

Kurosawa

Un puente entre Japón y Occidente

Eduard Gómez Bao



Universitat Oberta de Catalunya

Grado en Comunicació

Tutora TFG: Ruth Pagès Parra

Junio 2018

Dedicado a mi querido amigo Salah,
que en paz descanse.

Resumen

Empezamos esta disertación con una introducción a las ideas esenciales para entender el trabajo del director japonés Akira Kurosawa. Esto lo haremos a partir de la investigación de materiales realizados por estudiosos del cine, documentales, directores influenciados por él o gente de su entorno. Conceptos como el movimiento, la relación entre individuo y sociedad o su influencia por parte de Occidente son solo algunos. A partir de aquí, pasaremos al análisis de contenido y formal de cuatro películas que hemos considerado que reúnen en su totalidad los aspectos clave de su cinematografía. A continuación, mediante la comparación de su estilo y el reconocimiento internacional del director por parte del público y la crítica, sacaremos nuestras conclusiones acerca del enfoque correcto de su obra. Descartamos una perspectiva atada a una cultura en concreto, sea la occidental o la japonesa, para dar lugar a una dialéctica global entre diferentes identidades, ideologías, disciplinas y artistas de todo el mundo.

Índice general

Resumen	3
1. Introducción	5
1.1 Objetivos.....	7
1.2 Metodología.....	9
2. Introducción del marco teórico	10
2.1 Movimiento y tensión.....	10
2.2 El Emperador.....	14
2.3 Occidental o japonés.....	15
2.4 Individuo - sociedad: de la era <i>Sengoku</i> hasta la modernidad.....	17
2.5 John Ford y los <i>western</i> americanos.....	20
3. Análisis empírico	21
4.2.1 <i>El ángel ebrio</i>	21
4.2.2 <i>Rashômon</i>	40
4.2.3 <i>Los Siete Samuráis</i>	56
4.2.4 <i>Ran</i>	76
4. El estilo Kurosawa	95
3.1.1 Personajes y temas.....	95
3.1.2 Estilo formal.....	97
5. Reconocimiento internacional	101
6. Conclusiones	106
Bibliografía	109

1. Introducción

El impacto de Akira Kurosawa en la historia del cine, no solo japonés sino también internacional, es innegable, llegando a inspirar decenas de películas y directores de renombre, como por ejemplo Tarantino, Bertolucci o Coppola. Fue el primer director que dio a conocer el cine japonés a occidente gracias al éxito de su film *Rashômon*, que ganó el León dorado en el Festival de Venecia del 1952.

Se considera uno de los directores más relevantes de la historia del cine por aspectos como su cinematografía, su forma de trabajar dentro y fuera del plató o su estilo marcado por una visión autocrítica de Japón que se distanciaba de todo lo visto hasta entonces en el cine de ese país.

Este estilo también hizo que durante la mayor parte de su carrera tuviera una polémica y confusa percepción por parte de los críticos y medios de todo el mundo al no quedar claro si su estilo era más occidental o japonés, dando lugar a múltiples estudios y ensayos que discuten sobre este asunto a través del análisis de sus obras.

El propósito general de este trabajo es averiguar el porqué del impacto que tuvo la filmografía de Kurosawa, tanto en Japón como en Occidente, a través de la investigación de trabajos previamente realizados por estudiosos del director o del cine japonés en general, como por ejemplo Donald Richie o Mitsuhiro Yoshimoto, y de su reconocimiento en los medios de comunicación y la crítica internacional, además de entrevistas y comentarios de directores influenciados de alguna forma u otra por su trabajo. A esto hay que añadir las influencias que tuvo el propio Kurosawa, sobre todo las que hacen referencia a occidente y que le presentó su hermano Heigo, como por ejemplo Dostoievski, Shakespeare o Van Gogh.

