

Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:

LOS SAMURÁIS EN EL CINE DE AKIRA KUROSAWA

Autor/es:

Antonio José Navarro

Citar como:

Antonio José Navarro (2003). LOS SAMURÁIS EN EL CINE DE AKIRA KUROSAWA. Nosferatu. Revista de cine. (44).

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/41340>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



donostiakultura.com

Los samuráis en el cine de Akira Kurosawa

La armonía entre la pluma y la espada

Antonio José Navarro

*Samuraien ondorengo zuzena izanik, Kurosawak lan ugari eskaini dio ia mitikoak diren pertsonaia horien inudicari. Izan ere, samuraiak eta roninak (jauntxorik gabeko samuraiak, alderrai debiltzanak eta erromesak) izango dira bere pelikula ezagunenetako batzuen protagonista, esate baterako **Ran**, **Yojimbo**, **Sanjuro** edo **Los siete samuráis** pelikuletan.*



Kagemusha, la sombra del guerrero

La cultura japonesa clásica nos ofrece muchas figuras, palabras e imágenes que la fantasía y el intelecto se esfuerzan en asimilar. Aturdidos por su complejidad y variedad, habitualmente nos detenemos en aquellos personajes e iconos cuya capacidad de sugestión -mezcla de exotismo, agresividad física y suntuoso artificio plástico- colman ciertas afinidades instintivas. Y, sin duda, el samurái es uno de los personajes más popu-

lares, uno de los iconos más poderosos que, de inmediato, transmiten al espectador occidental una idea del Japón tan folclórica como romántica. Oscilando entre la épica y la tragedia, entre la aventura y la barbarie, para Occidente los samuráis continúan siendo aquellos feroces guerreros ungidos de un peculiar sentido de la caballerosidad. Una caballerosidad construida alrededor de sombríos rituales, los cuales perfilan con rudeza los matices más intrigan-

tes de la fascinación que, aún hoy, los samuráis provocan entre nosotros, los lejanos observadores de una cultura "extraña". ¿Y de qué matices estamos hablando? Por ejemplo, durante los prolegómenos de cada duelo a muerte, los samuráis cumplían una serie de estrictas reglas de cortesía hacia el adversario. Cada combatiente solía dar su nombre y linaje al contrario, enumerando acto seguido sus más destacadas hazañas. Finalizada la lucha, el samurái victorioso, antes de cortar la cabeza a su rival, tenía la costumbre de elogiar el valor demostrado por éste durante el combate. Aunque lo descrito no puede competir con la macabra poética que destilan determinados gestos: previamente a cada batalla, el samurái quemaba incienso en su casco de manera que, en caso de ser decapitado, su cabeza olierá bien...

Tal vez por este motivo, los filmes sobre/con samuráis realizados por Akira Kurosawa -**Los siete samuráis** (1954), **Trono de sangre** (1957), **Yojimbo** (1961), **Sanjuro** (1962) y **Ran** (1985)-, cautivan al público occidental de una manera que otros títulos del cineasta japonés no consiguen, como es el caso de **El perro rabioso** (1949) o **Vivir** (1952), a pesar de que nadie pueda cuestionar seriamente su abrumadora calidad artística. Aparte del preciosismo pictórico de la puesta en escena, del estilo ágil y elegante del montaje, de la esquiva poesía de los movimientos de cámara, en los filmes sobre/con samuráis de Kurosawa los espectadores occidentales hallan una

colorida pintura del alma humana, idéntica en sus reacciones, en sus grandezas y en sus miserias, a las que han tenido, y seguirán teniendo, hombres de todas las épocas. De ahí que **Los siete samuráis**, **Yojimbo** o **Ran** tiendan a la universalidad, esquivando hábilmente su férrea ambientación histórica en el convulso siglo XVI nipón, sacudido por numerosas guerras civiles (1), y uno de los periodos históricos predilectos del realizador (2). Los cantares de gesta, los relatos de aventuras, el *western* o la más fiera tragedia isabelina son evocados por Kurosawa a través del mundo legendario y misterioso de los samuráis. Sin embargo, el autor de **Dodeskaden** (1970) no sucumbe frente a la rigidez y lejanía del mito que, en ocasiones, se muestra extraño, críptico. Kurosawa jamás pierde el sentido del relato ni se remansa hasta el punto de perder el ritmo de la acción. Por eso, títulos como **Trono de sangre** o **Sanjuro**, pese a su gravedad o a su liviano tono bufo, reconstruyen el drama y la aventura en un plano mucho más fresco y estimulante, sin las laceraciones que podría comportar una excesiva sumisión hacia sus ricos y remotos orígenes culturales.

Así pues, los filmes sobre/con samuráis de Akira Kurosawa nos desvelan a un brillante narrador, cuya creatividad, rebosante de astucia, recursos y fuerza, afianza el sentido práctico de la narración; es decir, su ética. Por eso, viendo filmes como **Yojimbo** o **Ran** acuden a la memoria las agudas reflexiones de



Yojimbo

Walter Benjamin (1892-1940) a propósito de "el narrador": *"La orientación hacia un interés práctico es un rasgo característico de muchos narradores natos. (...) De forma abierta u oculta, la narración lleva en sí su utilidad. Dicha utilidad puede consistir a veces en una moral, otras en una indicación práctica o, en ocasiones, en un proverbio o norma de conducta. En cualquier caso, el narrador es un hombre que da un consejo a quien le escucha. Ahora bien, si 'dar un consejo' empieza a sonar anticuado hoy en día, la culpa la tiene el hecho de que disminuye la comunicabilidad de la experiencia. (...) El consejo entretejido en la tela de vida ya vivida, es sabiduría"* (3).

Pero la sabiduría vital de Akira Kurosawa es además, y muy especialmente, una búsqueda material, física, de la belleza. El torrencial aguacero bajo el cual pelean los guerreros de **Los siete samuráis**, obligándolos a combatir inmersos en un mar de mefítico lodo; la densa y dolorosa telaraña de flechas que atrapa y elimina a Taketoki Washizu (Toshiro Mifune) en **Trono de sangre**, acercándose trémulo a sus ejecutores, para caer postrado ante ellos en medio de una densa y fantasmagórica neblina; las calles lúgubres y desérticas de **Yojimbo**, azotadas continuamente por un viento arisco y sucio que levanta nubes de polvo capaces de difuminar el desolador paisaje donde el *ronin* (samurái errante y sin amo) Sanjuro Kuwabatake (Toshiro Mifune) impondrá el orden frente al mal; aquel momento de **Sanjuro** en donde el *ronin* interpretado, una vez más, por Mifune, hace gala de su *ian-jutsu* (arte de desenfundar la espada) y, con un movimiento veloz y certero, asesta un tajo mortal a su enemigo, que se desploma en medio de una estremecedora nube de sangre... La belleza en el cine de Kurosawa sobre/con samuráis surge, como afirmaba George Santayana (1863-1952), del cieno, la sangre y el calor del sol. Y al igual que para el filósofo hispano-estadounidense, para el realizador nipón la exaltación de la emoción y la naturalización de la belleza -de sus texturas y de sus materias- permite el acceso a las otras esencias de las cosas, pues los valores estéticos no pertenecen a otro mundo, trascendente e inefable, sino que son una manifestación humana más, sometida a los dictámenes de la moral y de la razón. De ahí que, a propósito de **Trono de sangre**, Manuel Vidal Estévez escribiera: *"La niebla, el viento, la lluvia, el bosque, expuestos en toda su exuberancia, configuran el inclemente paisaje en el que brotará la desenfrenada pulsión de poder que conducirá al crimen, a la locura y a la muerte. Un paisaje exasperado, presidido por una atmósfera fúnebre que abre y cierra la película para señalar al discurso como un círculo infernal sin posible salida. Kurosawa inscribe así la fatalidad del afán de poder como tragedia plenamente inscrita en la naturaleza"* (4).



Sobre la expresión de los propios sentimientos

El universo legendario y violento de los samuráis no fue, en modo alguno, ajeno a Akira Kurosawa. Su padre, Isao Kurosawa, era descendiente directo de un distinguido clan de samuráis de Tohoku, al norte del Japón, cuyos orígenes se remontaban al siglo XI, además de oficial de la Academia Imperial de Toyama y profesor de artes marciales, concretamente de kendo (5). Influidor por su progenitor, Kurosawa fue toda su vida un destacado practicante de kendo -al igual que Toshiro Mifune, protagonista de varias de sus películas sobre/con samuráis-, a lo cual ayudaba su impresionante físico de 1'85 metros -tan imponente como el de sus admirados Shingen Takeda, Nobugama Oda, Hideyoshi, Motomari Mori...-, pero jamás se sintió tentado por la espada, por la vida castrense, sino que se decantó por la pluma, por la vida del artista. Así que empezó a estudiar bellas artes, pero el temor a no ser un buen pintor y su interés por el cine le llevaron en 1936 a buscar empleo en los estudios Toho, iniciando su carrera como ayudante del director Kajiro Yamamoto, curiosamente cineasta especializado en comedias ligeras como **Enoken no senman chōjya** (1936) y **Otto no teiso-haru kureba** (1937). La armonía entre la pluma -su formación e intereses artísticos- y la espada -su estricta educación tradicional de raíces samuráis- empezaba a confluir armónicamente, y buena prueba de ello es que Kurosawa debutaría en calidad de director con **La leyenda del gran judo** (1943), un violento y poético *jidai-geki* (película de tema histórico) en torno al inventor del judo que cosechó un enorme éxito en taquilla, dando lugar a una notable secuela, **La nueva leyenda del gran judo** (1945).



