigeki*-filmer (Standish 2005). Derfor kan man si at Kitano i bunn og grunn finner tilbake røttene til sine filmer fra 1990-tallet med sin versjon av *Zatoichi*. Vold og organisert kriminalitet kommer tilbake i denne filmen. For vold er noe som Kitano til gangs viser i sin film om *Zatoichi*. Det er heller kanskje ikke så rart når det er snakk om en *samurai*-film. Det blir likevel presentert på en annen måte enn det som har vært vanlig med de tidligere *Zatoichi*-filmene. Kitano velger blant annet å bruke digitale blodeffekter i kampscenene. I de tradisjonelle *samurai*-filmene er bruken av blod som nevnt i kapitel tre, nærmest helt fraværende. Dette var det som kjennetegnet de nye *cruel-jidaigeki*-filmene som hadde et mye større fokus på blod og

lemlestelser (Standish 2005). Resultatet av Kitanos *Zatoichi* blir derfor en blanding av disse to variantene av *jidaigeki*-filmene, men likevel på en mer subtil måte.

Bruken av blod ser man også er tilfelle i vestlige *samurai*-inspirerte filmer som i Quentin Tarantinos *Kill Bill*- filmene<sup>53</sup>. I disse filmene er det i mye større grad snakk om en overdreven bruk av blodsprut enn hos Kitano. Kitanos bruk av digital blodsprut er i motsetning til Tarantinos med på å gi voldsscenene en mer stilistisk fremføring. Dette gir samtidig filmen en vakrere visuell fremstilling av volden i filmen. Dette er elementer som jeg vil gå mer i dybden på senere i dette kapitlet.

## 5.1 Synopsis

Takeshi Kitano spiller hovedrollen i filmen som handler om en blind massør. *Zatoichi* vandrer fra landsby til landsby og lever av å gamble i tillegg til å massere folk. Han masserer i hovedsak bøndene i landsbyene mot kost og losji. Men under denne myke fasaden skjuler det seg en sverdkjemper som med sitt lynraske sverd<sup>54</sup> og bevegelse, rydder unna de som prøver å stoppe hans ferd. Filmen begynner med å presentere de ulike hovedkarakterene i filmen. Disse er i første rekke selveste *Zatoichi*, etterfulgt av ronin *Hattori*, *geisha*-søstre<sup>55</sup> *Naruto*<sup>56</sup>, som egentlig er bror og søster, og bondefruen *Oume* sammen med hennes nevø *Shinkichi*. I tillegg blir vi presentert for de onde karakterene i *Ginzoklanen*.

*Zatoichi* ankommer tidlig i filmen en liten fjellandsby som styres av den beryktede *Ginzoklanen*. De ansetter etter hvert en ronin ved navnet *Hattori* som trenger penger for å pleie sin dødssyke kone. *Hattori* viser tidlig at *Ginzoklanen* har gjort et varp og nedkjemper all motstand. Dette er med på å øke makten til *Ginzoklanen* som er ute etter å bli enerådige maktinnehaver i landsbyen.

*Zatoichi* møter på fru *Oume* og hjelper henne med å bære tungt lass hjem til huset sitt. Der møter han den totale ubrukelige nevøen hennes ved navet *Shinkichi*. Sammen drar de to til en

---

<sup>53</sup> *Kill Bill vol.1* kom ut i 2003 og *Kill Bill vol.2* i 2004.

<sup>54</sup> Det var kun *samurai*er som hadde lov til å bære et sverd på denne tiden i Japan, og *Zatoichi* skjulte derfor sverdet sitt som var en del av blindestokken hans.

<sup>55</sup> *Geisha* er navnet på selskapskvinner i Japan. Dette har ikke noe med prostitusjon å gjøre. De holder gjestene i restauranter og barer med selskap gjennom musikalske opptreden og konversasjoner.

<sup>56</sup> Den ene søsteren heter *Seitaro* som mann og *Osei* som *geisha*, altså en transvestitt. Den andre søsteren heter *Okinu*.

liten gambling bule. Shinkichi som alltid taper, blir overveldet over egenskapene til Zatoichi. Zatoichi som er blind, bruker sine andre sanser som hørsel for å vedde om terningene som ligger skjult i en kopp blir partall eller oddetall når man slår koppen ned i bakken. Han vinner stort og sammen med Shinkichi drar de ut for å feire gevinsten. Der møter de etter hvert et *geisha*-par som er ute etter å lure dem for pengene. Men Zatoichi lukter fare og avverger situasjonen. I stedet vil han hjelpe dem etter å ha hørt deres tragiske oppvekst. *Geisha*-søstrene Naruto er ute etter å ta hevn for drapet på sine foreldre som skjedde da de var små, ti år tidligere. Men med kun navnet *Kuchinawa*, har de ikke så mange spor å gå etter. Denne Kuchinawaklanen massakrerte hele familien deres og alle tjenerne for å stjele deres store formue. Søskenparet klarer imidlertid å komme seg unna fordi de lå gjemt under huset<sup>57</sup> da massakren skjedde. *Geisha*-søstrene får dermed hjelp av Zatoichi i sin hevntokt. Samtidig vekker Zatoichi harme hos Ginzoklanen etter at han brutalt slakter ned alle i en gambler bule etter at han oppdager at de jukset med terningene. Vi blir vitner til en rekke kampscener hvor den blinde massøren alene rydder vei for *geisha*-søstrenes jakt på den mystiske Kuchinawa som etter hvert viser seg å ha sterke bånd til den mektige Ginzoklanen.

Når *geisha*-søstrene til slutt finner ut av hvem de skal hevne seg på, tar de og slakter en etter en på sin drapsliste med hjelp av Zatoichi. Til slutt kommer man til den store avsluttende kampscenen som blir mellom Zatoichi og Ginzoklanens krigsmaskin Hattori. Med utsøkt sverdbruk og finesse går Zatoichi seirende ut av duellen. Nå som hovedvåpenet til Ginzoklanen er ryddet av veien, tar Zatoichi alene og dreper nestlederen til Kuchinawaklanen og samtidig gjør selve sjefen blind ved bruk av sverdet sitt. Begge disse viser seg å være bakmennene til den beryktede Ginzoklanen. Dette medfører stormende jubel blant bøndene i landsbyen som endelig er fri fra Ginzoklanens jerngrep.

I løpet av filmen blir vi ved flere anledninger presentert for *geisha*-søstrenes tradisjonelle dans. I tillegg er det flere scener i filmen som inneholder steppende risbønder i takt med musikken i filmen. Sluttscenen i filmen blir selve kronen på verket med et praktfullt steppeshow med nesten alle karakterene i filmen. Nærmest som i en eneste stor musikal. Disse musikalske scenene i filmen er med på å skille Kitano's *Zatoichi*-film radikalt fra de andre filmene med samme navn. I tillegg spiller Kitano karakteren Zatoichi med blondt hår gjennom hele filmen.

---

<sup>57</sup> Tradisjonelle japanske hus er ofte bygget på søyler ca. en meter over bakken grunnet ekstrem fuktighet i bakken. I tillegg er dette med på å holde huset mere svalt om sommeren.

Han gir dermed karakteren et mye mer moderne *look* i forhold til sin forgjenger. Dette vil bli diskutert mer senere i kapitlet.

## 5.2 Zatoichi, typisk japansk?

Karakteren Zatoichi er en velkjent figur i japanske film- og TV-produksjon. På bakgrunn av dette er det derfor vanlig å utelate bakgrunnsinformasjonen om denne karakteren i disse filmene. Det blir sett på som unødvendig. Det japanske publikummet vet godt hvem han er og hva han gjør. Det blir derfor en større utfordring for det internasjonale filmpublikummet å få med seg denne informasjonen. I og med at dette ikke blir fortalt i filmen, blir det derfor et lite poeng at man rett og slett gjør seg forstått med hvem denne karakteren er før man ser filmen. Ut over dette kan man se filmen til Kitano uten denne forhåndskunnskapen og likevel få med seg handlingen. Mangelen på en introduksjon av karakteren Zatoichi gir det internasjonale publikummet bare en ekstra utfordring. Filmene er i tillegg ikke skrevet av Kitano selv. Med få unntak har Kitano alltid skrevet manuset til sine egne filmer selv. *Zatoichi* er unntaket som bekrefter regelen. Her fikk han utlevert et ferdig manus som han ble bedt om å regissere. Sammenliknet med vestlige filmer så blir det naturlig å se *Zatoichi*-filmene i sammenheng med filmer om *Dirty Harry* med Clint Eastwood i hovedrollen eller også *James Bond*. Selv om historiene rundt disse karakterene er veldig forskjellig så er prinsippene veldig like. Det dreier seg om samme karakter i alle disse filmene mens scenarioet og historien blir ny for hver film.

Om de tidligere filmene om Zatoichi i seg selv er typisk japanske eller ikke er for så vidt en lite hensiktsmessig diskusjon da dette dreier seg om en *samurai*-film. Noe mer typisk japansk enn dette skal man lete lenge etter. Formålet med dette avsnittet er derimot om Kitanos utgave av *Zatoichi* kan gå inn under samme kategori. Det blir derfor her et poeng å sammenligne Kitanos film med noen av de tidligere filmene i *Zatoichi*-serien, og se om det finnes stiltrekk og elementer som kan gi en avklaring på dette. Måten Kitano velger å fremstille karakteren Zatoichi på, samt hans valg av *mise-en-scene* og fokus i filmen blir derfor det vesentlige. I denne delen av oppgaven kommer jeg derfor til å ta for meg enkelte av de tidligere filmene om Zatoichi. I hovedsak kommer jeg derfor til å se på filmen *Zatoichi – In desperation*<sup>58</sup> som kom ut i 1972. Hovedgrunnen for valget av denne filmen er at den har blitt regissert av Shintaro Katsu. Han har regissert en annen film om Zatoichi som kom ut i 1989 samt deler av

---

<sup>58</sup> Original tittelen til denne filmen er *Shin Zatoichi monogatari: Oreta tsue*.

TV-serien som gikk på 1970-tallet. Jeg mener derfor at valget av denne filmen er veldig interessant med tanke på at begge er regissør og hovedrolleinnehaver i hver sin film. På denne måten kan det bli lettere å se likheter eller forskjeller mellom deres måte å fremstille karakteren på.

Med utgangspunktet i at *Zatoichi* er en *samurai*-film og dermed en *jidaigeki*-film, så er det helt klart at vi snakker om en film innen den typiske japanske filmgenren. Fokuset på om det tekniske, *mise-en-scene* og de ulike stilgrepene som er gjort i filmene, blir derfor det som kommer til å bli det interessante og formålet i denne diskusjonen.

Når man skal snakke om typiske japanske stiltrekk, så er det enkelte grep som skiller seg ut i forhold til Vesten. Dette går på rent tekniske løsninger i forhold til den japanske arkitekturen. Som det ble nevnt i kapittel tre, var det lettere å bruke lange tagninger i scener i de tradisjonelle japanske husene på grunn av mangelen på fysiske barrierer mellom de ulike rommene. Dermed ble panorering flittig brukt fremfor klipping i overgangen mellom et rom til et annet (Davis 1994). Dette gir filmene et annet inntrykk og publikum får på denne måten muligheten til å studere bildene lengre. Davis forklarer dette på denne måten: "The moving camera and the long take "stretch" time in a similar way that framing of the mise-en-scene "magnifies" space" (Davis 1994: 207).