Posteriormente, se contrasta esa información a través del análisis formal de algunas de sus obras más emblemáticas, como *Rashômon*, *Los Siete Samurais* o *Ran*, y también aspectos concretos de films hechos por otros directores y que son relevantes para el contexto del director, como por ejemplo John Ford o Mizoguchi. Teniendo en cuenta la gran cantidad de trabajos que existen alrededor de la obra de

Kurosawa, nos limitamos a los más relevantes para las cuestiones que se tratan en este trabajo. De esta forma, podemos crear una base sólida sobre la que fundamentar el análisis de sus películas, además de otros films y directores del mismo contexto.

En última instancia, y gracias a todo este recorrido, podemos reflexionar sobre su papel en la historia del cine y la naturaleza de su característico estilo cinematográfico, que ha estado en constante debate desde los inicios de su carrera en la industria del cine hasta la actualidad, y preguntarnos si tiene algún sentido querer etiquetar al director en una cultura u otra, a pesar de que él mismo siempre negó que dirigiese sus películas a una audiencia occidental, sino a los jóvenes japoneses, transmitiendo muchas veces problemáticas por las que estaba pasando la juventud del país en aquel momento.

Objetivos

La obra Akira Kurosawa es reconocida en la industria del cine alrededor de todo el mundo, no solo por la reinención que hizo del cine y percepción de su propio país, sino también de técnicas y temas que se estaban tratando en el cine internacional, y que de alguna forma consiguió unir en un estilo que mezcla y reinventa los distintos cines nacionales.

Por eso, el objetivo de esta disertación es estudiar, comprender y reflexionar sobre el estilo de Kurosawa, desde un punto de vista contemporáneo, y su papel en el cine internacional, indagando a través de las diferentes influencias que tuvo de la cultura occidental, tanto de Estados Unidos como de Europa, además de la propia cultura japonesa.

A partir de aquí, se trata de definir y enmarcar el estilo de Kurosawa comparándolo con el contexto que le ha rodeado durante toda su carrera y la posteridad. Esto nos ayudará a determinar las características de su forma de trabajar y comprender cuáles de estos aspectos fueron clave para su éxito internacional, y su reconocimiento e influencia en directores posteriores y que a día de hoy aún siguen dirigiendo películas.

Por lo tanto, podemos definir los siguientes objetivos:

Objetivo general

Comprender cuál es el estilo de Kurosawa y su papel en el cine internacional.

Objetivos específicos

Principales influencias de la cultura occidental y la cultura japonesa.

Definir y enmarcar el estilo de Kurosawa comparándolo con otros directores, tanto nacionales como internacionales.

Determinar qué aspectos de su estilo difieren de la cultura japonesa y su cine, y averiguar si realmente era un director tan occidental como se decía o simplemente se le puso esa categoría por romper con la forma de narrar hasta ese entonces.

Comprender qué aspectos fueron clave para su reconocimiento internacional.

Su legado, tanto los temas y las técnicas cinematográficas que sirvieron como inspiración para directores y películas de la posteridad.

Metodología

La metodología para realizar este trabajo consta de tres partes. El primer paso es realizar una investigación de la parte más teórica del tema a través de todo el material escrito y audiovisual ya existente como biografías, entrevistas, documentales etc. además de profundizar en las ideas de los autores y estudiosos más relevantes de Kurosawa. De esta forma, conseguimos establecer un marco teórico que nos permite definir los conceptos básicos de su estilo, su forma de trabajar y las influencias que ha tenido a lo largo de su carrera.

Una vez tenemos una base teórica sólida y los conceptos fundamentales claros, pasamos a realizar un análisis empírico de las obras del director que hemos considerado más relevantes y dentro de las posibilidades de un trabajo de estas características para el objeto de estudio en cuestión. Cada análisis consta tanto de una parte formal, que incluye su lenguaje cinematográfico a través del uso de la cámara, la composición, la edición o el uso del color, como de una parte de contenido, profundizando por ejemplo en el tipo de ideas, personajes, temas políticos e históricos o modelos narrativos de cada película.