Dos años después de *Vivir*, Akira Kurosawa decide cambiar de registro y filma a lo largo de doce meses, en condiciones muy difíciles (6), **Los siete samuráis**. Esta vez, el intimismo cede al fragor y al furor de una epopeya sangrienta, donde el director realza la feroz acción individual de sus héroes como único remedio contra la injusticia. Pero Kurosawa contempla escéptico la épica violencia que marca el relato, pues la operación guerrera de los siete *ronin* protagonistas es presentada como un impulso humanista valeroso y absurdo a un mismo tiempo. Proteger a los desvalidos campesinos de la opresión a que son sometidos por una feroz partida de bandidos exige a sus defensores el sacrificio supremo de la muerte, en aras de una "ley moral" autoimpuesta. Pero también es el producto de la desbordante exuberancia vital propia del héroe que, como diría Nietzsche, "tiene mucho que dar a otros" simplemente porque le sobra, porque no conseguirá vivir él solo tanta vida. Los héroes de **Los siete samuráis**, a diferencia de los bandidos e, incluso, de los mismos campesinos -todos ellos bárbaros que miran sus pasiones como su única razón de ser, incapaces de domesticarlas ni comprenderlas, valorando su vida en función de su ímpetu o de su desesperación...-, son personajes emotivos, divertidos y un tanto trágicos, llenos de fuerza.

Sin proponérselo, el éxito de **Los siete samuráis** revitalizó un género filmico muy popular en el Japón desde los inicios del cine silente, el *chambara* -"pa-

labra derivada de la onomatopeya 'chan-chan barabara', que representa el ruido brutal del sable al cortar la carne humana", según explica Pascal Vincent (7)-. Concretamente, el *chambara* florece a partir de 1927 gracias a filmes como **Oka seidan** (1928) y **Zanjin Zamba Ken** (1930), ambas de Daisuke Ito, o como **Ronin-gai** (1928) y **Kubi no Za** (1929), las dos dirigidas por Masashi Makino. Sus orígenes culturales más inmediatos hay que buscarlos en el teatro *kabuki* (8) y en la literatura épica del periodo Kamakura (1185-1338). Las narraciones bélicas Kamakura, de un lenguaje maravillosamente vívido (9), gozaron de una gran popularidad entre nobles y plebeyos ya que sus héroes, habitualmente samuráis y monjes-guerreros budistas, eran glorificados a través de enérgicas acciones guerreras. Las narraciones bélicas del periodo Kamakura eran algo más que un simple entretenimiento; ejercieron una profunda influencia en la forja del carácter japonés moderno al idealizar la temeridad, la lealtad y el desdén por la muerte.

Irónicamente, durante el conflicto bélico en el Pacífico el género decayó, debido al auge de cintas bélicas más convencionales, rebosantes de propaganda. Los pocos *chambara* escritos, producidos y dirigidos en aquel entonces tuvieron que adaptarse a los ideales imperialistas y xenófobos del Japón en guerra, como demuestra **Kumara tengu** (1942), de Daisuke Ito, donde los villanos son un grupo de *gaijin* (término despectivo con que los japoneses se refieren a los extranjeros). Incluso personalidades ajenas al *chamba-*

ra, como Kenji Mizoguchi, tuvieron que hilvanar un discurso conservador afín a los dictados de las autoridades políticas y culturales de entonces. Su exquisita y poética **La venganza de los cuarenta y siete samuráis** (*Genroku chushingura*, 1941), basada en una leyenda popular japonesa, ilustra a la perfección el conflicto, típicamente japonés, entre la lealtad personal y la obligación para con su país (10), ensalzando la ética servil y marcial de los samuráis.

Tras el fin de la Segunda Guerra Mundial los responsables del ejército norteamericano de ocupación, la SCAP (Supreme Command of the Allied Powers) prohibieron todas aquellas películas "que favorezcan o representen la lealtad feudal y la directa o indirecta aprobación del suicidio" y, por consiguiente, según el especialista norteamericano David Desser, el *chambara* desapareció (11). Únicamente cuando los productores nipones, a raíz de la extraordinaria acogida dispensada a **Los siete samuráis** tanto en Japón como en Occidente, intuyeron las posibilidades económicas que entrañaba la "resurrección" del *chambara*, éste volvió a las pantallas con fuerza inusitada. Títulos como **Harakiri** (*Seppuku*, 1962), de Masaki Kobayashi; **Nemuri Kyoshiro sappochō** (1963), de Tokuzo Tanaka; **Zatoichi senryokubi** (1964), de Kazuo Ikehiro -protagonizada por un *ronin* ciego llamado Zato Ichī, personaje que inspiró **El justiciero ciego** (*Blindman*, 1971), excelente *euro-western* dirigido por Ferdinando Baldi y protagoniza-

do por Tony Anthony-; **Dai-bosatsu tōge** (1966), de Kihachi Okamoto; **Rebelión** (*Joi-uchi*, 1967), de Masaki Kobayashi; y muy especialmente, la trilogía de Hiroshi Inagaki, **Samurái** (*Miyamoto Musashi*, 1954), **Samurái 2** (*Miyamoto Musashi: Ichijoji no ketto*, 1955) y **Samurái 3: Duelo en la isla Ganryū** (*Miyamoto Musashi: Kettō Ganryū-jima*, 1956), fueron algunos de los títulos que dieron fortaleza al género dentro de la industria cinematográfica nipona hasta su desaparición "oficial" hacia mediados de los setenta, con la saga **Kozure Ōkami** ("Lobo Solitario") (12). Muy atinadamente, David Desser apunta que los *chambara* de posguerra se acercaban mucho al *western* occidental -de ahí que les fuera muy fácil tanto a John Sturges como a Sergio Leone realizar **Los siete magníficos** (*The Magnificent Seven*, 1960) y **Por un puñado de dólares** (*Per un pugno di dollari*, 1964), sendos *remakes* de, respectivamente, **Los siete samuráis** y **Yojimbo**-. Desser asegura muy atinadamente que el *chambara* es un género sumamente reiterativo y predecible, que retrata un cosmos regido por la violencia y la anarquía y que es esencialmente nihilista. "Ni la sociedad ni el individuo poseen valor alguno. El heroísmo, en última instancia, carece de significado, así como la búsqueda de la perfección tan típicamente samurái", subraya (13). También afirma que el pasado japonés es mitificado y que, en ese proceso, la historia desaparece, "dejando paso a hombres violentos con espadas en una tierra de caos y heroísmo" (14).