Et annet uttrykk i denne sammenhengen dukker også opp når vi snakker om japansk arkitektur. Dette har sammenheng med at japanere tradisjonelt sett sitter direkte på gulvet i sine hjem. Dette uttrykket blir kalt for *tatami*-vinkelen (Contreras 1994: 247). Ordet *tatami* er navnet på de japanske stråmattene som dekker gulvet i huset. Darrell William Davis kaller denne kameravinkelen for *plan Japonaise* (Davis 1994: 205), men jeg kommer til å forholde meg til Contreras sitt uttrykk i denne oppgaven. Tanken bak dette uttrykket er bruken av lave kameravinkler i filmene. Dette har sin naturlige forklaring i japanernes vaner med å sitte direkte på gulvet i sine hjem. Dette ble så vidt nevnt i kapittel tre. Denne vanen i Japan har skapt en del hodebry for japanske filmskapere da de får et problem hvis en person står og en annen sitter i en konversasjon. På den andre siden, så lenge alle karakterene sitter, så har dette også gitt en del muligheter. Regissørene kan på denne måten komme nærmere karakterene i bildet uten å måtte kutte bort hoder eller føtter, enn det som ville ha vært tilfelle med vestlige interiører (Contreras 1994).



Disse elementene samt flere av stiltrekkene fra den klassiske japanske *mise-en-scene*, vil bli belyst og diskutert i dette avsnittet. Dette kommer som en følge av det som ble belyst i kapittel tre.

### 5.2.1 Stiltrekk i *Zatoichi*

I filmen til Takeshi Kitano fra 2003 ser man klart en del skiller i forhold til de tidligere filmene som er laget om samme karakter. Kitanos bruk av *mise-en-scene* og måten han presenterer hele filmen på, kommer tidvis i stor kontrast i forhold til filmen av Shintaro Katsu. Noe av det mest i øyenfallende er fargebruken i filmene. Kitano velger i mye større grad enn Katsu å bruke klare sterke farger i sin film. Dette gjelder i første rekke vektleggingen av primærfargene. Dette kan ha sin naturlige forklaring med tanke på når filmene er laget, men det er likevel mye som tyder på at det er et mer bevisst valg fra Kitanos side. Bruken av sterke primærfarger er noe som vi også ved flere anledninger blir presentert for i filmen *HANA-BI*. Flere av tussmaleriene til Kitano i filmen bruker så og si kun primærfarger. I tillegg er fargene veldig klare og i øyenfallende. Bruken av sterke primærfarger er noe som går igjen i mange japanske filmer i følge David Desser (Desser 1994).

Primærfargene kommer til syne flere steder i Kitanos versjon av *Zatoichi*. Hovedkarakterens blindestokk er for eksempel dyp rød. I tillegg går *geisha*-søstrene så å si alltid kun i *kimono* med primærfarger. Henholdsvis for det meste rødt, men også noe blått. *Zatoichis* øyefarge er faktisk blå i Kitanos utgave. Dette er det aller siste man ser i filmen. I tillegg er Kitanos vektlegging av blod i alle kampscenene viktig i fremstillingen av sterke farger i filmen. Den sterke digitale blodfargen blir veldig i øyenfallende i forhold til naturen i bildet eller de andre karakterenes klesfarger som domineres av jordfarger. Denne vektleggingen av å fremheve primærfarger samt et generelt skarpere visuelt bilde, står dermed i stor kontrast til filmen fra 1972. Når det er sagt så ser man også at Katsu bruker en del primærfarger, spesielt når det gjelder klærne til de ulike karakterene i filmen. Slik jeg oppfatter filmene er det likevel tydeligere vektlegging av fargebruken i Kitanos film.

Filmene til Katsu er på den andre siden mye mer dominert av mørke nattscener. Filmene får på denne måten et mye mer dystert preg enn det som blir tilfelle med Kitanos film. Dette gjenspeiler hele fremstillingen av handlingen i disse to filmene. Katsus film bærer et mye større preg av alvorlighet og desperasjon som kommer til uttrykk ved de mørke bildene.

Kitano på den andre siden har i mye større grad lyse og sterke fargebilder, og har en mye lettere og mer humoristisk tone igjennom hele filmen. Deres bruk av *mise-en-scene* for å fremskape stemningen i filmen blir dermed veldig kontrastfylt.

### 5.2.1.1 Mido-poji

Et annet sentralt skille mellom disse to filmene når man ser på bildekomposisjonen og bruken av *mise-en-scene*, er bruken av kameravinkelen som heter *mido-poji*. Dette går på valg av kameravinkler og bruken av objekter i forgrunnen i bildene. Her blir bildene komponert på den måten at man plasserer objekter i forgrunnen i bildet for å forstyrre dybdefokuset i bildet. Man får på denne måten et blikkfang både i forgrunnen og i bakgrunnen i bildet. Slike bilder mener Tadao Sato kommer fra bildetrykk kunsten *ukiyo-e* (Sato 1994). Denne teknikken er noe Katsu i stor grad bruker gjennom hele filmen. Vi kan se en rekke eksempler på denne teknikken. Et godt eksempel på dette er i begynnelsen av filmen hvor Zatoichi drar inn til byen på jakt etter en navngitt *geisha* som han prøver å få kontakt med. Her ser vi flere bilder hvor man ser handlingen gjennom sprinkelvinduer i forgrunnen. Denne bruken av objekter i forgrunnen for å dele opp bildekomposisjonen, mens selve handlingen er i bakgrunnen, gir et helt annet uttrykk i filmen.

Andre eksempler på dette ser vi også hvor kameravinkelen er satt under en bro. Denne *mido-poji*-vinkelen er komponert på samme måte som beskrivelsen i kapittel tre om Mizoguchis film *The Life of Oharu* fra 1952. Ved hjelp av denne teknikken kommer broen i forgrunnen i bildet, mens selve handlingen med karakterene kommer mer i bakgrunnen i bildet (8). Dette er på den andre siden ikke like mye brukt av Kitano.

Det er i mye større grad rene og klare bilder i Kitanos film med få forstyrrende objekter i bildet. Likevel ser vi at også Kitano bruker teknikken med *mido-poji*-vinkelen. Eksempler på dette er i begynnelsen av filmen hvor Zatoichi masserer fru Oume. Vi ser gjennom små hull fra en gjenstand som henger over ildstedet i huset at Zatoichi masserer henne. Deretter panorerer kameraet, fra høyre mot venstre, forbi dette objektet slik at publikum ser klarere hva som foregår i bildet. Panoreringen som Kitano bruker i denne scenen, som er fra høyre mot venstre og fra topp til bunn, er veldig typisk japansk i følge Donald Richie (Richie 1994). Et annet godt eksempel på *mido-poji*-teknikken ser vi også i møtene mellom sjefene i Ginzoklanen og den mystiske Kuchinawasjefen. I disse samtalscenene ser vi kun hodet til

Kuchinawa sjefen foran i bilde i ufokus, mens de to Ginzosjefene sitter på hver sin side av ham i bildet. Disse scenene går uavbrutt i en tagning og blir kun brutt opp av panoreringen i bildet. Panoreringen skjer også her fra høyre mot venstre.



8 *Mido-poji*-vinkel fra Katsus film. Vi ser bambus broen til høyre i bildet mens karakterene står lengre bak bildet.

I et annet perspektiv rundt bruken av *mido-poji*, ser vi scener som kun blir presentert for i Kitano's versjon. I begynnelsen av filmen blir vi vitne til en interessant scene. I et totalt bildeutsnitt ser vi en stor risåker hvor risbønder arbeider i åkeren i forgrunnen i bildet. I bakgrunnen ser vi Zatoichi spasere fra høyre mot venstre, mens et begravellesfølge går mot ham fra venstre i bildet (9). Disse risbøndene hakker i jorda i takt med musikken i filmen, mens vi ser Zatoichi og begravellesfølge nærmer seg hverandre i bakgrunnen. I det de passerer hverandre klippes det inn nærbilder av dem, mens man går tilbake til det totalutsnittet rett etterpå for å bli vitne til risbøndernes kontinuerlige arbeid i åkeren (fortsatt i takt etter musikken). Slike scener er veldig typisk Kitano, og vi ser liknende scener senere i filmen. Dette vil også bli diskutert i neste avsnitt i dette kapitlet.

Det går derfor klart frem, slik jeg oppfatter det, at denne *mido-poji*-teknikken er noe vi finner i begge filmene. Det er likevel helt tydelig at Katsu bruker denne teknikken konsekvent gjennom hele filmen, mens dette er kun noe som man ser i enkelte scener i filmen til Kitano.

Det kommer derfor relativt klart frem at Katsu bruker og utnytter i større grad den japanske arkitekturen i sin *mise-en-scene* enn det som Kitano viser i sin versjon av filmen. Bruken av panorering er i tillegg også mye mer brukt i Katsu sin versjon enn hos Kitano. Kitano bruker i mye større grad stillestående bilder og kompenserer dette i stedet med hyppigere klipping.



9 *Mido-poji*-bilde fra Kitanos *Zatoichi*. Risbøndene jobber i forgrunnen, mens Zatoichi nærmer seg et begravellesfølge i bakgrunnen.

### 5.2.1.2 Close-up

I fortsettelsen av sammenligningen av Kitanos versjon av *Zatoichi* og de tidligere filmene, blir neste punkt å se på bildeutsnittet i filmene. I Shintaro Katsu sin versjon, *Zatoichi - in desperation*, så ser vi klart en mye større bruk og vektlegging av close-up i filmen. Dette er veldig gjennomgående i hel filmen til Katsu hvor han leker med *mise-en-scene* og bildeutsnittet i de ulike scenene. Hans valg av nærbilder hvor deler av ansiktet blir kuttet bort, er gjennomgående i store deler av filmen. Bruken av fokus og skifting av fokus, mellom forgrunnen og bakgrunnen i nærbilder, er også fremtredende i Katsus film. Det finnes en rekke eksempler på dette i filmen. I en av de tidlige scenene i filmen hvor Zatoichi sitter i et lite rom i påvente av en *geisha* som han er på jakt etter, må han gjemme seg bak et bord når to andre personer kommer inn i rommet. Dette viser seg å være et par som er i full elskovsånd og Zatoichi må gjemme seg vekt fra dem så de ikke oppdager at de ikke er alene. I denne noe

bisarre scenen, ser vi flere nærbilder av ansiktet til Zatoichi mens elskovsparet holder på i bakgrunnen i ufokus (10). Fokuset i bildet skifter flere ganger mellom Zatoichis ansikt og paret i bakgrunnen. I tillegg spiller interiøret i rommet også inn med flere objekter ”i veien” for bildet. Dette er noe man mer eller mindre ikke ser i det hele tatt i Kitanos versjon fra 2003.



10 Zatoichi til venstre i bildet, mens elskovsparet er bak sprinklene til høyre i bildet i ufokus.

I Kitanos versjon er det i liten grad brukt close-up. Han bruker i mye større grad halvtotale bilder igjennom hele filmen. Noe særlig tettere inn på karakterene rent fysisk, er ikke tilfelle hos Kitano. Det eneste unntaket er i kampscenene. Her går Kitano rett inn fra totale bildeutsnitt til close-up bilder. Dette blir derfor interessant med tanke på det som blir belyst i kapittel tre. Tadao Sato mener blant annet at man i mindre grad enn i Vesten ser nærbilder i japansk film (Sato 1994). Bruken av lengre tagninger og panorering er derfor mer vanlig i japanske filmer enn i Vesten. At Katsu dermed i større grad enn Kitano bruker close-up i sin film blir dermed noe oppsiktsvekkende. Ser vi på flere av de andre filmene om Zatoichi som *Zatoichi – the outlaw*<sup>59</sup> og *Zatoichi – at the fire festival*<sup>60</sup>, ser vi også her en mangel på bruk av nærbilder. I denne sammenheng ser vi derfor at Kitano i større grad enn Katsus egen film, beholder de mer tradisjonelle bildeutsnittene fra den klassiske japanske filmen. Likevel er

---

<sup>59</sup> Filmen er fra 1967 med originaltittelen *Zatoichi royaburi*. Dette var første filmen Katsu produserte selv.