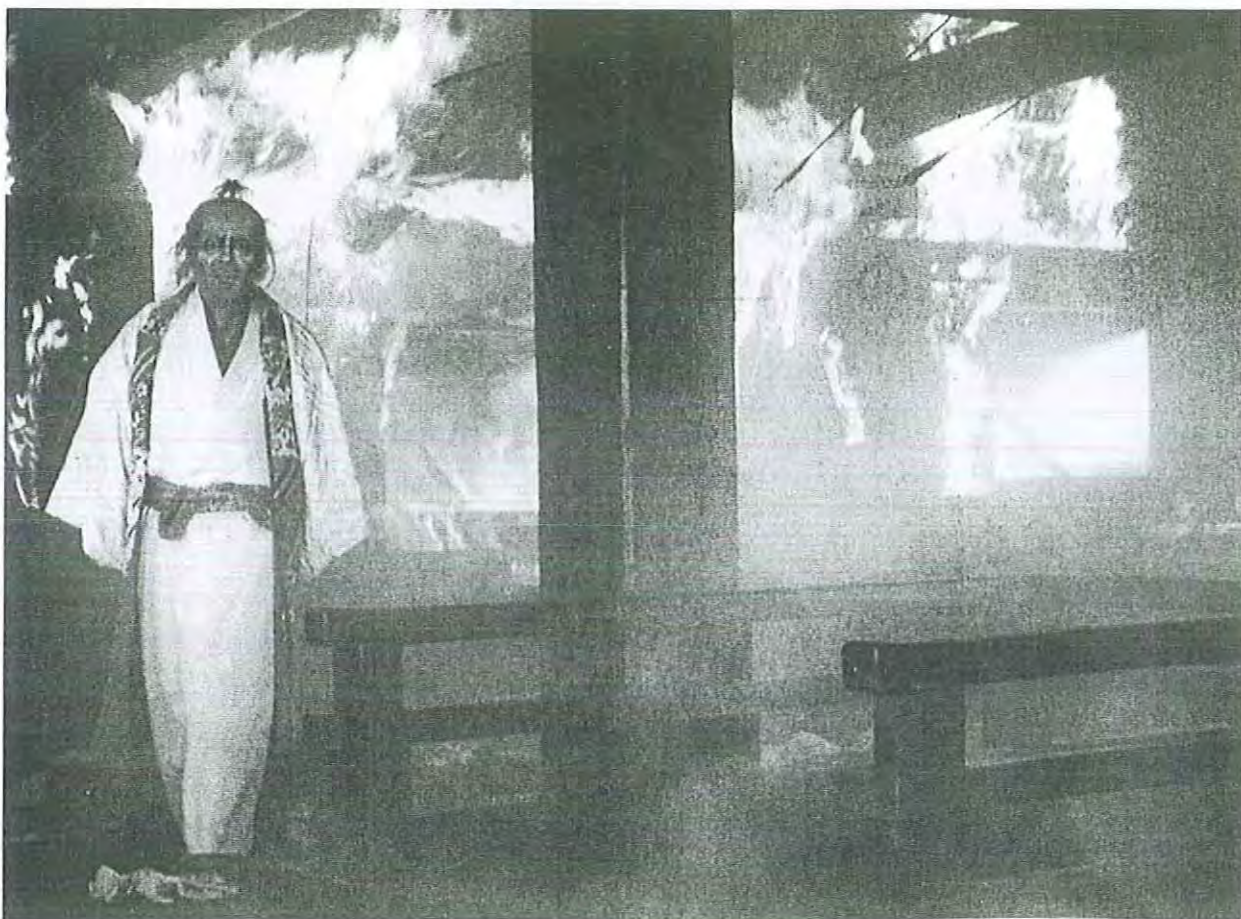
Los siete samuráis

Más allá del placer de contar una historia, de la enseñanza vital que de ella se derive, de la crispada búsqueda de una belleza, simplemente, del placer por la aventura -cf. **Los siete samuráis**-, en los filmes sobre/con samuráis de Akira Kurosawa existe, encubierto, un propósito o, si se prefiere, un mensaje. Bien es cierto que el propio cineasta repudiaba este tipo de observaciones -"Cuando tengo que enviar mensajes a alguien utilizo una carta. El cine no es un medio para enviar mensajes a la gente", dijo en cierta ocasión (15)-, pero cintas como **Yojimbo** o **Ran** expresan, sin duda alguna, los sentimientos de su autor, independientemente de los vínculos que sus películas pudieran tener con el *chambara* como género. Para los defensores a ultranza de la *politique des auteurs*, el cine se concibe como la misión personal del cineasta. Sus pensamientos, su visión del hombre y de la vida se trueca en cine y -mediante otra vuelta de tuerca- el cine se redefine como algo que carece de valor si no constituye un acto extremo, un riesgo. El cine, pues, se vuelve confesional, exorcístico: un muestrario de las obsesiones más personales del cineasta. Así pues, la experiencia directa guía de manera exclusiva el juicio moral de Kurosawa para con sus samuráis y *ronin*; no sólo su resistencia a generalizar, a vulgarizar, huyendo de los tópicos del *chambara*, permanece indomable, sino que utiliza sus principales estructuras narrativas y visuales para construir un universo épico intensamente personal. Dejando a un lado su filiación

shakesperiana, es obvio que **Trono de sangre** y **Ran** son relatos sobre/con samuráis que, de manera elíptica, metafórica, reflexionan sobre la moral tradicional de una sociedad determinada, en particular la clase dirigente nipona -tema ya abordado directamente en **Los canallas duermen en paz** (1960)-, desde una óptica sumamente oscura. En cambio, **Los siete samuráis**, **Yojimbo** y **Sanjuro**, donde predominan los aspectos más lúdicos y espectaculares del *chambara*, aunque sumamente estilizados, Kurosawa intenta hallar un hábito para la esperanza al tomar partido por el individuo. Sus héroes pelean contra todo aquello que puede anularlos y/o someterlos, se imponen al caos y rehúsan el orden (injusto) de las cosas, ya sea por medios violentos o empleando la astucia. Elementos altamente subversivos si tenemos en cuenta que, en el Japón, durante siglos y aún en la actualidad, lo colectivo prevalece sobre lo individual y el orden no se cuestiona, sino que se venera. De hecho, el sesgado humanismo de Kurosawa hace que los sucesos de más vasto alcance se resuelvan gracias al valor y a los cálculos de ciertos individuos, lo cual parece aportarles cierto consuelo existencial y tal vez un mayor acicate para que despliegue su enorme sabiduría artística.

La vía del guerrero y las trampas del poder

A lo largo del siglo XI, el crecimiento del sistema feudal japonés basado en la lealtad personal y fami-



Ran

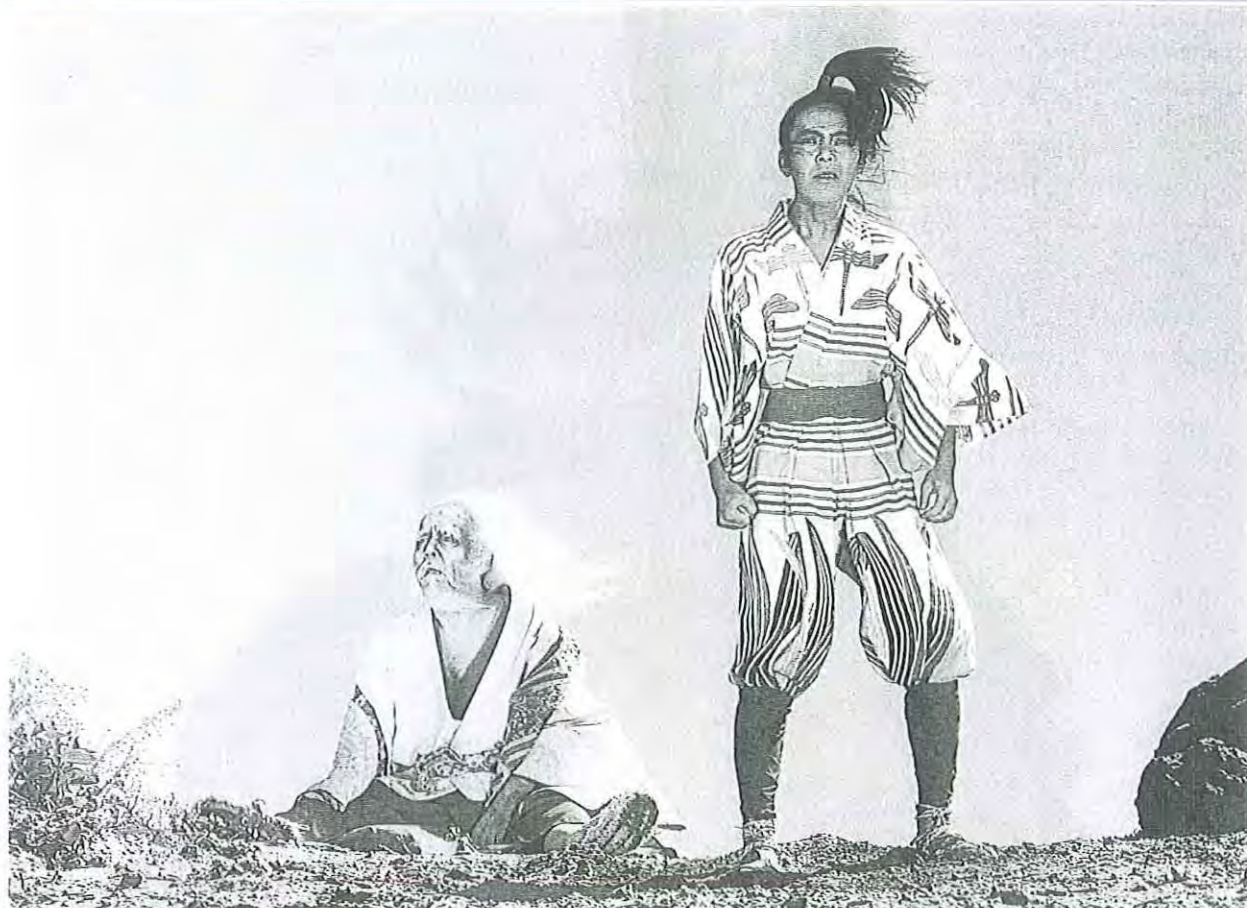


liar hacia el daimio (señor feudal) trajo consigo el afianzamiento de la figura del guerrero-caballero, el samurái ("el que sirve"), término utilizado por primera vez en el siglo X con el sentido de vasallo militar y que fue adoptado de manera oficial a finales del siglo XII por el gobierno de Kamakura, ya que su Departamento de Guerra se llamaba *samurai-dokoro*. Sin embargo, los orígenes de la clase samurái se encuentran en el sistema Kondei, establecido en el año 792, el cual reorganizó el ejército japonés asignando a los diversos cuerpos de oficiales los jóvenes reclutados entre las familias nobles. Estos oficiales iban a caballo, vestían armadura y usaban el arco y la espada. Se adiestraban en Kioto, en el interior de un acuartelamiento especial -que aún existe- llamado el *Butokuden*, que significa "sala de las virtudes de la guerra", construido en el año 782 por orden del emperador Kammu.

Los samuráis eran soldados que servían a señores civiles o militares, vinculándose a ellos mediante un estricto código de honor, el *bushido* ("la vía del guerrero"), que exigía una absoluta lealtad hacia sus superiores. Se daba por sentado, pues, que nada interferiría en el servicio del samurái, ni el amor a la esposa y a los hijos, ni las obligaciones hacia los propios padres. Y menos que nada debía afectar al samurái el temor a la muerte. Daidoji Yuzan sintetizaba así este sentimiento de absoluto desprecio por la muerte: "Un samurái debe ante todo tener cons-

tantemente en mente, día y noche, desde la mañana de Año Nuevo, cuando toma sus palillos para desayunar hasta la noche del último día del año, el hecho de que un día ha de morir. Ésa es su principal tarea. Si es plenamente consciente de ello, podrá vivir conforme a la Vía de la Lealtad y del Deber Filial, se mantendrá libre de la enfermedad y de la desgracia y, además, gozará de larga vida. También tendrá una personalidad distinguida y con muchas cualidades admirables" (16). En consecuencia, después de un fracaso u otro hecho ignominioso, muchos samuráis preferían darse muerte seccionándose el abdomen con su espada para tener un fin decoroso: esta práctica se llama *harakiri* (corte de estómago). El suicidio ritual es parte del código del *bushido* y se conoce como *seppuku*. La idea de que más vale una muerte honorable que una vida infamada es parte muy importante de la mentalidad japonesa hasta el presente.

La vida del samurái no se reducía sólo a la disciplina de su educación militar, sino que abarcaba también un rico aprendizaje espiritual e intelectual. Los samuráis cultivaron la escritura, la pintura y la filosofía. Algunas de las artes que practicaban fueron el dibujo, la ceremonia de servir el té y el arreglo de plantas (*ikebana*). No en vano uno de los más elevados principios de la disciplina samurái, muy especialmente en tiempos de paz, era la destreza "en la pluma y en la espada", lo que significaba alimentar la mente y



el cuerpo. De ahí que la educación básica de un joven samurái fuera, a un mismo tiempo, el estudio de los clásicos chinos y de las técnicas de esgrima, disciplina recogida por el principio *Bunbu Ichi*, es decir, "la pluma y la espada son uno".