<sup>60</sup> Filmen er fra 1970 med originaltittelen *Zatoichi abare-himatsuri*.

balansen og rekkefølgen mellom close-up og totale bildeutsnitt annerledes hos Kitano enn den klassiske japanske stilen. Dette vil bli belyst senere i kapitlet.

I tilfelle med *tatami*-vinkelen som blir beskrevet av Contreras tidligere i dette kapitlet, ser vi derimot at dette er noe man ser i alle filmene om Zatoichi. Dette har i stor grad å gjøre med den praktiske gjennomføringen av enkelte filmvinkler når det er snakk om innendørsscener. Et godt eksempel på dette ser vi i scenene i hust til fru Oume i Kitanos versjon av *Zatoichi*. Her sitter alle på gulvet rundt ildstedet i huset og konverserer.

For å oppsummere dette avsnittet om Kitanos versjon av *Zatoichi* er en typisk japansk film eller ikke, så kommer det relativt klart frem at den nettopp er det. Kitanos film *Zatoichi* er på mange måter en veldig typisk japansk film. Det er vanskelig å kunne løsrive seg helt fra den tradisjonelle måten å lage en *jidaigeki*-film på. Spesielt når det gjelder de rent tekniske løsningene man må forholde seg til med tanke på den japanske arkitekturen samt også interiøret i de tradisjonelle japanske husene. Det er likevel interessant å se at Kitano i tillegg også bruker klassisk japansk *mise-en-scene*, på enkelte områder, til dels mer enn det man ser i Katsus versjon fra 1972. Dette kommer i sær til uttrykk gjennom bildeutsnittet og fraværet av close-up. På den andre siden bruker Katsu og de andre *Zatoichi*-filmene i mye større grad *mido-poji*-vinkelen enn det Kitano gjør. I Kitanos versjon ser vi derfor at han velger å beholde deler av den tradisjonelle formen innen *jidaigeki*-genren, men klarer likevel til dels å løsrive seg fra denne tradisjonen samtidig. Den største forskjellen mellom Kitanos versjon og de tidligere filmene er likevel mest fremtredende når man skal se på det narrative og skildringen og fremstilling av karakteren Zatoichi. Det er først her vi virkelig ser den store forskjellen. Dette vil bli belyst i neste avsnitt.

### 5.3. Narrativ oppbygging

Den narrative oppbyggingen av de ulike *Zatoichi*-filmene er i bunn og grunn rett frem. Dette er også tilfelle i Kitanos versjon fra 2003. Filmen begynner med at Zatoichi ankommer en fjellandsby hvor kriminelle og *bad guys* styrer landsbyen. På den andre siden har man *geisha*-søstre som er ute etter å ta hevn for drapet på deres foreldre. Zatoichi havner dermed i midten av denne konflikten og velger å hjelpe *geisha*-søstre med sine planer. Filmen ender så til slutt med en stor fest hvor alle de gode karakterene i filmen opptrer i et forrykende steppeshow. Dette er dermed i trå med det Bordwell betegner som en *goal-oriented hero*

(Bordwell, Staiger og Thompson 1985). Dette ble også nevnt i forrige kapitel. Zatoichi tar dermed på seg ansvaret med å hjelpe *geisha*-søstrenes likvidering av Kuchinawasjefene. Den grunnleggende narrative oppbygningen til Kitanos film er derfor ikke så langt fra den klassiske Hollywoodstilen. Det er likevel flere eksempler i løpet av filmen til Kitano som tyder på at det ikke er like svart-hvitt. Som jeg vil prøve å belyse i dette avsnittet, så finnes det en rekke eksempler på hvordan Kitano bryter med den tradisjonelle Hollywoodstilen med tanke på det Bordwell betegner som *the basic story* (Bordwell 1997). Hans måte å fremme bakgrunnen til flere av karakterene på, samt implementering av ikke-narrative scener er elementer som vil bli belyst i dette avsnittet. Hvordan Kitano ved flere anledninger i *HANA-BI* setter det narrative helt til side og bruker andre kunstneriske kanaler for å fremme karakterenes sinnsstemning, vil også bli et tema i denne diskusjonen. Det finnes nemlig liknende valg i *Zatoichi* som er veldig interessante.

I forrige kapitel ble det nevnt hvordan Kitano velger å sette det narrative til side for å sette ikke-narrative kunstneriske elementer inn i sin film. Denne formen for narrativ komposisjon av Kitano gir dermed filmen en annen uttrykksform enn det som er tilfelle med den klassiske Hollywoodstilen. Hvordan han velger å portrettere karakteren Horibe ved hjelp av tusjmalerier etter at han ble lam, er med på å distansere Kitanos film fra Hollywoodstilen. Liknende elementer ser man også i tidligere filmer hos Kitano som i *Sonatine* fra 1993. Dette ser vi blant annet ved en scene på stranden hvor to av karantene er i gang med å gjøre seg klare til en sumobryting. I denne scenen velger Kitano å leke med filmteknikker og utfører en humoristisk montasjesekvens. Her ser vi de andre karakterene i filmen stå ved siden av sumoringen<sup>61</sup> og slår ned i sanden. De to karakterene som skal bryte sumo står helt stive som to pappfigurer og humper mot hverandre i takt med slagene til de andre karakterene i scenen (11).

I filmen *Zatoichi* ser vi at Kitano igjen velger å implementere slike scener inn i filmen. Denne gangen kommer dette til uttrykk gjennom scener med stappende risbønder, dansende *geisha* og til slutt et steppeshow med mange av karakterene i filmen. I tillegg har Kitano også en tendens til å uttrykke karakterenes bakgrunn visuelt ved hjelp av flashback.

---

<sup>61</sup> Sumobryting foregår inne i en såkalt sumoring. Første man som trækker utenfor denne ringen eller berører bakken med andre kroppsdeler enn føttene taper kampen.



11 Montasjesekvens fra filmen *Sonatine* hvor vi ser karakterene til høyre slår ned i bakken mens de to sumobryterne beveger seg i takt med slagene.

### 5.3.1 Kitanos signaturscener

Et av Takeshi Kitanos signaturer i sine filmer er hans implementering av kunstneriske ikke-narrative scener. Dette betyr ikke at disse scenene ikke forteller en historie eller ikke er viktig i fremstillingen av selve filmen, men de bryter med den tradisjonelle narrative oppbyggingen av en film. I tillegg er disse scenene ofte uttrykt gjennom andre kunstneriske uttrykksformer som (tusj)malerikunst, dans eller musikk. Som nevnt tidligere i dette kapitlet, ser vi en scene i begynnelsen av filmen hvor vi ser risbønder i forgrunnen i bildet som hakker i risåkeren i takt med musikken i filmen. Senere i filmen ser vi liknende scener hvor de samme bøndene nå i stedet stepper i risåkeren, også her i takt med musikken i filmen. Disse scenene har i liten grad noe som helst med det narrative å gjøre, men dette er noe man etter hvert har blitt fortrolig med i flere av filmene til Kitano. Hans noe humoristiske innslag av ikke-narrative scener er med på å gi helheten av filmene hans en annen karakter. Man blir som publikum satt litt ut, men lar seg underholde av disse små bisarre kunstneriske innslagene i hans filmer. Dette topper seg imidlertid helt i Kitanos versjon av *Zatoichi* hvor de "gode" karakterene i filmen



opptrer i et helt enestående steppeshow i slutten av filmen. Denne scenen i sin helhet vil bli mer diskutert i neste avsnitt.

Et eksempel på Kitano's bruk av andre kunstneriske uttrykksformer, ser vi i scenene hvor *geisha*-søstrene opptrer med sin karakteristiske dans. Her blir vi vitne til dansen av karakteren Osei, som egentlig er en mann, fremføre en dans for fru Oume og hennes nevø. Mens dansen pågår skifter bildet mellom Osei som voksen *geisha* og ham som liten gutt fremføre den samme dansen. Kitano klarer på denne måten å presentere karakterens bakgrunn ved hjelp av dans og flashback fremfor verbale uttrykksformer i filmen. Bruken av flashback brukes i tillegg flere ganger i filmen for å presentere de ulike karakterenes fortid. Karakteren Zatoichi har også en slik scene hvor han ser tilbake på en brutal kampscene hvor han alene nedkjemper et titalls fiender i øsende regnvær. Denne scenen er veldig brutal hvor Kitano skildrer ettertrykkelig hvordan livet til Zatoichi kan være. Med nærgående bilder av lemlestelser og bruken av digitalblod er med på å virkelig sette filmen hans i *cruel-jidaigeki*-genren.

Det som likevel skiller *Zatoichi* fra de tidligere filmene til Kitano er at disse flashbackscenene berører flere av karakterene i filmen enn det som har vært vanlig tidligere. Dette kommer i sær til uttrykk gjennom en lengre flashbacksekvens av karakteren Hattori. Her viser Kitano bakgrunnen til Hattori gjennom hans tid som *samurai* og hvor viktig det er for ham å beholde sin ære. Etter at han blir ydmyket av en *ronin* tidligere i sitt liv, velger han til slutt mye senere å oppsøke denne *ronin* for å utfordre ham til en duell. Dette er et veldig viktig øyeblikk for Hattori for å kunne gjenopprette sin ære. Imidlertid viser det seg at denne *ronin* ligger dødssyk i sin lille hytte og Hattori får aldri utfordret ham til en duell. Denne bruken av flashback for å skildre bakgrunnen til karakterene i sine filmer, er noe Kitano også bruker i andre filmer som i *HANA-BI*. Der ser vi mer hovedkarakteren Nishis grubling over den brutale hendelsen ved kjøpesenteret som ender med at en av hans kolleger blir drept av en ettersøkt gjerningsmann.

### 5.3.2 Fokus på Hattori

Den narrative oppbyggingen i de tidligere *Zatoichi*-filmene er veldig like. Kitano's versjon på den andre siden har flere elementer som skiller seg radikalt fra de tidligere filmene. Et av disse elementene er at Kitano legger i mye større grad vekt på å fremme andre karakterer i filmen. Selv om Zatoichi er hovedkarakteren i filmen, så vier Kitano stor plass til en annen

karakter også. Dette er *ronin* Hattori. På dette punktet skiller Kitano seg betraktelig fra Katsu sin versjon og de andre *Zatoichi*-filmene som har sin fulle og hele fokus kun på Zatoichi. Kitano velger på denne måten å sette opp det narrative til å bli en kamp mellom disse to karakterene og vier stor plass til å skildre og beskrive Hattori. Vi blir presentert for hans bakgrunn og om årsaken til at han velger å ta jobben som livvakt for Ginzoklanen. Man blir vitne til at Hattori føler seg tvunget til å velge de ondes side for å få råd til å hjelpe sin dødssyke kone. Dette scenarioet med å hjelpe sin syke kone eller kollega er noe som kommer igjen i flere av filmene til Kitano som i *Violent Cop* og *HANA-BI*. Forskjellen er imidlertid at i de andre filmene har dette scenarioet alltid blitt forespeilet som en del av hovedkarakteren i filmen. I filmen *Zatoichi* velger imidlertid Kitano å overlevere denne seansen til en annen karakter. Dette ledes dermed opp mot klimakset i filmen hvor Zatoichi og Hattori til slutt møtes til den avgjørende duellen i filmen. Zatoichi kommer ikke overraskende seirende ut av denne duellen etter å ha utmanøvrerte Hattori ved å bruke et annet grep på sverdet sitt.