La vía del guerrero, que los samuráis se esforzaban en practicar con absoluta rectitud -y a la que renunciaban en tiempos de guerra, cuando sobrevivir adquiriría visos verdaderamente atroces (17)-, para Akira Kurosawa no es más que una filosofía vacua puesta en evidencia a causa de incontables traiciones e hipocresías. El samurái, protegido por su arrogancia, su armadura, su lanza y su espada, parece inmune a la letal severidad de la batalla, pero es profundamente débil a los siniestros fulgores del poder. La fidelidad al clan, a los nobles preceptos del *bushido* o la estricta observación del principio *Bunbu Ichi* no existen cuando la pendenciera ambición del samurái anda desbocada. Tanto en *Trono de sangre* como en *Ran*, conforme indica Manuel Vidal Estévez, la crueldad que requiere conquistar el poder y la devastación que provoca mantenerlo son los temas que articulan la dramaturgia, con una sustancial diferencia entre ambas películas: el factor fantástico, casi sobrenatural, desaparece en *Ran* (18).

Asemejándose casi a una posesión diabólica, en *Trono de sangre* Taketoki Washizu, guerrero de insuperable valor en combate -ideal perseguido por todo

buen samurái-, cae bajo el maleficio de una bruja/*gaki* (duende), quien le confirma que pronto será rey, a pesar de que, por fidelidad a su señor, finja sentirse disgustado por ello. "*¡Qué extraños que son los hombres, que les aterra mirar en el fondo de su corazón!*", exclama con ironía la arpía/espectro. Ello demuestra que Taketoki Washizu no es dueño de sus pensamientos y de sus emociones, siendo altamente manipulable (19). El hechizo de la bruja/*gaki* culmina su terrible efecto -avivar la adormecida sed de poder de Washizu- a través de Asaji (Isuzu Yamada), su siniestra esposa, cuya actitud indolente y fúnebre recuerda a la del espíritu maligno que ha condenado a su marido. Influidor por los turbios consejos de Asaji, el mundo de Taketoki Washizu, samurái hábil en el campo de batalla pero de extrema ineptitud en cuestiones políticas, se transforma en un mundo de sangre y destrucción (Asaji, completamente, desequilibrada, se lava desesperadamente las manos teñidas de una sangre acusadora que sólo existe en su mente; el castillo de la Araña, símbolo del poder anhelado por Washizu, es destruido hasta los cimientos por sus enemigos...). Acobardado, solo y deshonorado, incapaz, pues, de dar un final digno a su miserable existencia, Washizu perecerá bajo las flechas de sus propias tropas, hartas del tirano.

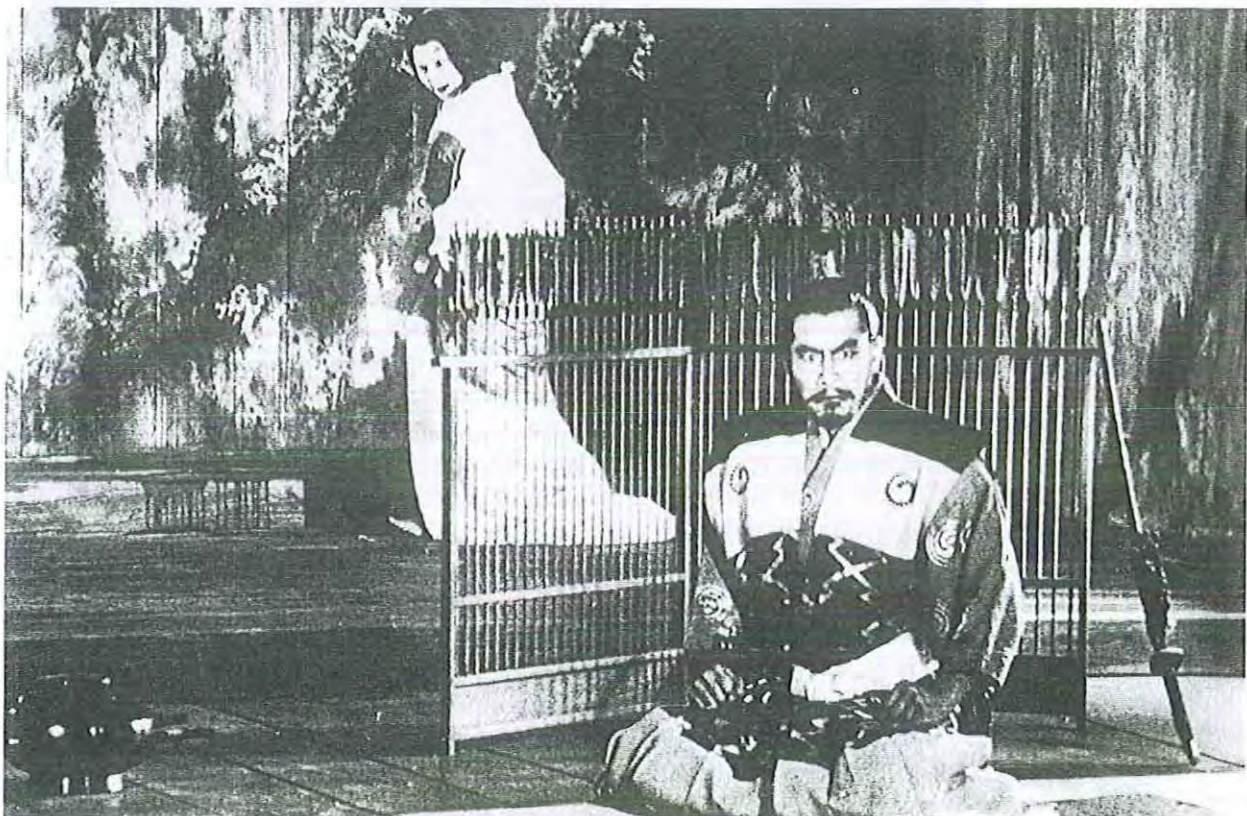
"Los samuráis, cuyo deber es castigar a los bandidos y a los ladrones, no deben imitar el proceder de

estos criminales", escribió Daidoji Yuzan a propósito de cuál debía ser el recto proceder de un samurái (20). En **Trono de sangre**, Taketoki Washizu se comporta como un bandido y un ladrón, pues conspira para matar a su señor, a sus más leales camaradas y usurpar un trono que no es suyo. El dolor del enemigo muerto, la destrucción de la vida y de la paz, se adhieren a la memoria del infame samurái como una excitación molesta. Manipulado por el destino, por voluntades y ambiciones ajenas a las suyas, Washizu excava en sí mismo el abismo de la muerte. La primitiva crueldad, rica en arbitrariedades, del *Macbeth* de William Shakespeare, se adapta como un guante a la naturaleza de los samuráis para desmitificarlos, pues su prepotente vitalidad, alcanzada por la fuerza de las armas, se basa en un principio destructivo: desear la vida de los demás. Un principio que, en el caso de Taketoki Washizu, acaba volviéndose contra él mismo.

Otro tanto le sucede al enérgico daimio Hidetora Ichimonji (Tatsuya Nakadai) en **Ran**. El arrogante gesto con que Hidetora, acompañado por sus hijos y sus más fieles samuráis, cabalga por la llanura durante la caza del jabalí, al inicio de la película, empuñando su arco con agresiva jactancia -su rostro, en el instante de apuntar la flecha contra el animal, deviene una inquietante máscara...-, contrasta con su faz desencajada por el dolor -pálida como la de un cadáver, con los ojos vidriosos y su canosa cabellera revuelta...- tras la traición de Taro (Akira Terao) y Jiro (Jimpachi Nezu), sus vástagos más ambiciosos y malévolos. Sus samuráis son zarandeados por la

locura del poder, sin otras motivaciones que lo susciten; algo así como si la irracionalidad del poder fuese su paradójica racionalidad (21). No obstante, la traición de los hijos de Hidetora es un reflejo casi fantasmal de una existencia erigida sobre la guerra, el odio y la desconfianza que, durante décadas, sus innumerables crímenes provocaron. Inspirada, como es notorio, en *El rey Lear* de Shakespeare, según Kurosawa el verdadero protagonista de **Ran**, Hidetora Ichimonji, *"es menos trágico que Lear porque no es una víctima inocente del destino, sino que tiene graves culpas que expiar. Sus desventuras tienen cierta justificación ética..."* (22). Y una vez más, la mirada del cineasta nipón sobre el universo de los samuráis deviene cruel: el agitado pasado bélico de Hidetora -que el anciano evoca con innegable añoranza- es el fruto de su recta observación del código samurái. *"El campo de batalla es mi morada habitual"*, escribió un famoso guerrero, Baba Mino, en el siglo XIV (23). El (des)orden político y moral de **Ran** está íntimamente ligado a la violencia, y la violencia es lo que, incontestablemente, da sentido a la vida de un guerrero. Al igual que Taketoki Washizu en **Trono de sangre**, Hidetora Ichimonji no podrá realizar el *seppuku*, ya preso de la demencia, al verse rodeado y vencido por sus enemigos, sus hijos, y al mismo tiempo que sus hombres perecen defendiendo a su señor.