For å oppsummere denne delen av dette kapitlet, så er det klart at Kitano på mange måter har en egen måte å fortelle en film på. Måten han bygger opp det narrative på med flere kunstneriske ikke-narrative scener, har blitt en del av hans varemerke. Hans måte å presentere de ulike karakterene på ved hjelp av andre kunstneriske uttrykksformer som dans eller musikk står igjen som en del av hans signatur. I tillegg er hans bruk av flashback etter hvert blitt viktig for å belyse karakterenes bakgrunn. På dette punktet ser vi stor forskjell i forhold til de andre *Zatoichi*-filmene. Flere eksempler på Kitanos egenart vil bli belyst i neste avsnitt.

## **5.4 Kitanos tvist**

Takeshi Kitanos måte å presentere filmen på i *Zatoichi* har, som jeg tidligere i dette kapitlet har belyst, flere særtrekk som står igjen som veldig unikt. Jeg kommer i dette avsnittet til å belyse flere enkeltscener som vil være med på poengtere dette nærmere. Dette gjelder både i forhold til de tidligere *Zatoichi*-filmene, men også generelt hvordan Kitano bruker sin bredde av sine egenskaper og uttrykksmåter som kommer klart frem i løpet av sin versjon av *Zatoichi*.

Det aller første man oppdager i Kitanos utgave av *Zatoichi* er at hovedkarakteren, spilt av ham selv, har blondt hår. Dette distanserer filmen hans med en gang i forhold til de tidligere *Zatoichi*-filmene. Han bryter dermed med en gang det velkjente imaget til Katsu gjennom sitt bleknede hår. På denne måten klarer Kitano å vise det japanske publikummet i først omgang,

at dette ikke dreier seg om en *remake* av de tidligere filmene. Derimot viser Kitano med dette at man blir vitne til en ny type *Zatoichi*-film hvor imaget til hovedkarakteren ikke er det samme. Shintaro Katsus tolkning og fremføring av karakteren Zatoichi hadde i mye større grad en aura av godhet og omsorg for sine medmennesker. Kitano på sin side viser i mye mindre grad disse gode kvalitetene til karakterene. Den største likeheten er at Kitano har bevart den karakteristiske latteren eller humringen fra Katsu. Derimot ser vi et mye større fokus på Zatoichi som en ren drapsmaskin hvor han ikke nøler et sekund med å drepe folk som kommer i hans vei.

En annen del av utformingen av karakteren Zatoichi er at han ikke blir romantisk involvert med noen av kvinnene i filmen. I filmene til Katsu ser vi flere ganger at han blir betatt av kvinner som er *geisha*. Dette er noe Kitano selv har uttrykt at han ønsket å distansere seg fra. På denne måten gir han Zatoichi et nytt image. Derimot velger han i stedet å gi denne egenskapen til sin motpart Hattori i filmen sin (Clement og Tobin 2003). Hattori har mange flere menneskelige kvaliteter enn Zatoichi. Han holder æreskoden veldig høyt og går langt etter å oppsøke denne *ronin* for å gjenopprette sin tapte ære. I tillegg ser vi hans kamp med sine følelser ovenfor sin dødssyke kone. Han velger dermed å jobbe som livvakt, noe han egentlig ikke vil, kun for å skaffe penger til sin kone. På denne måten tar Kitano bort mye av de menneskelige sidene til Zatoichi-karakteren, og man kan dermed ikke like kategorisk sette ham i båsen blant de *gode* karakterene. Dette er også antagelig grunnen til at Kitano ikke har med Zatoichi i sluttscenen i filmen hvor alle de gode karakterene danser.

#### **5.4.1 En mer moderne utgave?**

Ved siden av at Kitano gir karakteren et nytt image i sin film, ser man også flere elementer som tyder på at hans versjon ikke holder seg like kategorisk til de tradisjonelle elementene i *jidaigeki*-filmene. Dette går både på bruk av ande rekvisitter samt bruk av moderne tekniske løsninger. Det finnes flere ulike elementer i Kitanos versjon som skiller seg dramatisk fra Katsus filmer samt generelt andre *jidaigeki*-filmer. Vi ser blant annet at Kitano bruker en pistol i en av scenene i filmen. Dette kommer til syne kun et sted og det er når Zatoichi slakter store deler av Ginzoklanen på egenhånd. Der blir man vitne til at den ene Ginzosjefen til slutt blir så desperat at han drar frem en pistol for å forsvare seg mot Zatoichi. Dette blir dermed brukt av Kitano som et symbol for den ytterste form for feighet. Bruken av pistol ble sett på som en meget feig måte å drepe eller kjempe mot et annet menneske på i Japan. En ekte kriger

eller *samurai* brukte kun sitt eget sverd som våpen for å angripe eller forsvare seg mot en fiende. Kitanos bruk av pistol i denne scene bare understreker denne feige holdningen til den ene Ginzosjefen.

Et annet trekk ved Kitanos film er hans måte å klippe sammen ulike billedutsnitt på. Dette ble så vidt belyst tidligere i dette kapitlet. Den raske klippingen mellom et totalutsnitt og close-up i kampscenene kan i stor grad relateres til teknikken brukt i japanske *manga*. Dette er med andre ord noe man ikke finner i de tradisjonelle epokedramafilmen fra Japan. Et annet element som også spiller inn i henhold til *manga*-relasjoner er Kitanos bruk av blodeffekter. Kitano har uttrykt dette selv i et intervju hvor han forteller at han brukte den idiosynkratiske måten å presentere sverdkampscenene på som er veldig typisk i *manga* (Sato 2003). Kitanos valg av å blande inn disse moderne elementene inn i en tradisjonell *jidaigeki*-film gir dermed et mye mer postmoderne helhetsinntrykk av filmen.

Sluttscenen i filmen blir i tillegg selve glasuren på kaka når Kitano valser opp med et spektakulært steppeshow. Men i forkant av denne steppescenen ser vi også et veldig interessant trekk fra Kitano. Her ser vi bøndene som bygger opp igjen huset til fru Oume som ble brent ned av Ginzoklanen, hvor bøndene arbeider i takt med musikken i filmen. Deres saging, høvling og hammerslag blir som en del av selve musikken. I denne sammenheng kan man nærmest vise paralleller til artisten *Coldcut* sin musikkvideo for sangen *Timber* fra 1997<sup>62</sup>. Selv om Kitano ikke på noe tidspunkt har indikert at denne videoen har hatt noe innflytelse, så er ideen overraskende lik. Begge bruker lydene av saging og hammerslag inn i musikken som blir presentert. Riktignok er denne scenen i Kitanos film relativt kort i forhold til musikkvideoen til *Coldcut*, men det er likevel et veldig interessant sammentreff. Dette er etter min mening bare med på å vise variasjonen av uttrykksformer som Kitano bruker i sine filmer. Hans måte å blande inn ulike kunstneriske uttrykksformer står veldig sentralt. Hans versjon av *Zatoichi* kan dermed bli sett på som en mye mer moderne og videre som en mer postmoderne film enn sin forgjenger. Et bedre eksempel er imidlertid selve sluttscenen.

I sluttscenen blir vi presentert for et steppeshow anført av dansegruppen *The Stripes*. Denne gruppen står også bak tidligere scener i filmen hvor vi ser steppende risbønder.

Danseopptreden til *The Stripes* er en blanding av tradisjonell japansk festivaldans sammen

---

<sup>62</sup> Musikkalbumet til artisten *Coldcut* heter *Let us play!* som ble gitt ut av plateselskapet *Ninja Tune Records*. Denne musikkvideoen er også tilgjengelig på [Youtube.com](https://www.youtube.com)

med moderne hiphopinspirert steppedans. Resultatet blir et enestående danseshow som kan minne om Broadwayshowet *Stomp*. Forskjellen er bare at Kitano legger scenarioet til Edo-perioden i Japan. Denne dansescenen får dermed en veldig dynamisk fremstilling hvor man blir vitne til Kitanos egenskap til å gi den pulserende moderne dansen en ny innpakning ved hjelp av den tradisjonelle *jidaigeki*-iscenesettelsen. Med raske danserytmer utfører Kitano i denne filmen sin egen form for *happy ending*. Måten skuespillerne til slutt nærmest bryter ut i sang og dans av ren glede, har paralleller til den klassiske Hollywoodstilen. I denne sammenheng kan man også ta et skritt videre og sammenligne sluttscenen med Bollywoodscener. Kitano velger likevel å fremføre dette på sin egen karakteristiske måte. Dette blir presentert ved å implementere ulike stiler og tradisjoner. Kitano fremfører dette kunststykket ved hjelp av tradisjonell treskodansing hentet fra *Kabuki*-teateret sammen med moderne stepestil fra hiphopmiljøet i USA.

#### **5.4.2 Bruk av humor**

Vold og brutale kampscener er noe som ofte har blitt linket til Takeshi Kitano sine filmer i Vesten. I Japan er han derimot mer kjent for sin humor gjennom sin lange karriere som komiker og programleder i en rekke humorbaserte TV-programmer. I *Zatoichi* ser vi i større grad enn hans tidligere filmer en blanding av disse to elementene. Det er helt klart av Kitano legger et større fokus på sin humor i denne filmen. Selv om humor ofte spiller inn i hans tidligere filmer også, er komikken mer påfallende og tydeligere i *Zatoichi* enn det som har vært tilfelle i hans tidligere filmer. Filmen hans får med dette en mye lettere og mild tone igjennom hele filmen. Selv om Kitano belyser flere alvorlige temaer og scener med mye brutal vold, klarer han likevel å distansere dette gjennom sin unike form for humor. På denne måten kan man i større grad linke Kitanos film til *chambara*-tradisjonen fra 1920- og 30-tallet hvor bruken av humor i disse *samurai*-filmene spilte en mye større rolle enn i de tradisjonelle *jidaigeki*-filmene fra 1950- og 60-tallet (Davis 1996).

For bruken av humor blir en viktig ingrediens i Kitanos mesterverk om *Zatoichi*. Dette kan også være med på å begrunne hvorfor denne filmen ble hans største kommersielle suksess i Japan. Hans velkjente image som komiker i Japan gjorde at bruken av humoren ble en nesten forventet fremgangsmåte. På den andre siden var ikke dette like mye forventet i Vesten, selv om man også her tok vel i mot hans humoristiske vri i forhold til den tradisjonelle *samurai*-filmgenren. Det er likevel viktig å poengtere at Kitanos film ikke er en komedie. Humoren og

komikken blir kun sporadisk presentert i løpet av filmen. Disse øyeblikkene er likevel viktige elementer og er med på å krydre filmen til Kitano.

Eksempler på hvordan Kitano implementerer sin unike form for humor inn i filmen finnes det mange av. Et element som Kitano gjennom hele filmen bruker flere ganger er ulykker linket til bruken av et *samurai*-sverd. Vi blir vitne til flere ulykker når folk fra Ginzoklanen skal dra frem sverdet sitt fra sverdhylderet som sitter i beltet. I det de drar opp sverdet kommer de tilfeldigvis bort i sidemannen og påfører sidemannen et kutt i armen. Dette skjer flere ganger i filmen og påfører vittige innslag i ellers så brutale kampscener. I tillegg blir det ekstra humoristisk når personen som har påført sidemannen et kutt i armen skal be om unnskyldning. I ren refleks bukker de dypt for å be om unnskyldning, men glemmer samtidig at de fremdeles holder sverdet i hånden. Dermed påfører de sidemannen et nytt kutt i det de bukker og ber om unnskyldning.

Andre eksempler på Kitanos humor kommer til uttrykk gjennom flere mindre karakterer i filmen. Et av dem er den noe tilbakestående nabogutten som uten mål og mening løper skrikende rundt huset til fru Oume flere ganger i filmen. Utkledd som en *samurai* brøler denne karakteren forbi ulike scener ved huset til Oume. Zatoichi ser seg lei av denne skrikingen til nabogutten og kaster en vedkubbe som treffer ham midt i planeten i en scene hvor han hogger ved for fru Oume. Det ironiske i denne scenen er at Zatoichi som er blind, hugger ved for fru Oume. Og bare for å understreke hans overlegenhet og eksepsjonelle bruk av hans andre sanser, klarer han å treffe nabogutten ved først forsøk.

Humoren til Kitano kommer likevel best frem gjennom seg selv som Zatoichi og fru Oumes nevø Shinkichi. De to skaper flere bisarre og humoristiske scener i filmen. Gode eksempler på dette er når de er hjemme hos fru Oume. I en scene hvor de sitter og prater sammen med *geisha*-søstrene om hvem som tilhører Kuchinawaklanen, bryter fru Oume ut i latter når hun henvender seg til Zatoichi. Zatoichi har for anledningen tegnet øyner på øyelokkene sine. På denne måten ser det ut som om han stirrer på dem selv om han har øynene lukket igjen. Shinkichi på sin side skaper humoristiske øyeblikk når han kler seg ut som en *geisha*. Med overdrevet bruk av sminke i ansiktet bryter han opp alvoret i scenen når Ginzoklanens medlemmer banker på døra for å få tak i Zatoichi. Når han åpner døra for Ginzoklanen med sin ansiktsmaling, blir det vanskelig for publikum å ta scenen og hendelsen like alvorlig. Vi ser på denne måten hvordan Kitano bruker humor for å gi filmen en balanse mellom det

alvorlige i filmen sammen med sin humor. Det blir med dette en fin balanse mellom den truende situasjonen bøndene i landsbyen lever under, og deres form for selvironiske humor. Det er med andre ord snakk om en balanse mellom yin og yang.

Det går med dette tydelig fram i dette avsnittet hvordan Kitano implementerer nye elementer inn i sin utgave av *Zatoichi* i forhold til de tidligere filmene. Hans måte å fremstille karakteren på, både rent utseendemessig, men også på de indre kvalitetene, vitner om et nytt image for karakteren Zatoichi. Kitano velger på denne måten å vise at dette dreier seg om hans egen tolkning av karakteren og ikke en kopi av Katsu. Hans måte å ta bort de menneskelige sidene til Zatoichi og i stedet implementerer dem inn i en annen karakter, understreker hans ønske om å fornye imaget til karakteren. I tillegg viser Kitano stor kunstneriske ferdigheter når han drar inn andre kunstformer som moderne steppedansing sammen med en mer moderne klippeteknikk i kampscenene. Hans unike form for humor kommer også inn som et slør over hele filmen for å demme opp for det ellers så alvorlige temaet i filmen.

## 5.5 Konklusjon

Vi har i løpet av dette kapitlet sett hvordan Takeshi Kitano har laget en ny type *Zatoichi*-film. En karakter som er veldig godt kjent av japanerne. Kitanos egenskap til å bevare det velkjente fra de tidligere filmene, men samtidig klare å fornye det uten at dette skaper oppstandelse, er en unik prestasjon. Det at filmen fikk så mange priser, spesielt i sitt eget hjemland, vitner om at hans vri og egen tolkning av karakteren ble godt mottatt både av filmkritikere og av filmpublikummet i Japan. Filmen *Zatoichi* ble hans største kommersielle suksess i Japan noen sinne.

Måten Kitano velger å bevare deler av den tradisjonelle *jidaigeki*-genren på, men samtidig implementerer nye elementer er med på å gjøre ham unik i denne sammenheng. Vi har blitt vitne til hvordan Kitano bevarer flere typiske tekniske grep innen *samurai*-genren. Dette kommer i sær til uttrykk gjennom de arkitektoniske utfordringene som japanske hus representerer. Måten Kitano bevarer flere klassiske japanske *mise-en-scene* er bare med på å underbygge denne påstanden. Hans fravær av close-up, med unntak av kampscenene, er et annet godt eksempel på dette. På den andre siden velger han i mindre grad å bruke *mido-poji*-vinkelen enn hans forgjenger.

Det er likevel på det narrative plan Kitano virkelig viser sin egenart som regissør. Hans måte å bygge opp det narrative på og hans implementering av ikke-narrative kunstneriske scener, har etter hvert blitt et av hans varemerker. I *Zatoichi*-filmen dreier dette seg om mye musikk og dans. Dette kommer til uttrykk gjennom steppende risbønder eller dansende *geisha* som igjen er sammensatt av flashback scener. Kitano bruker med andre ord et større repertoar når han skal presentere de ulike karakterene i filmen.

Det går til syvende og sist veldig klart frem at hans versjon av *Zatoichi* ikke er en *remake*, men at dette er en veldig typisk Takeshi Kitano film. Hans måte å gi karakteren et mye mer moderne *look* gjennom sitt blonde hår samt implementeringen av typiske *cruel-jidaigeki*-trekk, gir filmen et mye mer moderne og tidsriktig uttrykk. Ved å legge til hans unike balanse mellom det voldelige og det alvorlige i filmen sammen med hans unike humor, gjør at filmen får den karakteristiske Kitanoismen i seg. Det spektakulære steppeshowet i slutten av filmen springer ut som den perfekte kronen på verket.



## 6.0 Takeshi Kitano – en japansk auteur?

Vi har i løpet av denne oppgaven sett på ulike sider rundt personen Takeshi Kitano. Alt fra hans oppvekst og bakgrunn som stand-up komiker til hans lange regissørkarriere. Jeg kommer i dette siste kapitlet til å ta opp tråden fra de tidligere kapitlene og forsøke å komme fram til et svar på min problemstilling. I denne sammenheng vil derfor mye av det som ble diskutert i kapittel to rundt begrepet auteur bli viktig for å kunne komme frem til en helhetlig konklusjon på oppgaven. Som James Naremore skriver i sin artikkel om auteurbegrepet, er det regissøren som oftest blir omtalt som en auteur til en film. Regissørens valg av skuespillere, måten filmen blir presentert på i form av ulike tekniske valg samt den personlige egenarten som kommer frem i de ulike filmene, er det som til sammen er med på å klargjøre om en regissør kan ansees som en auteur eller ikke (Naremore 1999). Et av holdepunktene i denne debatten er om man kan kjenne igjen den individuelle stilen til en regissør gjennom de valgene han eller hun har gjort. Deres valg av *mise-en-scene*, redigeringsteknikker og presentasjonen av det narrative i filmen er det som til slutt står igjen som de mest sentrale elementene i denne diskusjonen.

I dette kapitlet vil jeg gå litt mer systematisk til verks og se på flere av de elementene jeg skrev om i kapittel to. I denne sammenhengen blir det viktig å se nærmere på hva Takeshi Kitano har utrettet i sine filmer. Dette vil gå på om de filmene han har laget kan være med på å gi et svar på hvorvidt hans skaperverk er en del av et skaperverk til en filmauteur, eller om hans filmer ikke holder det nivået og den særegenheten som trengs for å falle inn under denne kategorien. Personlig mener jeg at det finnes en rekke eksempler som peker i den retning av at Kitano på mange måter bør og skal betegnes som en av samtidens store japanske filmauteurer. Dette vil jeg prøve å vise gjennom de valg han har gjort i sine filmer som jeg mener er veldig særegent og som er med på å stadfeste hans posisjon som en kunstner. De to filmene *HANA-BI* og *Zatoichi* som ble beskrevet i kapittel fire og fem, vil være sentrale når skaperverket til Kitano til slutt skal få sin endelige dom. I tillegg er det også viktig å se på helheten av hans skaperverk og finne den eventuelle røde tråden som går igjen i filmene hans. Gjenkjennelighetsfaktoren er med andre ord en viktig del i denne diskusjonen.

## 6.1 Kitanos rolle i sine filmer

I denne delen av kapitlet vil Kitanos rolle i sine egne filmer bli det sentrale diskusjonsområdet. Det går på hans rolle som regissør, men også i tillegg de andre oppgavene han har i de aller fleste av filmene sine. Hans rolle som skuespiller i tillegg til redigerer, manusforfatter og etableringen av hans eget produksjonsselskap er elementer som blir viktige i denne diskusjonen. Som det ble nevnt i kapittel to, mener Berys Gaut at det finnes flere auteurer i en film. Gaut viser til at en auteur tradisjonelt sett blir satt i sammenheng med enten regissøren, stjerneskuespillerne, manusforfatterne eller studioet. Grunnen til at Gaut trekker frem flere av bakmennene til en filmproduksjon er at film er en veldig sammensatt produksjon. Hovedtankene bak dette er at det er veldig mange som er med på å påvirke det endelige sluttresultat i en filmproduksjon. Det går med andre ord ikke an å tilegne auteurtittelen til kun en person i følge Gaut. Det er i denne diskusjonen Gaut mener at man ikke kan snakke om en *single auteur*, men i stedet om flere auteurer (Gaut 1997).

I Kitanos tretten filmer som han har regissert<sup>63</sup> til nå, har han selv spilt som skuespiller i ti av dem. Med unntak av *Getting Any?*<sup>64</sup> har han i tillegg spilt hovedrollen i alle de andre filmene. I disse filmene er det ofte kun han selv som har hovedrollen. Det er likevel også tilfeller av at han deler på denne tittelen med sine medskuespillere. Dette er enten med sin kvinnelige motpart som i *HANA-BI* hvor Kayoko Kishimoto spiller kona hans i filmen, eller med en annen mannlig skuespiller som i *Zatoichi* hvor Tadanobu Asano spiller Hattori. I de tre filmene hvor han ikke spiller i filmen selv, er det en tanke bak dette også. I *A Scene by the Sea* og i *Kids Return*, handler filmen om ungdommer. Det ble derfor ikke naturlig at Kitano skulle ha en av hovedrollene i disse filmene. Det kunne selvfølgelig ha vært mulig og gitt ham en liten birolle, men det falt ikke naturlig i forhold til den narrative utviklingen i filmene. Filmen *Kids Return* er i tillegg en slags selvbiografisk film om Kitanos egen oppvekst. Det ville derfor vært unaturlig om han skulle spille en annen karakter i filmen. Når det gjelder den siste filmen, *Dolls*, hvor Kitano selv ikke spiller en av karakterene, har dette antagelig mer med hvordan han ønsket å visualisere filmen. Etter floppen med *Brother* i 2000, velger han i *Dolls* å gjøre noe helt annet. I en film som ikke handler om *yakuza* eller kriminelle, ble det derfor

---

<sup>63</sup> Kitano holder på i disse dager med sin 14. film som heter *Achilles to kame*. Jeg tar ikke denne med i diskusjonen da den ikke er ferdig ennå per juni 2008. I tillegg har han også laget en kortfilm *One fine Day* som er en kolleksjon av 33 kortfilmer av ulike regissører som har laget en kort film om deres forhold til kino. Kortfilm kolleksjonen heter *Chacun son cinéma ou Ce petit coup au coeur quand la lumière s'éteint et que le film commence*. Jeg tar heller ikke med denne da det er en kortfilm og ikke en vanlig kinofilm.