El mundo de los samuráis era, como en cualquier sociedad guerrera del pasado, un mundo de hombres vedado por completo a las mujeres, donde la camaradería, la amistad e, incluso, el sexo, tenían lugar



Trono de sangre

únicamente entre hombres (24). Pero antes de la vergonzosa sumisión a la que serían sometidas las mujeres japonesas a partir del siglo XIV, éstas desempeñaban un papel destacado en la política y en la guerra, esperándose de ellas que mostraran la misma lealtad y valentía que los varones. Así pues, lejos de cualquier tentación misógina, Akira Kurosawa otorga a las mujeres un papel destacado en **Trono de sangre** y **Ran**, pues ellas, supuestamente relegadas a un segundo plano -son, literalmente, "el reposo del guerrero", en calidad de esposas o concubinas-, poseen la suficiente astucia como para precipitar a los orgullosos samuráis a un abismo de sangre y pasiones desordenadas, pese a su vano convencimiento de dominar la situación en cada momento. Si Asaji en

de modo mucho más naturalista, el personaje femenino de Kaede (Mieko Harada), nuera de Hidetora Ichimonji, esposa de su hijo Taro y, posteriormente, amante de su cuñado Jiro, también manipula a los líderes del clan Ichimonji para devastarlo. Sin los amaneramientos dramáticos del *Nô*, Kaede no es un monstruo casi sobrenatural como Asaji, sino, en palabras del mismo Kurosawa, *"una mujer que se veng... Hidetora ha destruido el feudo de su padre y su familia y, por venganza -apunta el realizador-, ella quiere destruir el clan de Hidetora. No lo hace por ambición. (...) Detrás de cada hombre político se esconde, en la sombra, otro dispuesto a manipularlo. ¿Por qué ese malvado consejero no podía ser una mujer?"* (25).



Ran

Trono de sangre es un álter ego, por una parte, del *gaki* que ha hechizado a su esposo, la mujer se presenta también como un "doble" de Washizu, pues ella dice en voz alta lo que el atribulado samurái se empeña en callar, maquinando las traiciones que él luego ejecutará. Su complementariedad es resaltada cinematográficamente por Akira Kurosawa mediante el contraste: Asaji habla con un tono de voz apagado y monocorde, mientras que Taketoki Washizu recita sus diálogos de manera exaltada y gutural; la mujer apenas se mueve, y cuando lo hace, sus escasos movimientos corporales y faciales atienden a una estudiada coreografía acorde con su maldad; en cambio, el hombre cae fácilmente en la agitación, en el histrionismo, y su rostro se retuerce asombrosamente como si fuera una máscara *Nô*. Interpretada

Trono de sangre y **Ran** trasladan el mito del samurái a un plano trágico rebotante de agresividad, deshonor y muerte. Pero el proyecto artístico de Akira Kurosawa, tan insolente con la memoria de sus antepasados como subversivo cinematográficamente, va mucho más allá de la simple dramaturgia. El espíritu de las heroicas narraciones del periodo Kamakura es sustituido por las sombrías fantasías de un literato occidental; un género tan intrascendente y popular como el *chambara* es elevado a arte pluscuamperfecto al mismo tiempo que el siempre pomposo *jidai-geki* -habitualmente ambientado en el periodo Tokugawa (1603-1897), durante el cual Japón se cerró en sus fronteras aislándose del resto del mundo- se transforma en un vigoroso fresco histórico sobre las guerras civiles que asolaron al país nipón a lo largo

del siglo XVI; el tema predilecto de los *jidai-geki*, las tensiones entre el *giri* (el deber respecto a la sociedad, respecto al clan) y el *ninjo* (deseos y sentimientos personales), cede su lugar a una exploración del espíritu humano en toda su crudeza, sin maquillaje, ofreciéndonos un cuadro quizás demasiado brutal, pesimista, que actúa en cierto modo en un sentido catártico; los orígenes estéticos del *chambara*, hondamente enraizados en el teatro *kabuki*, son sustituidos por la plástica ritualidad del teatro *Nô* (26) -especialmente en **Trono de sangre**-, donde el menor gesto suscita una emoción de gran intensidad.

En el Japón, las cosas tienen un orden, los valores, grados de primacía y las personas, un puesto. El orden del mundo debe ser lo más previsible posible. Pero en **Trono de sangre** y **Ran** el orden es dinamitado por los imprevisibles caprichos del corazón humano y, en consecuencia, la tradición estética nipona, sustentada en la ascética armonía y suavidad de formas, en una grácil ritualidad, es sustituida por un agresivo barroquismo visual -de una exaltada sensualidad y espiritualidad filmica- donde triunfan la abigarrada composición de los planos, la violencia cromática y el agudo contraste de los juegos de luces y sombras. Una expresividad eminentemente subjetiva que subraya las profundas contradicciones políticas y morales de un mundo desgarrado por sus pasiones y, quizás por ello, Kurosawa lo filma como impelido por un *raptus*, por una fuerza que le lleva a crear movido por las sensaciones, las ideas y, finalmente, las formas. De ahí la inquietante belleza del ejército convertido en un bosque que se mueve en **Trono de sangre** -con esa vegetación agitándose entre la niebla-, o de la atroz batalla entre la guardia de Hidetora y las tropas de sus hijos -un baño de sangre sin el sonido de la batalla, solamente el triste adagio compuesto por Toru Takemitsu-, despreciando cualquier regla a favor de la emoción, la abstracción y la imaginación.

En un pueblo carente de creencias trascendentales, la justeza de lo inherente es la manera de lograr la perfección moral. Por eso los samuráis abrazaron el zen, porque sólo un alma pura es capaz de blandir con seguridad una espada. Tal espiritualidad les facilitaba la muerte del "yo", pues mientras quede un resto de conciencia en el alma de quien maneja una espada, dicha espada titubeará. Pero en **Trono de sangre** y **Ran** la serenidad y el equilibrio del zen desaparecen ante la irrupción del individuo y del "yo"; son los hombres, enfrentados a la incertidumbre de un futuro inaprensible y oscuro, quienes empuñarán las espadas vacilantes contra sus miedos y fantasmas. No es casual, pues, que tanto Taketoki Washizu en **Trono de sangre** como Hidetora Ichimonji en **Ran**, el primero próximo al fin, el segundo ya trastornado, den tajos al aire con sus *katanas*, en liza contra adversarios invisibles.

El justiciero nómada

¿Qué es un *ronin*? Traducido literalmente, el término significa "hombre errante", individuo cuyo destino está regido por la casualidad y la inseguridad. No obstante, el término *ronin* designa desde el siglo XIII a un samurái vagabundo que, por azares del destino, carece de señor. Para los samuráis, donde toda interacción social está regida por estrictos límites y normas, ser *ronin* es una aberración. Y como resultado de ello, muchos samuráis prefieren ignorar la existencia de los *ronin*. Un auténtico guerrero, piensa el samurái, debe defender sus tierras y las de su señor, obteniendo títulos y prebendas mediante el combate. Pero un *ronin* no posee tierras ni títulos, como tampoco debe rendir cuentas a un señor. Aunque sigue siendo un guerrero, un samurái, obligado a ganarse el sustento, ya que no puede vivir del diezmo. A causa de ello, y de su marginación social, algunos *ronin* se convertían en mendigos, alcohólicos, bandidos o asesinos a sueldo.

La manera más sencilla que hay para que un samurái acabe siendo *ronin* es a través de la destrucción de su clan o por culpa de una fatalidad. A menudo, el *ronin* se empeña en demostrar su valía para poder jurar lealtad a un clan, convirtiéndose de este modo en un verdadero y auténtico samurái. Sin embargo, pocos daimios están dispuestos a sentar un precedente así permitiendo que un *ronin* se integre en su clan. A menudo los *ronin* son enviados a ciertas misiones con la promesa de la admisión, para luego negársela arguyendo cualquier arbitrariedad.

Bajo la luz enigmática y trágica que modela, con notables claroscuros, la figura del *ronin*, Akira Kurosawa realiza varias de sus películas más emblemáticas, como son **Los siete samuráis**, **Yojimbo** y **Sanjuro**. Películas sobre las que prevalece una concepción lúdica del espectáculo, áspera y distraída a un mismo tiempo, impensable en **Trono de sangre** y **Ran**, cuya violenta solemnidad y grave pesimismo decantan abiertamente el relato hacia un drama filosófico próximo al pensamiento fatalista de Camus o Malraux, por utilizar un accesible referente literario occidental. "*Todos los filmes japoneses tienden a ser assari shite iru (ligeros, normales, simples pero sanos), igual que el ochazuke (arroz con té verde), pero creo que deberíamos variar un poco nuestra alimentación y hacer nuestras películas más sabrosas. Por eso, cuando hice Los siete samuráis tenía ganas de hacer un film lo suficientemente entretenido como para nutrir al espectador*", declaró Kurosawa (27). Y ésta fue una emoción que, sin duda, conservó a la hora de rodar **Yojimbo** y **Sanjuro**.

A la vista de ello, queda por preguntarse si tal emoción merma el rigor artístico de su obra, contamina-



Yojimbo

da por elementos irrisorios o irrelevantes. Por supuesto que no. Ocurre que en **Los siete samuráis**, **Yojimbo** y **Sanjuro** los hechos que conforman el relato no son anecdóticos sino que ocurren en primer grado, y los personajes no son tipos pintorescos excepto por su apariencia exterior. Entonces, ¿qué hay detrás de los hechos y del pintoresquismo paisano de los *ronin*?

En primer lugar, la aventura y su "fisicidad", presentada como un enigma ante el cual se bloquea cualquier juicio histórico, moral o social, como una forma algo confusa y estilizada de anarquía, como una realidad sin reversos, sin abstracciones. El cineasta japonés elude la inquietante seriedad del caos y la nada, esencia de **Trono de sangre** y **Ran**; renuncia, en suma, a la tragedia, sustituyendo su carácter psicológico desagradable por el vitalismo de la acción y un inconfundible trasfondo irónico, dejando a un lado, incluso, cualquier problematización moral sobre la representación de la violencia (especialmente en **Yojimbo** y su continuación **Sanjuro**, donde la cámara capta sin énfasis, sin sadismo, los miembros cercenados de los caídos en combate, o la sangre que brota, como de un manantial, de las heridas abiertas...).