<sup>64</sup> I denne filmen spiller han en birolle som en gal forsker.

muligens lettere å oppholde seg bak kamera. Denne filmen blir omtalt av Casio Abe, som er en av Japans største kritikere innen film og kultur, som en veldig anti-Kitano film på mange måter. Han viser til flere tekniske grep ved bruk av kameravinkler og kamerabevegelser som er veldig utypisk Kitano. I tillegg nevner også Abe Kitanos ekstreme bruk av sterke farger i filmen som bevis for denne anti-Kitano holdingen (Abe 2004). Abe beskriver det på denne måten: "... the colors lack any sense of restraint and float across the screen in a kind of zero-gravity state." (Abe 2004: 254). På denne måten er det derfor også muligens en anti-Kitano handling å ikke bruke seg selv som en av skuespillerne i denne filmen.

Når vi videre skal se på de andre rollene Kitano har i sine filmer, ser vi igjen hans ekstreme arbeidskapasitet. I tillegg til å være regissør og skuespiller i de fleste av filmene, er han også manusforfatter og redigerer. Han har redigert alle filmene sine selv med unntak av de to første filmene *Violent Cop* og *Boiling Point*. Som manusforfatter har han skrevet originalmanuset til elleve av filmene. De eneste han ikke har skrevet er den aller første filmen *Violent Cop* samt *Zatoichi*. I *Violent Cop* tok han over som regissør etter at den opprinnelige regissøren til filmen Kinji Fukasaku måtte trekke seg (Abe 2004). Han skrev derimot om det originale filmmanuskriptet til *Zatoichi* som han ble bedt om å regissere. På denne måten hadde han en finger med i utformingen av filmmanuset selv om han ikke skrev selve originalmanuset til denne filmen. Kitano har med andre ord hatt en veldig stor innflytelse på så å si samtlige av sine egne filmer.

Når Berys Gaut påpeker viktigheten av å kreditere flere av de som har vært med, nevner han alle de elementene som Kitano faktisk gjør helt selv. Med unntak av sine medskuespillere, er det Kitano selv som er i førersetet både som regissør, redigerer og manusforfatter. Det blir derfor veldig vanskelig å kunne dele en eventuell autortittel med noen andre i hans egne filmer. Det er i denne sammenheng at Gaut legger til begrepet *writer-director* (Gaut 1997). Dette uttrykket legger Gaut til grunn for de regissørene som har den dominerende kreative kontrollen i en film. Dette er regissører som også er manusforfattere til sine egne filmer. Begrepet til Gaut blir likevel ikke dekkende når vi snakker om Kitano. Han har som jeg har nevnt, også to andre områder han rår over. Dette er noe verken Gaut eller noen av de andre auteurteoretikerne kommenterer. Gauts påstand om at "Films we must acknowledge to have multiple authors" (Gaut 1997: 150) blir dermed ikke helt riktig for filmene til Takeshi Kitano. Han har den totale kontrollen over det kreative i filmene med unntak av hans medskuespillere. Det blir derfor veldig vanskelig å måtte dele en eventuell autortittel med en annen person.

Det blir snarere mer nærliggende å se på det V.F. Perkins sier om regissører som Kitano: "Being in charge of relationships, of synthesis, he is in charge of what makes a film a *film*" (Perkins 1972: 184).

På bakgrunn av Kitanos rolle i sine filmer, er det derfor helt evident at om det er snakk om noen autoreur i hans filmer, så må det kun bli ham selv. Hans egenskap til å ha en finger med i alle delene i en filmproduksjon er overveldende og er en særdeles sjeldenhet i moderne filmproduksjon.

## 6.2 Kitano – en kunstner?

Med sine tretten filmer så langt som filmregissør har Kitano etter hvert opparbeidet seg et renommé og fått et internasjonalt navn. I dette avsnittet vil fokuset gå videre på om hans skaperverk og rolle som regissør kan bli sett på som en kunstner. Gjør man det, må man også samtidig anerkjenne Takeshi Kitano som en auteur. I dette avsnittet blir det viktig å komme tilbake til det Gaut skriver om *minimal auteurism* (Gaut 1997), beskrevet i kapittel to. Dette begrepet blir viktig for å kunne komme frem til en virkelig forståelse av hva Kitano har oppnådd med sitt skaperverk.

Det første Gaut beskriver i sin *minimal auteurism* er behovet for å kunne samle seg rundt påstanden om at enkelte filmer blir sett på som et kunstverk (Gaut 1997). I mine øyner er de to filmene som har fått størst plass i denne oppgaven, *HANA-BI* og *Zatoichi*, et godt eksempel på dette. Kitanos suksess både i Japan, men også internasjonalt med disse to filmene vitner om anerkjennelse fra flere hold. Med internasjonale priser for begge filmene som både gull- og sølvløven fra filmfestivalen i Venezia, er de med på å underbygge denne forståelsen. Dette alene er ikke med på å proklamere dem som kunstfilmer, men ved hjelp av å vise til en rekke elementer i disse filmene, samt hans andre filmer, håper jeg at denne påstanden vil bli forstått.

Kitanos filmer er etter min mening ikke noen typiske *mainstream* filmer. Det er ikke den type filmer man glatt kan svelge og bli ferdig med dem. De yter i stedet litt motstand. Hans narrative rikdom i den forstand at de byr på flere uforklarlige scener og ikke følger Hollywoods *basic story*, gjør dem mer tvetydige. Det gis rom for tolkninger. Karakterene i filmene hans er i tillegg til tider noe bisarre. Dette gjelder spesielt blant birollene som egentlig tilføyer det narrative veldig lite. Kitanos evne til å ikke låse seg inne i en bestemt genre, men i

stedet utforsker muligheten til å blande og koordinere ulike genre inn i filmene gjør dem til mer enn vanlige kinofilmer. På denne måten oppleves filmene hans mer som kunstverk enn "normale" filmer.

### 6.2.1 Ingen tilfeldigheter

Det andre Gaut legger til grunn i sin teori om *minimal auteurism* er viktigheten av å sile ut de filmene blant kunstfilmene som er et resultat av en ikke-tilfeldig art. Dette går på det som ble nevnt i kapittel to, at skaperne bak disse kunstfilmene visste godt hva de gjorde. Resultatet er med andre ord ikke tilfeldig, men nøye planlagt. Regissørens bevisste grep i filmen ser man som et resultat av de andre filmene i skaperverket. Man kan med andre ord se et mønster. Det ferdige produktet i de andre filmene til regissøren holder det samme kvalitative kunstneriske nivået som er med på å vise at dette ikke er av en tilfeldig art (Gaut 1997).

I Kitanos skaperverk ser man flere trekk som går igjen i flere av filmene hans. Dette vitner om hans kontinuitet og progresjon i filmene. Det er med andre ord mye som peker i den retning av at man snakker om en ikke-tilfeldig art. Kitanos evne til å implementere kunstneriske elementer som setter det narrative til side har blitt belyst flere ganger i løpet av denne oppgaven.

Dette kunstneriske elementet ser vi igjen i sumobryterscenen fra *Sonatine* hvor Kitano leker med montasjeteknikk. Vi ser det også igjen i *HANA-BI* hvor Kitano har flere montasjeserier av tusjmalerier. Dette kommer blant annet som en hel bildeserie med mange ulike tusjmalerier som de tre bildeseriene i midten av filmen. I tillegg blir man også presentert for tusjmaleriene flere ganger enkeltvis gjennom det karakteren Horibe maler i sitt hjem. Kitano bruker også sine egne tusjmalerier som rekvisita i flere av scenene i filmen som eksponerer hans malerier ytterligere. I *Zatoichi* ser vi andre typer ikke-narrative kunstneriske innslag som setter det narrative til side. I denne filmen ser man ulike dansescener. Dette kommer til uttrykk gjennom små enkeltscener hvor risbønder stepper i risåkeren eller i sluttscenen av filmen hvor alle de gode karakterene i filmen samles til det store dansenummeret. Et annet element som også er viktig fra *Zatoichi* er når bøndene arbeider i takt med musikken i filmen. Vi ser dette både når de arbeider i risåkeren, men også når de skal bygge opp huset igjen til fru Oume.

For å vise til at dette ikke er av noen tilfeldig art så finnes det også tilsvarende scener i flere andre av filmene til Kitano. I *Kikujiros sommer* er det flere veldig interessante scener. Det dreier seg blant annet om drømmer som den lille gutten *Masao* har i filmen. Han får et mareritt etter at han ser den store tatoveringen på ryggen til Kitanos karakter. Tatoveringen på ryggen tilsier at han er medlem av en *yakuza*-klan. Det skjønner lille Masao og dette er med på å utløse et voldsomt mareritt hos gutten. Her blir man vitne til at figuren i tatoveringen opptrer som en demon i drømmen. Denne demonen holder Masaos mor til fange. På denne måten visualiserer Kitano guttens frykt for å ikke finne igjen sin biologiske mor. Senere i filmen har han en annen drøm som tar utgangspunktet i personer gutten møter ved en tempelfestival. Her blir man presentert for en dansescene som kan relateres til den avsuttende dansescenen i *Zatoichi*. Selv om drømmen til Masao ikke er like lystig som avslutningsscenen i *Zatoichi*, er det med andre ord liknende scener i disse filmene. I tillegg finnes det en annen scene i denne filmen hvor Masao drømmer at han leker gjemsel med de voksne karakterene i filmen. Her har de på seg ulike kostymer hver gang Masao snur seg rundt for å se etter dem.

Disse drømmescenene til lille Masao gir filmen noe ekstra. Slike scener er med på å billedgjøre tankene til gutten. Man kan derfor se likhetstrekk og en rød trå i forhold til det som blir presentert i *HANA-BI*. Her ser man Horibes tusjmalerier som er med på billedgjøre tankene hans rundt for eksempel selvmord. På denne måten velger Kitano å bruke andre kanaler for å formidle karakterenes tanker. Ved å gå bort i fra dialoger, presenterer han karakterenes sinnsstemning gjennom scener som visualiserer tankene deres.

Det unike med Kitano, og som i løpet av hans regissørkarriere har blitt et av hans varemerker, er nettopp hva denne diskusjonen dreier seg om. Hans måte å implementere ikke-narrative kunstneriske scener får publikum til å våkne opp. Det gir publikum et lite pusterom i den narrative handlingen, og man kan bare lene seg tilbake og nyte de ulike kunstneriske bidragene Kitano har å by på. Kunstmalerier, dans og musikk i en blanding av både tradisjonelle og moderne referanser klargjør Kitanos egenart. Hans særegne måte å ta utgangspunkt i den klassiske japanske stilen, men samtidig legge til sin personlige vri som i *Zatoichi*, gjør at Kitano skiller seg ut fra horden av japanske filmer som blir produsert hvert år. Med sin totale kontroll over det kreative arbeidet i filmene, klarer han på en mesterlig måte å personifisere sine filmer slik at de blir lett gjenkjennelige.

Konklusjonen til Gaut i sitt resonnement om *minimal auteurism* er at regissører som lager kunstverk av ikke-tilfeldig art blir sett på som en ekte kunstner. Dette viser dermed at det finnes filmkunstnere og disse skal da i følge Gaut bli betegnet som en auteur (Gaut 1997). Ut i fra Gauts resonnement mener jeg at Kitano klart kommer inn under denne betegnelsen. Hans filmer er enestående i dagens Japan og måten han fletter inn referanser til de store japanske regissørene som Ozu, Mizoguchi og Kurosawa vitner også om hans bevisste holdning til den japanske filmhistorien.