Y, en segundo lugar, tenemos esa abrupta ruptura con las convenciones del *chambara*, con su estilismo imperturbable un tanto sospechoso que esconde una exaltación de viejos mitos escatológicos y soteriológicos -la lucha victoriosa del bien contra el mal-, impregnada de un sordo fatalismo ligado a la condición nómada del *ronin*. De hecho, los *ronin* de Kurosawa no se lamentan jamás de su condición de *outsiders*, de su vagabundeo heroico sin raíces en ningún lugar, sino que se enorgullecen de ella, como símbolo de su fuerza e independencia. Casi parecen ilustrar

aquel antiguo poema *haiku* que dice: "*Decís que soy un hombre sin señor. Estáis equivocados. Yo soy mi propio señor*" (28). Lejos de la agresiva amoralidad y torvo conservadurismo de ciertos títulos representativos del género (29), las películas sobre/con *ronin* de Akira Kurosawa contienen reflexiones esmeradas y a menudo irónicas sobre el género y los elementos culturales que lo forman, ceñidas a los cánones de la cultura moderna (más consciente de sí misma, de su magnitud). No es gratuito, pues, que el héroe de **Yojimbo** esté desprovisto de cualquier hueca majestuosidad -Mifune gesticula como si la ropa del kimono le incomodase, se rasca la cabeza en actitud pensativa y observa divertido las acciones de todos los risibles individuos que se disputan sus servicios-, o que la narración del mismo film se estructure alrededor de una singular paradoja: focaliza su atención en estos guerreros sin amo durante un periodo de "relativa" paz.

Además, Akira Kurosawa polarizó en sus películas sobre/con *ronin* los sentimientos antimilitaristas desarrollados por una parte importante de la población nipona a lo largo de la inmediata posguerra. Sentimientos que cuajaron en el cine de géneros populares y, fundamentalmente, en el *chambara*, el cual, según apuntan especialistas como David Desser o el dúo formado por Joseph L. Anderson y Donald Richie (30), destruyó la nostálgica alienación provocada por los dramas históricos, los *jidai-geki*. Aunque ambos géneros comparten argumentos, contexto histórico y cierta tendencia a la desesperanza, el *chambara* se erige en un cine claramente antifeudal, desvelando los mecanismos de presión ejercidos por el poder feudal y sus nefastas consecuencias. Sus héroes, los *ronin*, ya no son simples muñecos zarandeados arbitrariamente por el destino, sino férreas voluntades indivi-

duales que arremeten contra injusticias nítidas y definidas. Desser, por ejemplo, asegura que tanto **Harakiri** como **Rebelión** son los ejemplos más claros de esta tendencia (31). Sin embargo, conviene matizar que **Los siete samuráis** fue su clara precursora, pues ya su fuerte carga humanística se les anticipa en algunos años. Humanismo que las restantes películas sobre/con *ronin* de Akira Kurosawa prosiguieron y profundizaron.

A diferencia de los samuráis de **Trono de sangre** y **Ran**, los *ronin* de **Los siete samuráis**, **Yojimbo** y **Sanjuro** carecen de arrogancia, de armadura, de lanza y, en ocasiones, hasta de espada, dando una notable impresión de fragilidad ante la letal severidad de la batalla. No obstante, son profundamente poderosos a la hora de plantar cara a los siniestros fulgores del poder, es decir, de la ambición, la vileza y la corrupción. La vía del guerrero, que los samuráis se esforzaban en practicar con absoluta rectitud, es para ellos una auténtica religión que los aparta de la traición y de la hipocresía. Por ejemplo, en **Yojimbo**, diríase que Sanjuro Kuwabatake es un personaje cínicoy y despiadado porque practica el doble juego, alquilando sus servicios alternativamente a las dos bandas de rufianes enfrentadas por el dominio del comercio de la soja y el sake. Pero Sanjuro protege a las familias indefensas, nunca ataca a traición y actúa movido por un sentido de la caballerosidad que nada tiene que ver con la insaciable rapacidad de sus oponentes.

En **Los siete samuráis**, una cruel partida de bandidos saquea regularmente la aldea y los graneros de

unos míseros campesinos. Hartos de pasar hambre y de sufrir innumerables vejaciones, los desdichados lugareños deciden reclutar a un grupo de *ronin* para que los defiendan. No pueden ofrecerles mucho; apenas un puñado de arroz y unas destartadas cabañas donde cobijarse y, quizás, una muerte rápida. Tras reiterados rechazos por parte de diversos *ronin*, topan con Kanbei (Takashi Shimura), un viejo samurái que ha vivido y peleado mucho, demasiado, y que decide ayudarlos reclutando a otros cinco compañeros. El séptimo *ronin*, Kikuchiyo (Toshiro Mifune), es un aspirante a samurái hijo de campesinos, pendenciero y borrachín, que es aceptado por el grupo debido a su coraje.

Los héroes de **Los siete samuráis** planean su estrategia en función de las tres principales virtudes del samurái: astucia, compasión y valor. Y aunque no pertenecen al *establishment* feudal que ampara a los samuráis, los *ronin* siguen escrupulosamente el *bushido* -a diferencia de los desdichados protagonistas de **Trono de sangre** y **Ran**-, cuyo último objetivo es llegar a "ser libre del miedo" y, más concretamente, del miedo a la muerte. Esto les da la armonía espiritual necesaria para cumplir noblemente el objetivo que se han impuesto. Siendo el "deber" la prioridad del samurái, el film indaga en la intimidad de cada uno de ellos en su búsqueda de la perfección moral, en las contradicciones y las paradojas de semejante búsqueda. Los siete personajes representan a la vez un tipo universal humano y un tipo particular de guerrero: desde el *ronin* experimentado y sabio, hasta el novato impetuoso e irreflexivo, desde Kyuzo



Sanjuro

(Seiji Miyaguchi), el maestro de la espada, siempre callado y observando, hasta el histrionismo de Kikuchiyo, el arrogante aprendiz de samurái.

No obstante, la imagen del *ronin* que Akira Kurosawa honra en sus películas alcanza su más perfecta plasmación cinematográfica en **Yojimbo**. El azar, elemento capital en la vida del *ronin* (32), es el motor de la ficción -por eso Sanjuro, al llegar a un cruce de caminos, lanza una vara al aire con el objeto de decidir por cuál de los dos senderos proseguirá su marcha-, y el pragmatismo ante la adversidad, espoleado por un acuciante deseo de sobrevivir, el origen de su atemperado cinismo. Por ello **Yojimbo** es una fábula moderna narrada con un estilo seco y directo -el alma humana es presentada bajo una óptica claramente pesimista, sombría, a pesar de la ligereza del tono del relato, de su barniz irónico-, muy alejada de la fantástica estilización del cine nipón "clásico". Fantasía bélica algo demencial, cuyos personajes, empero, son de carne y hueso, seres humanos que piensan, hablan y actúan de manera perfectamente verosímil, **Yojimbo** sustituye el opaco romanticismo de **Los siete samuráis** por un realismo a ratos hiriente por su crueldad y violencia, a ratos sarcástico por su desprecio hacia las convenciones de un género poco maleable. Sin ir más lejos, Sanjuro, a diferencia de otros héroes del *chambara*, no es el demiurgo de la acción, ya que los villanos operan a sus espaldas y miden cautelosamente sus contraataques, a la vez que el esquivo *ronin* recibe ayuda de otros personajes más humildes, como el tabernero Tazaemon (Kamatari Fujiwara). Aún así, Sanjuro continúa siendo un héroe a su pesar, porque es hombre de honor por instinto, por necesidad, casi sin pensarlo y, claro está, sin decirlo.

Incluso en un género como el *chambara*, todo alcanza su perfección cuanto más despojada de adornos es la estructura filmica del relato, su entramado narrativo, su moraleja, porque es como la materia prima con que está construido un templo budista en Japón. La madera, la piedra, han sido mínimamente trabajadas; el templo puede deshacerse y rehacerse tal y como fue antes, para demostrar que todos los pedazos del universo pueden caer uno por uno pero siempre hay algo que queda. No obstante, **Yojimbo** destruye esa certeza y la suplanta por una enérgica exuberancia cinematográfica -los rostros como máscaras de los actores, las abrumadoras explosiones de violencia repletas de gestos bestiales, ese hostil viento que azota las sucias calles del villorrio, el decrepito diseño del decorado, el sincopado montaje donde los planos medios parecen aprisionar a los personajes, la acompasada música de Masaru Sato...-, que convierte la trama, su filosofía, en materia sólida vilmente manipulada por su autor, sin posibilidad de fragmentación, pues el universo creativo de Kurosawa, poético y trágico a un tiempo, intenta desvelar lo inasible de la naturaleza humana.

En **Yojimbo** hay calculadísimas concesiones a la facilidad, a la superficialidad, al efectismo. Pero una vez admitida la honestidad del autor en este sentido -el espectáculo es uno de los objetivos del film pero, por fortuna, no el único-, nos percatamos de que estas concesiones vienen dictadas por la propia dinámica del relato. Las imágenes expresan con severidad y sangre fría, con insensibilidad sólo aparente, algo en extremo curioso: **Yojimbo** es una historia entre hombres fuertes y duros, para quienes sería humillante y nada viril cualquier gesto de delicadeza. Es lógico, pues, que los sentimientos



Los siete samuráis

nobles, los actos desinteresados, se exhiban con un cierto pudor.