### 6.3 Kitano – en auteur?

Jeg har til en viss grad kanskje allerede svart på dette spørsmålet, men det finnes flere elementer som er viktig å få en avklaring på. I kapitel to ble teoriene til flere av de store auteurteoretikerne presentert. Jeg ønsker i dette avsnittet å vise hva jeg oppfatter med dette begrepet. Med utgangspunkt i Kitanos skaperverk synes jeg at Gaut sin tolkning og presentasjon av begrepet blir for snevert. Hans argumentasjon om at det nærmest ikke går an å tilegne auteurtittelen til kun regissøren, eller generelt til en person, blir for meg noe vanskelig å godta. Selv om hans argumentasjoner er veldig bra resonnert og argumentert, faller min forståelse av begrepet nærmere det James Naremore og Andrew Sarris påpeker. Det blir vektlagt å kunne kjenne igjen en auteur gjennom deres valg av *mise-en-scene*, redigering og på det å kunne blande høy- og massekultur (Naremore 1999). Deres filmer skal skille seg ut fra massen og vise til kreativitet og originalitet. En *mainstream* film er med andre ord ikke en film laget av en filmauteur.

Jeg har likevel ingen problemer med å se poenget til Gaut at det er flere personer som er viktige i en filmproduksjon og som bør få sin anerkjennelse. Jeg kan følge Gaut når han hevder at om det kun skal være regissøren som skal bli tilegnet auteurtittelen, må det være en *writer-director* (Gaut 1997). En regissør som får servert et ferdig manus og blir kun bedt om å være regissør bør ikke uten videre betegnes som en auteur. Det er viktig at regissøren står bak den kreative prosessen av en film. Både med manusarbeidet og som regissør. På denne måten er *writer-director* den virkelige sjefen over filmproduksjonen etter min mening.

Den som sitter i sjefsstolen og som dirigerer de andre aktørene, eller kunstnerne om man vil, inn i det sporet som gir filmen det distinktive uttrykket, er likevel regissøren. Regissøren har det siste ordet når filmen skal lages. Det er i denne sammenheng at Sarris mener at regissøren

alene skal tilegnes auteurtittelen da regissøren har mest innflytelse over skaperverket og sluttresultatet (Sarris 1996). V.F. Perkins kommer også med tilsvarende resonneringer som jeg kan stå inne for. Perkins peker på at det er regissøren som kontrollerer uttrykket i filmen. I tillegg er det regissøren som har hovedansvaret for uttrykket og sluttresultat i filmen. På denne måten blir det rettmessige å tilegne auteurtittelen til regissøren (Perkins 1972).

Mitt eget sluttresonnement blir derfor at auteurtittelen bør tillegges regissøren grunnet hans eller hennes posisjon i filmproduksjon. Det er de som har den kreative kontrollen over filmene sine og det er de som står ansvarlig for sluttresultatet. Deres egenart og personlige stil kommer til uttrykk gjennom de valgene de tar som øverstkommanderende i filmproduksjonen. Det er de som velger og gir instruksjoner om bruk av *mise-en-scene*, redigering og kameravinkler. Det er de som gir instruksjoner til skuespillerne og det er de som gir filmen det distinktive uttrykket når den vises på premieren. Regissøren har på denne måten fullmakt til å påvirke filmens resultat på et mye høyere plan enn de andre aktørene i en filmproduksjon. Deres personlige signatur i filmen er med på å markere filmen som deres egen. På denne måten faller de inn under betegnelsen som en auteur.

Det er i denne sammenhengen at jeg mener at Kitano hører hjemme. Hans distinktive egenart og signatur i filmene er etter min mening helt åpenbare. Dette blir spesielt tydelig med tanke på hans enorme arbeidskapasitet hvor han har en finger med i så å si alle ledd i produksjonen. Jeg finner det derfor svært vanskelig å ikke kunne gi ham denne tittelen.

### 6.3.1 Gjenkjennelighetsfaktoren

James Naremore skirver i sin artikkel om auteurteorien at noe av det som kjennetegner en auteur er regissørens grep som kompleksivitet, originalitet, intensivitet i tillegg til en enhetlig samhörighet mellom hans ulike filmer (Naremore 1999). En enhetlig samhörighet er en viktig del i Kitanos skaperverk. Med få unntak handler alle filmene hans på sett og vis om det gode mot det onde. Satt i en mer konkret kontekst så handler de aller fleste filmene på en eller annen måte om *yakuza*-miljøet. Enten sett innenfra at Kitano spiller et *yakuza*-medlem, eller sett utenfra hvor han spiller en politietterforsker. De eneste filmene som ikke har noe med denne tematikken å gjøre er *A Scene at the Sea*, *Getting Any?* og hans siste film *Glory to the Filmmaker!*. Begge de to sistnevnte filmene tilhører en annen genre, og er i og for seg relativt like. De er like i den forstand at de er en ren komedie med mange kryssreferanser i forhold til



andre filmer og japansk popkultur. I *Getting Any?* finnes det blant annet flere referanser til Akira Kurosawas *Rashomon* hvor Kitano nærmest gjør narr av *samurai*-genren. Ut over dette har samtlige filmer på en eller annen måte en henvisning eller relasjon til det kriminelle miljøet. Dette er mest fremtredende i hans første filmer som *Violent Cop*, *Boiling Point* og *Sonatine* samt *Brother* fra 2000. Disse er gjennomgående rene gangsterfilmer. I tillegg har Kitano filmer som *Kids Return*, *HANA-BI* og *Zatoichi* som har klare henvisninger til *yakuza*-miljøet uten at dette blir hovedtemaet i filmene. Til slutt har vi filmene *Kikujiros sommer*, *Dolls* og *Takeshis* som egentlig har lite med *yakuza*-miljøet å gjøre, men at det likevel finnes små henvisninger i løpet av filmene hvor dette miljøet blir eksponert på en eller annen måte.

Kitanos filmer med få unntak har på denne måten en klar enhetlig samhörighet etter min mening. Flere av filmene som *Violent Cop*, *HANA-BI* og *Zatoichi* har også en underliggende tematikk rundt det å pleie et sykt familiemedlem samtidig som man må kjempe mot de onde eller kriminelle. Man kan på denne måten se tematiske likheter i flere av filmene til Kitano.

Ut over det tematiske finner man også andre faktorer i Kitanos filmer som går igjen i en rekke av filmene. Dette går på bruken av de samme skuespillerne samt bruken av musikk. Blant de kvinnelige skuespillerinnene er det to navn som går igjen. Den ene er Yuuko Daïke<sup>65</sup> som spiller i fem av filmene til Kitano. Hun spiller blant annet en av *geisha*-søstrene i *Zatoichi*. Den andre er Kayoko Kishimoto<sup>66</sup> som også spiller i fem av filmene hans. Hun ser man blant annet som den tause konen til Kitanos karakter Nishi i filmen *HANA-BI*. Blant de mannelige skuespillerne er det også to som dominerer lerretet. Dette er Ren Osugi<sup>67</sup> som spiller i ni av filmene til Kitano. Han spiller blant annet Horibe i *HANA-BI*. Den andre er Susumu Terajima<sup>68</sup>, som vi møter i ni av filmene til Kitano. Ut over disse skuespillerne er flere av hoved- og birollene i filmene til Kitano besatt av medlemmer fra *Takeshi-gundan*. Eksempler på dette er Dankan<sup>69</sup> som har hovedrollen i *Getting Any?*, Gadarukanaru Taka<sup>70</sup>, som spiller den ubrukelige nevøen Shinkichi i *Zatoichi*, Edamame Tsumami<sup>71</sup>, som blir banket opp av

---

<sup>65</sup> Daïke har spilt i følgende Kitano-filmer: *Kids Return*, *HANA-BI*, *Kikujiros sommer*, *Dolls* og *Zatoichi*.

<sup>66</sup> Kishimoto har spilt i følgende Kitano-filmer: *HANA-BI*, *Kikujiros sommer*, *Dolls*, *Takeshis* og *Glory to the Filmmaker!*

<sup>67</sup> Osugi har spilt i følgende Kitano-filmer: *Sonatine*, *Getting Any?*, *Kids Return*, *HANA-BI*, *Brother*, *Dolls*, *Takeshis*, *Glory to the Filmmaker!* samt Kitanos nye film som spilles inn i disse dager *Achilles to kame*.

<sup>68</sup> Terajima har spilt i følgende Kitano-filmer: *Violent Cop*, *A Scene at the Sea*, *Sonatine*, *Getting Any?*, *Kids Return*, *HANA-BI*, *Brother*, *Takeshis* og *Glory to the Filmmaker!*

<sup>69</sup> Han har også en birolle i *Boiling Point*.

<sup>70</sup> Han har også biroller i *Boiling Point* og *Getting Any?*

<sup>71</sup> Han har også biroller i *Boiling Point* og *Zatoichi*.

Nishi på stranden i *HANA-BI* og Rakkyo Ide<sup>72</sup>, som den skallede og til tider nakne motorsyklisten i *Kikujiros sommer*. Flere av medlemmene i *Takeshi-gundan* spiller små bisarre roller i filmene som ofte ikke tilfører det narrative nevneverdig. De er ofte mer som et humoristisk innslag og kuriositet. Deres nærvær i filmene til Kitano bidrar mer på det humoristiske plan og er Kitanos måte å tilføre filmene sine en smak av Beat Takeshis verden. Ved å blande seriøsiteten til Takeshi Kitano med humoren til Beat Takeshi får filmene hans en velbalansert atmosfære. Kitano implementerer ofte humor i scener som ellers ville ha blitt veldig alvorlige. På denne måten er han med på å frembringe den ultimate Kitanoismen i sine filmer.

Ved valg av komponist og musikk til sine filmer har Takeshi Kitano holdt seg i stor grad til en person. Dette er Joe Hisaishi<sup>73</sup> som har komponert filmmusikk til syv<sup>74</sup> av filmene. Den siste filmen de jobbet sammen på var *Dolls*. Etter dette har de gått mer hvert til sitt. Dette er først og fremst på grunn av deres travle hverdag hvor de ikke har klart å finne tid til å jobbe sammen.

Vi ser her at Kitano på mange måter holder seg til bekjente og bruker de samme personene både som skuespillere, skuespillerinner og komponist i de aller fleste av filmene. Dette gir filmene hans en gjenkjennelighet. Alt fra de ulike åpningsscenerne i filmene med musikken til Hisaishi til de samme kjente ansiktene til skuespillerne og skuespillerinnene.

## 6.4 Konklusjon

Jeg har i løpet av denne masteroppgaven prøvd å sette fingeren på det jeg mener er det mest essensielle ved skaperverket til Takeshi Kitano. Han har i løpet av sine snart 20 år som filmregissører utviklet seg fra å være en stand-up komiker til å bli en av samtidens virkelig store japanske regissører. Med en rekke priser både i Japan og i Vesten har han klart å sette spor etter seg. Kitano har etter min mening en distinktiv stil eller en kontinuerlig form for tematisk fremlegging i sine filmer. Dette er elementer som Truffaut mente var avgjørende i sin fremlegging av auteurteorien. Kitanos særegne stil og bruk av ikke-narrative kunstneriske

---

<sup>72</sup> Han dukker også opp i *Boiling Point* og *Glory to the Filmmaker!*

<sup>73</sup> Han er mest kjent via filmmusikken til animatøren Hayao Miyazaki som filmene *Chihiro* og *Heksene, Det levende slottet, Princess Mononoke* og *Min nabo Totoro*.

<sup>74</sup> Han har komponert musikk til følgende filmer for Kitano: *A Scene at the Sea, Sonatine, Kids Return, HANA-BI, Kikujiros sommer, Brother* og *Dolls*.

elementer i filmene sine er det som står igjen som det sentrale i denne oppgaven. På denne måten klarer han å flette inne ulike kunstneriske uttrykk i filmen som gir opplevelsen av å se filmene hans noe helt spesielt. Han er etter min mening en ekte kunstner og det er på sin plass å betegne ham som en auteur. Hans enorme arbeidskapasitet som både regissør, skuespiller, redigerer og manusforfatter er beundringsverdig. I tillegg til å være en av japansk aller største mediepersonligheter, har han også tatt seg tid til å skrive bøker samt male. Han er aktiv på så mange områder innen kultur at det er vanskelig å sette kun en merkelapp på ham.

For å avrunde denne oppgaven vil jeg sitere Takeshi Kitano hvor han beskriver seg selv og hva han vil bli husket for:” Eventually, this is how I would like to be remembered at the end of my career. "He was never the best at anything he does; comedy, acting, filmmaking, writing, etc., but nobody was better at doing so many different things at the same time as he was.” (Mottesheard 2004).

## 7.0 Litteratur

- Abe, Casio. 2004. *beat Takeshi vs. Takeshi Kitano*, New York: Muave Publishing/Kaya Press
- Anderson, Joseph L. og Donald Richie. 1982. *The Japanese Film: Art and Industry*, New Jersey: Princeton University Press
- Bordwell, David, Janet Staiger og Kristin Thompson. 1985. *The classical Hollywood cinema : film style & mode of production to 1960*, London : Routledge & Kegan Paul
- Bordwell, David. 1993. *Film art : an introduction*, New York : McGraw-Hill
- Bordwell, David. 1997. *On the history of Film Style*, London: Harvard Univ. Press
- Burch, Noël. 1979. *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*, London: Scolar Press
- Clement, Michael og Yann Tobin. 2003. Creer un Tempo, oversatt av Henrik Sylow, *Positif* nr. 513, november.
- Contreras, Cynthia. 1994. "Kobayashi's Widescreen Aesthetic" i *Cinematic Landscapes*, red. Linda C. Ehrlich & David Dresser, 241-262. Austin: University of Texas Press
- Davis, Darrellilla. 1996. *Picturing Japaneseness: Monumental Style, National Identity, Japanese Film*. New York: Columbia University Press
- Desser, David. 1994. "Gate of Flesh(tones): Color in Japanese Cinema" i *Cinematic Landscapes*, red. Linda C. Ehrlich & David Dresser, 299-322. Austin: University of Texas Press
- Gaut, Berys. 1997. "Film Authorship and Collaboration" i *Film Theory and Philosophy*, red. Richard Allen & Murray Smith, 149-172. Oxford: Clarendon Press
- Gerstner, David A. 2003. "the practices of authorship" i *Authorship and film*, red. David A. Gerstner & Janet Staiger, 3-26. New York: Routledge
- Gibbs, John. 2002. *Mise-en-scene – Film style and interpretation*, London: Wallflower Press
- Hashimoto, Osamu. 1989. *Kanpon chanbara jidaigeki koza*, Tokyo: Tokuma Shoten
- Imai, Takako. 1999. "Born to be wild" i "*Beat*" *Takeshi Kitano*, red. Brian Jacobs, 4-15. London: Tadao Press
- Imai, Takako. 1999. "Cannes '99" i "*Beat*" *Takeshi Kitano*, red. Brian Jacobs, 72-81. London: Tadao Press
- Imai, Takako. 1999. "All about Takeshi's mother and his misdemeanours" i "*Beat*" *Takeshi Kitano*, red. Brian Jacobs, 68-71. London: Tadao Press
- Livingston, Paisley. 1997. "Cinematic Authorship" i *Film Theory and Philosophy*, red. Richard Allen & Murray Smith, 132-148. Oxford: Clarendon Press

- Machiyama, Tomohiro. 1999. "A comedian star is born" i "Beat" Takeshi Kitano, red. Brian Jacobs, 104-113. London: Tadao Press
- Miyao, Daisuke. 2004. Forord til *beat Takeshi vs. Takeshi Kitano* av Casio Abe, ix-xvi. New York: Muae Publishing/Kaya Press
- Mottesheard, Ryan. 2004. *The Two Beats: Takeshi Kitano Talks About His Populist Streak in "Zatoichi"*, [http://www.indiewire.com/people/people\\_040722kitano.html](http://www.indiewire.com/people/people_040722kitano.html), (28. april 2008).
- Naremore, James. 1999. "Authorship" i *A Companion to Film Theory*, red. Toby Miller & Robert Stam, 9-24. Oxford: Blackwell Publishing Ltd
- Perkins, V.F. 1972. *Film as film : understanding and judging movies*, Harmondsworth: Penguin
- Richie, Donald. 1994. "The Influence of Traditional Aesthetics on the Japanese Film" i *Cinematic Landscapes*, red. Linda C. Ehrlich & David Dresser, 155-164. Austin: University of Texas Press
- Rimer, Thomas. 1994. "Film and the Visual Arts in Japan: An Introduction" i *Cinematic Landscapes*, red. Linda C. Ehrlich & David Dresser, 149-154. Austin: University of Texas Press
- Sarris, Andrew. 1968. "Toward a Theory of Film History", i *The American Cinema: Directors and Directions, 1929-1968*. New York: Dutton
- Sato, Tadao. 1994. "Japanese Cinema and the Traditional Arts: Imagery, Technique, and Cultural Context" i *Cinematic Landscapes*, red. Linda C. Ehrlich & David Dresser, 165-186. Austin: University of Texas Press
- Sato, Yuu. 2004. *The Kitano Talkshow (IFFR 04)*. Oversatt av Naoyuki Usui, <http://www.kitanotakeshi.com/index.php?content=resources&id=54> (15. mars 2008).
- Svenkerud, Herbert, Eva Haugum og Solveig Landron. 2001. *Fransk-norsk, norsk-fransk ordbok*, Oslo: J.W. Cappelens forlag
- Tashiro, Hiroko. 2001. The Beat goes on, *TIME Asia*, Vol.157 nr.6, 12. februar
- Thompson, Kristin. 1999. *Storytelling in the New Hollywood*, Cambridge: Harvard Univ. Press
- Tsutsui, Kiyotada. 2000. *Jidaigeki eiga no shiso: nosutariji no yukue*, Tokyo: PHP Shinso
- Truffaut, Francois. 1954. Une certaine tendance du cinéma français. *Cahiers du cinéma*, nr.

## 8.0 Filmer

- Fukasaku, Kinji. 2000. *Batoru rowaiaru (Battle Royale)* (Japan).
- Gosho, Heinosuke. 1953. *Entotsu no mieru basho (The Four Chimneys)* (Japan).
- Katsu, Shintaro. 1972. *Shin Zatoichi monogatari: Oreta tsue (Zatoichi - in Desperation)* (Japan).
- Kinoshita, Keisuke. 1953. *Nihon no higeki (A Japanese Tragedy)* (Japan).
- Kinoshita, Keisuke. 1953. *Nijushi no hitomi (Twenty-Four Eyes)* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 1989. *Sono otoko, kyôbô ni tsuki (Violent Cop)* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 1990. *3-4 x jûgatsu (Boiling Point)* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 1991. *Ano natsu, ichiban shizukana umi (A Scene at the Sea)* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 1993. *Sonatine* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 1995. *Minnâ-yatteruka! (Getting Any?)* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 1996. *Kizzu ritân (Kids Return)* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 1997. *HANA-BI* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 1999. *Kikujirô no natsu (Kikujiros sommer)* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 2000. *Brother* (USA,England og Japan).
- Kitano, Takeshi. 2002. *Dolls* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 2003. *Zatoichi* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 2005. *Takeshis'* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 2007. *Chacun son cinéma ou Ce petit coup au coeur quand la lumière s'éteint et que le film commence (segment "One Fine Day")* (Frankrike).
- Kitano, Takeshi. 2007. *Kantoku · Banzai! (Glory to the filmmaker!)* (Japan).
- Kitano, Takeshi. 2008. *Achilles to kame (Achilles and the Tortoise)* (Japan).
- Kurosawa, Akira. 1948. *Yoidore tenshi (Drunken Angel)* (Japan).
- Kurosawa, Akira. 1949. *Nora inu (Stray Dog)* (Japan).
- Kurosawa, Akira. 1951. *Rashomon* (Japan).
- Kurosawa, Akira. 1961. *Yojimbo (Yojimbo – the Bodyguard)* (Japan)
- Kurosawa, Akira. 1962. *Tsubaki Sanjuro (Sanjuro)* (Japan)
- Misumi, Kenji. 1970. *Zatoichi abare-himatsuri (Zatoichi – at the fire festival)* (Japan)
- Miyazaki, Hayao. 1988. *Tonari no Totoro (Min nabo Totoro)* (Japan)
- Miyazaki, Hayao. 1997. *Mononoke-hime (Princess Mononoke)* (Japan)
- Miyazaki, Hayao. 2001. *Sen to Chihiro no kamikakushi (Chihiro og Heksene)* (Japan)
- Miyazaki, Hayao. 2004. *Hauru no ugoku shiro (Det levende slottet)* (Japan)

Mizoguchi, Kenji. 1941. *Genroku Chushingura (The Loyal 47 Ronin)* (Japan)

Mizoguchi, Kenji. 1952. *Saikaku ichidai onna (The Life of Oharu)* (Japan)

Nakata, Hideo. 1998. *Ringu* (Japan)

Oshima, Nagasa. 1983. *Senjô no meri Kurisumasu (Merry Christmas Mr. Lawrence)*  
(England og Japan)

Otomo, Katsuhiko. 1988. *Akira* (Japan).

Ozu, Yasujiro. 1941. *Todake no kyodai (Brothers and Sisters of the Toda Family)* (Japan)

Ozu, Yasujiro. 1953. *Tokyo monogatari (Tokyo Story)* (Japan)

Ozu, Yasujiro. 1958. *Higanbana (Equinox Flower)* (Japan)

Shimizu, Takashi. 2003. *Ju-on: The Grudge* (Japan)

Tarantino, Quentin. 1992. *Reservoir Dogs* (USA)

Tarantino, Quentin. 1994. *Pulp Fiction* (USA).

Tarantino, Quentin. 2003. *Kill Bill: Vol. 1* (USA)

Yamamoto, Satsuo. 1967. *Zatoichi royaburi (Zatoichi - the Outlaw)* (Japan)

## Vedlegg: Filmfakta

Originaltittel: *HANA-BI (Fireworks)*

Produksjonsland/år: Japan/1997

Regi: Takeshi Kitano

Manuskript: Takeshi Kitano

Produsent: Masayuki Mori, Yasushi Tsuge og Takio Yoshida

Scenografi: Hideo Yamamoto

Musikk: Joe Hisaishi

Skuespillere: Takeshi Kitano som *Beat Takeshi* (Yoshitaka Nishi), Kayoko Kishimoto (Nishis kone), Ren Osugi (Horibe), Susumu Terajima (Nakamura), Tetsu Watanabe (Tesuka), Yuuko Daike (enken til Tanaka)

Originaltittel: *Zatoichi*

Produksjonsland/år: Japan/2003

Regi: Takeshi Kitano

Manuskript: Takeshi Kitano, basert på en roman av Kan Shimosawa

Produsent: Masayuki Mori og Tsunehisa Saito

Scenografi: Katsumi Yanagijima

Musikk: Keichi Suzuki

Skuespillere: Takeshi Kitano som *Beat Takeshi (Zatoichi)*, Tadanobu Asano (Hattori Genosuke), Michiyo Ookusu (Fru Oume), Gadarukanaru Taka (Shinkichi), Daigoro Tachibana (Geisha Seitaro 'Osei' Naruto), Yuuko Daike (Geisha Okinu Naruto), Ittoku Kishibe (Sjefen Inosuke Ginzo)