Y puestos a dinamitar las estructuras de un género tan rígido como el *chambara*, basta eludir las tradiciones literarias y cinematográficas atendiendo a otras voces, otros ámbitos culturales, para extraer de ellos los elementos más significativos de **Yojimbo**. Con maligna insistencia, siempre se ha destacado el carácter de *remake* inconsciente, próximo al plagio, de **Por un puñado de dólares** respecto a **Yojimbo**. Sin embargo, ¿hay alguien que se haya atrevido a denunciar las fuentes de inspiración del maestro nipón, buen conocedor de la cultura occidental? Si la influencia de Carlo Goldoni, (1707-1793) y su más notoria pieza teatral, *Arlequín, servidor de dos patronos* (1753), puede antojarse un tanto peregrina en la obra de Kurosawa -fruto, quizás, de una destemplada erudición-, no lo parece tanto cuando se comprueba la profunda admiración del dramaturgo italiano hacia William Shakespeare. Así se explica que Goldoni construyera su *Arlequín* tal y como el autor de *Stradford-Upon-Avon* lo hacía con sus más queridos personajes de comedia; es decir, "sin estar sujeto a las leyes naturales del espacio y del tiempo, posee el don de la ubicuidad, (...) se ríe de los negociantes y de los enamorados, de la ambición y del poder. Y es independiente, porque ha comprendido que el mundo es algo bufonesco" (33). En definitiva, tal y como Kurosawa concibió el personaje de Sanjuro.

También el *western* norteamericano, como es público y notorio, aviva la trama y el estilo de **Yojimbo**, pero no tanto el de John Ford -uno de los cineastas de cabecera de Kurosawa- como el *western* manierista de Anthony Mann, Robert Aldrich, Delmer Daves o John Sturges, donde los héroes viven prisioneros de sus propias contradicciones, y que las imágenes expresan de forma violenta, a través de la crispada interpretación de los actores, un montaje con vivaces cambios de ritmo y una composición del plano casi expresionista. Aunque sí existe una influencia clara en **Yojimbo**, y no sólo a nivel argumental, ésta es la de Dashiell Hammett (1894-1961) y la de su excepcional novela *Cosecha roja* (1929). Kurosawa hizo suya esa idea tan hammettiana de "ver" el ambiente en que se mueven los personajes con singular agudeza -la América de la prohibición en el texto del escritor estadounidense; el caótico siglo XVI en el film del cineasta japonés-, dotándolo de una notable dimensión poética que no prescinde de la brutalidad ni de las más bajas pasiones.

El éxito de **Yojimbo** llevó a Kurosawa a retomar un guión previo que debía ser producido por él y realizado por uno de sus ayudantes de dirección, Hiromichi Horikawa. El resultado fue **Sanjuro**, cinta que repite diversos temas y motivos visuales

de su antecesora, pero con mayores dosis de humor que escoran la película claramente hacia la comedia. Otra vez el personaje de Sanjuro se halla entre los dos extremos de un conflicto, aunque ahora ambos bandos no son igualmente reprobables sino que están polarizados entre unos inexpertos y nobles samuráis y los corruptos sicarios del "chambelán" Matsuta (Yanosuke Ito). Sanjuro, obviamente, se pone de parte de los primeros, aunque antes debe darles un par de lecciones acerca de lo engañosas que son las apariencias, de lo peligroso que puede ser tomar las armas de manera irreflexiva y temeraria. Así, **Sanjuro** es una ácida parodia, con todas las de la ley, del *chambara* como género, que pone en la picota su trasfondo belicista y veladamente reaccionario. Un arriesgado paso adelante de ese taimado espíritu experimentador que marca la aproximación a los samuráis, a los *ronin*, de Kurosawa. En **Sanjuro** el humor y el ritmo leve, sincopado, de la acción prevalecen sobre el tratamiento realista de la ficción, diluyendo el poso amargo de la anécdota a favor del espectáculo, de la ironía.

La libre mirada cinematográfica de Akira Kurosawa al universo de los samuráis se opone tanto a la "tradición" como al "cine" y, en consecuencia, hoy la reconocemos como emocionante, reflexiva e innovadora. No es por azar que títulos como **La fortaleza escondida**, **Yojimbo** o **Ran** sean el velado referente para cineastas tan dispares como Chen Kaige -**El emperador y el asesino** (*Jing ke ci qin wang*, 1999)- o Sung-Su Kim -**Musa** (2001)-, cuyo obvio talento para el espectáculo es incapaz, por otra parte, de mezclar tragedia, aventura existencial, reflexión e ironía, sazonadas con una pizca de crueldad. Ése es un arte que sólo conocen los maestros como Kurosawa.

NOTAS

1. Hasta la pacificación del Japón bajo la égida de Ieyasu Tokugawa en 1603, entre 1500 y 1593, el país se vio asolado por numerosas guerras civiles entre daimios (señores feudales) e, incluso, entre sus propios servidores, los *ji-samurai* (terratenientes de ascendencia samurái, poseedores de tierras y ejércitos personales). La estructura feudal del Japón atomizó el territorio en numerosos señoríos, compactos e independientes, siempre en conflicto por razones políticas y/o económicas.

2. En unas declaraciones hechas por Akira Kurosawa al especialista italiano Aldo Tassone con motivo del estreno de **Ran**, el autor de **Dersu Uzala** (1975) confesaba: "Siempre he tenido una gran pasión por la historia y una predilección particular por el siglo XVI. Por eso he ambientado en él tantos filmes. (...) A veces, me sorprende soñando cómo hubiese sido el Japón si algunas personalidades excepcionales como Shingen Takeda, Nobugama Oda, Hideyoshi, Motomari Mori, etc., no hubieran desaparecido tan pronto dejando vía

libre a los Tokugawa que, por intereses dinásticos, aislaron el país durante casi tres siglos... Eran generales y políticos de primer orden, hombres de una cultura abierta a todas las novedades; (...) tengo la impresión de que los hombres de aquel siglo afortunado tenían otra talla. No se parecen a nuestros políticos de hoy. Incluso físicamente eran más altos que nosotros: se ha comprobado que los japoneses se han hecho más pequeños después de haber sido 'esclavizados' durante siglos por los Tokugawa. Era una época llena de fermentos y, por consiguiente, también de guerras; estábamos en vísperas de la reunificación del país, y los distintos señores feudales se disputaban el primado. Pero también fue una época de libertad excepcional; (...) esta libertad estimulaba la iniciativa privada y la creatividad en todos los campos. Hubiera querido vivir en aquel gran siglo...". En *Dirigido por...*, nº 131, diciembre de 1985, págs. 59-62.

3. Artículo "El narrador. Reflexions sobre l'obra de Nikolai Leskov" (págs. 149-179), contenido en el libro *Assaigs de literatura contemporània*, de Walter Benjamin (Ed. Ignacio Echevarría), traducidos al catalán por Pilar Estelrich, Columna Edicions, Barcelona, 2001. Existe una traducción al castellano de dicho artículo bajo el título "El narrador", realizada por Jesús Aguirre y publicada por *Revista de Occidente*, nº 119, 1973.

4. "William Akira Shakespeare Kurosawa", por Manuel Vidal Estévez, *Nosferatu*, nº 8, enero 1992, págs. 40-47. Número dedicado al tema "Shakespeare en el cine".

5. El kendo ("camino de la espada") había sido siempre sinónimo de nobleza en Japón. Desde el ascenso de la clase samurái en el siglo XI, las artes marciales se convirtieron en la forma más elevada de estudio, inspiradas por las enseñanzas del zen y los sentimientos del *shintó*. Las primeras escuelas de kendo aparecieron en Japón durante el periodo Muromachi (1338-1573), consolidándose durante la época de paz del *shogunato* Tokugawa (1603-1867) hasta la actualidad. El primer torneo de kendo se celebró en Tokio, en 1967, y supuso su consagración como deporte de nivel internacional. La filosofía del kendo puede sintetizarse en los siguientes puntos: moldear la mente y el cuerpo; cultivar un espíritu vigoroso y, a través de un entrenamiento rígido, luchar por conseguir la mejora del arte del kendo; estimular la cortesía y el honor; relacionarse honestamente con los demás y perseguir el perfeccionamiento de uno mismo.

6. "No teníamos bastantes caballos. Llovía todo el tiempo. Los siete samuráis era exactamente el tipo de film imposible de hacer en este país". Declaraciones extraídas de Richie, Donald: *The Films of Akira Kurosawa*, University of California Press, Berkeley/Los Ángeles, 1970, pág. 170.

7. "A propósito de las películas 'de sable'", por Pascal Vincent, *Nosferatu*, nº 11, enero 1993, págs. 64-67. Número dedicado al cine japonés.

8. Forma del teatro japonés tradicional, cuyo origen se remonta al siglo XVII. Se trata de una evolución profana y popular del teatro *Nô*, mucho más sofisticado y reservado a la nobleza. Sus temas melodramáticos y épicos dan gran importancia a la danza y las interpretaciones coreografiadas, a los trajes, los maquillajes y los decorados. Sólo se admiten intérpretes masculinos incluso en los papeles femeninos, encarnados por especialistas llamados *oyama*.

9. Una de las más destacadas narraciones guerreras del periodo Kamakura, titulada *El cuento de los Heike* (*Heike Monogatari*), escrito hacia el último tercio del siglo XII, donde se

cuenta las peripecias aventureras de Miyamoto Yoshitsune, quien aprende el *ken-jutsu* (arte de pelear con la espada) gracias a los Tengu, seres mitológicos provistos de amplias alas y grandes narices, y celosos guardianes de los secretos del *ken-jutsu*. En la traducción inglesa de Helen C. McCullough (Stanford University Press, 1998) puede apreciarse el estilo ágil y tremendamente "físico" de tales relatos: "Y soltando sus flechas como relámpagos mató a 12 de los soldados Heike y dejó heridos a 11 más... Se descalzó, y saltando con los pies desnudos sobre las vigas del puente lo cruzó. Todos tenían miedo en atravesarlo, pero él caminó por el puente roto como quien pasea por la calle Ichijo o Nijo de la capital. Con su naginata (espada enmangada) segó a cinco enemigos, pero al sexto lo partió de un tajo".

10. Conocida también como "Los 47 ronin", **La venganza de los cuarenta y siete samuráis** narra unos sucesos históricos sucedidos a principios del siglo XVIII. En el año 1701, durante los preparativos para recibir a los enviados del emperador en el castillo del *shogun* (señor guerrero) de Edo, el daimio Kozunosuke Kira, celoso de que se encarguen dichos preparativos al prestigioso daimio Asano-Takumino Kami, ofende a este último de mil modos, dejándolo en ridículo frente al *shogun* y los emisarios del emperador. Finalmente, Kira insulta verbalmente a Asano, conocedor de que, a pesar de la nobleza de su carácter, es también irascible e impetuoso. Estos rasgos eran inadmisibles en un samurái, ya que el autodomínio era condición fundamental del *bushido*. Perdido el control, Asano desenvaina su *katana* (sable samurái) en el palacio del *shogun* e hiere a Kira en la espalda. A pesar de que la herida es leve, la falta es grave. En esos tiempos de paz recién conquistada, desenvainar la espada en el palacio del *shogun* estaba absolutamente prohibido. Asano no sólo es condenado a cometer *seppuku* (suicidio ritual mediante harakiri, literalmente, "corte de estómago"), sino que es conducido al sacrificio "custodiado", lo cual implica que se le considera un criminal. Se ordena además la desaparición de su clan. Sin embargo, el chambelán del desdichado daimio Asano-Takumino Kami, llamado Oishi Kuanosuke, decide vengar a su señor. Por razones estratégicas, espera doce meses para lavar la afrenta junto a un grupo de 47 fieles samuráis. Un año durante el cual, convertidos en *ronin*, son humillados, tratados de cobardes y despreciados, incluso por sus familiares más cercanos y por los campesinos de clases más bajas. Pero, una vez se cumple el aniversario de la muerte de su señor, los 47 samuráis comandados por Oishi toman por asalto el castillo de Kira y decapitan al villano, colocando su cabeza sobre la tumba de su daimio Asano, quien, por fin, descansará en paz. Consumada su venganza, se entregan al *shogun* por haber desobedecido la ley y mueren noblemente, solos y sin escolta, cometiendo *seppuku* en medio de la admiración de todo el Japón.

11. Desser, David: "Toward a Structural Analysis of the Samurai Film", en AA.VV.: *Reframing Japanese Cinema*, Indiana University Press, Bloomington, 1992, pág. 145.

12. Inspirado en un personaje del *manga* creado por Kazuo Kouke, el personaje de Lobo Solitario recorre el imperio denunciando con su sola presencia los abusos de un orden feudal que lo quiere ver muerto, convirtiéndose para sí mismo y para los demás en la encarnación definitiva del *bushido*. Protagonizada por Tomisaburo Wakayama, la serie sobre Lobo Solitario la forman los siguientes filmes: **Kozure Ôkami: Shinikazeni mukau ubaguruma** (1972), **Kozure Ôkami: Sanzu no kawa no ubaguruma** (1972), **Kozure Ôkami: Kowokashi udekashi tsukamatsuru** (1972) y **Kozure Ôkami: Meifumando** (1973), todos ellos dirigidos por Kenji Misumi, **Kozure Ôkami: Oya no kokoro ko no kokoro**

(1972), de Buichi Saito, y **Kozure Ôkami: Jigoku e ikuzo!** Daigoro (1974), de Yoshiyuki Kuroda, cuyo éxito descomunal certificó el fin del *chambara*: ya jamás ningún otro título del género fue bien recibido en el Japón, a pesar del moderado éxito de **Iga ninpoucho** (1982), de Mitsumasa Saito, y **Jipangu** (1992), de Kaizo Hoyabashi.

13. Desser, David: *Op. cit.*, pág. 146.

14. *Ibidem*, pág. 146.

15. Tassone, Aldo: *Op. cit.*, pág. 62.

16. Yuzan, Daidoji: *El código del samurái. El espíritu del bushido japonés y la vía del guerrero*, Editorial EDAF, col. Arca de Sabiduría, Madrid, 2002, págs. 19-20. Daidoji Yuzan Shigesuke vivió durante el siglo XV y pertenecía a una distinguida familia de samuráis que afirmaba descender del clan Taira. Fue un escritor prominente de su época -especialmente conocidas en Japón son sus crónicas sobre la regencia de Ieyasu Tokugawa-, además de un respetado experto en temas militares. *El código del samurái*, traducido por primera vez del japonés a una lengua occidental (inglés) en 1941, presenta el código de honor samurái mediante una serie de normas muy claras exigidas a los jóvenes guerreros desde la segunda mitad del siglo XVI hasta el siglo XVIII.

17. Por ejemplo, al inicio del film fantástico **Kuroneko** (1968), de Kaneto Shindo, un grupo de samuráis vencidos en batalla, desarmados, hambrientos y sin señor, saquean la modesta granja de dos mujeres solitarias, madre e hija, y después de violarlas, las matan. Una práctica que ocasionalmente sucedía también en tiempos de paz, como documenta el informe de un funcionario del gobierno Fujiwara en el año 946: "*Hay muchos samuráis que hacen un uso ilegal del poder y de la autoridad, forman confederaciones, se ocupan diariamente de ejercicios militares, reclutan y mantienen hombres y caballos so pretexto de realizar cacerías, amenazan a los gobernadores de distrito, saquean al pueblo común, violan a sus esposas e hijas, les roban sus bestias de carga y las emplean para sus propios fines, interrumpiendo de este modo las actividades agrícolas*".

18. Vidal Estévez, Manuel: *Op. cit.* nº 4, pág. 46.

19. La aparición que condena a Washizu es un *cho-ken-ju-jiki-netsu-gaki*, duendes/fantasmas que comen los restos de las piras funerarias y el lodo de las tumbas -de ahí las pilas de osamentas y carroña que circundan el lugar de sus apariciones-, capaces de volar y hacerse invisibles a los ojos de los hombres. Los *gaki* son susceptibles de ser vistos por los débiles de mente, los de escasos conocimientos o los excesivamente impresionables. He aquí el porqué del tortuoso vínculo existente entre Taketoki Washizu y el *gaki*.

20. Yuzan, Daidoji: *Op. cit.*, pág. 67.

21. Vidal Estévez; Manuel: *Op. cit.*, pág. 46.

22. Tassone, Aldo: *Op. cit.*, pág. 60.

23. Citado por Yuzan, Daidoji: *Op. cit.*, pág. 98.

24. La homosexualidad entre los samuráis, a pesar de las evidencias históricas, siempre ha sido un tema tabú en el Japón. Por eso, cuando se estrenó el film de Nagisa Oshima **Gohatto** (1999), donde se abordan de manera directa las relaciones sentimentales entre compañeros de armas -o más frecuentemente,

entre el *sensei* (maestro) y uno de sus *deshi* (alumno)-, la crítica nipona más conservadora, ayudada por algunos sectores políticos, se echó encima del realizador acusándolo de tergiversar la historia en aras del más puro sensacionalismo.

25. Tassone, Aldo: *Op. cit.*, pág. 60.

26. Otra de las formas de teatro tradicional del Japón pero, a diferencia del *kabuki*, el *Nô* tiene unos orígenes mucho más antiguos, datados hacia principios del siglo XIV. Próximo a la tradición budista, rico en símbolos antiguos y herméticos, estaba reservado sólo a la nobleza. El refinamiento de todos los elementos de su puesta en escena lo convierten en una completa obra de arte.

27. Richie, Donald: *Op. cit.*, pág. 170.

28. El *haiku* es un poema tradicional japonés, con un limitado número de sílabas y temas, habitualmente galante y épico.

29. Como, por ejemplo, en **Dai-bosatsu tôge** (1966), de Kihachi Okamoto. En ese film, Tatsuya Nakadai interpreta a un samurái llamado Ryunosuke, despojado de toda filosofía y poseído exclusivamente por el ansia de matar. De hecho, el film termina de pronto, congelando la imagen de una batalla todavía inconclusa entre Nakadai y varios adversarios, subrayando que la única razón de ser del protagonista es la lucha y la muerte, sin espacio para reflexión ética alguna. Pero lo que podría ser un relato "crítico" respecto a la figura mítica del samurái deviene, a causa de la realización de Okamoto, en un exaltado panegírico de las virtudes guerreras de Ryunosuke.

30. Al respecto, consultar el imprescindible "The Japanese Film. Art And Industry (Expanded Edition)", por Joseph L. Anderson y Donald Ritchie -con prólogo de Akira Kurosawa-. Princeton University Press, New Jersey, 1982.

31. Richie, Donald: *Op. cit.*, pág. 145.

32. Extraordinario detalle que Walter Hill retomó para su *film noir-western* **El último hombre** (*The Last Man Standing*, 1996), donde John Smith (Bruce Willis) llega con su destartado Ford a un cruce de carreteras y hace girar sobre sí misma una botella de whisky para escoger el camino a seguir. No en vano, Hill hace de su gángster/matón a sueldo un auténtico *ronin*.

33. Kott, Jan: *Apuntes sobre Shakespeare*, Editorial Seix Barral, Barcelona, 1969.