Este análisis también nos ayuda a contrastar la información documental recabada durante la introducción al marco teórico para así definir cuáles son los aspectos fundamentales del estilo de Akira Kurosawa.

Finalmente, antes de la conclusión, recabamos información de noticias, artículos de crítica y entrevistas a directores, entre otros, para definir cuál fue la percepción de la comunidad internacional sobre el director, tanto de occidente como de su propio país.

Definidos estos dos grandes aspectos, tanto el estilo como la percepción internacional, solo queda realizar una conclusión para intentar buscar una respuesta a las preguntas que se plantean en este trabajo.

2. Introducción del marco teórico

Kurosawa es probablemente uno de los directores de cine más importantes de toda la historia de este arte, y más si tenemos en cuenta el papel que tuvo a la hora de conectar Japón con occidente. Por eso, podemos encontrar una ingente cantidad de estudios, entrevistas, tanto a él como a gente de su alrededor, opiniones y análisis de otros directores, artículos, etc...

Por otro lado, también hace falta apuntar la gran dificultad que existe para encontrar estos materiales a través de internet, sobretodo en cuanto a artículos de crítica. Además, algunas de sus películas menos conocidas no se podrían haber recuperado sino fuera por iniciativas como *The Criterion Collection*¹, que recuperan films que no llegaron a occidente en su momento.

Por eso, aunque esta disertación no pretenda equiparar ni su alcance ni su nivel de profundidad con ninguno de estos estudiosos, sí que pretende extraer y usar algunas de las ideas y apuntes que ofrecen sobre el director japonés y su trabajo, para así poder reflexionar sobre los objetivos que aquí nos hemos propuesto.

Para introducir este marco teórico, vamos a fijarnos en varios aspectos de su filmografía y del contexto en el que desarrolló su trabajo, y que hacen que su obra sea objeto de constante estudio incluso a día de hoy.

Movimiento y tensión

Algo que siempre mencionan los estudiosos de Kurosawa es la fluidez y el movimiento que consigue en sus films mediante todos los componentes formales del cine. Esto contrasta sobre todo con el estilo de otros directores de aquella época como Yasujiro Ozu, a quien se considera más "japonés" al seguir un estilo más tradicional, meditativo, basado en el teatro tradicional japonés, con planos y composiciones estables y extremadamente equilibradas, además de la usual fijación

¹ Criterion (2018). *The Criterion Collection*. Recuperado el 2 de Abril del 2018, desde: https://www.criterion.com/about_us

en la naturaleza y todo aquello que nos rodea como parte de un todo al que los humanos también pertenecemos.

Como base para su estilo, y que más tarde ampliaremos con otros autores, tomaremos como ejemplo el video ensayo sobre Kurosawa realizado por Tony Zhou², quien nos habla de cómo usaba el movimiento en todas sus facetas para crear una narrativa propia y única, basada en una serie de elementos: el clima, la naturaleza, los colectivos, el individuo y la edición.

Gracias al clima o la naturaleza, se consigue externalizar las emociones o pensamientos de los personajes a través de elementos como la lluvia, el fuego, el viento o la niebla, que además también consiguen hacer que las composiciones adquieran más interés visual para el espectador.

Estas emociones las amplifica a través de los colectivos y la reacción de estos, un recurso que aparece en muchas de sus películas y que consigue que cualquier acción dramática, sobre todo las que vienen dadas por los protagonistas o por giros inesperados en la narrativa, adquiera una mayor escala e impacto. Esto no solo lo vemos en sus películas más épicas, en su mayoría situadas en las épocas de los samurái, sino también en las que están ambientadas en los tiempos modernos o de posguerra.

Esto a su vez también lo consigue a través de los gestos y movimientos de los personajes. Por ejemplo si alguien está preocupado, el actor se moverá de lado a lado para transmitir esa emoción a través de la acción. También usaba esto para dotar a los personajes de cierta naturaleza. Tal y como menciona Tony Zhou, esto lo conseguía pidiéndole a los actores que escogieran un gesto en concreto para vincularlo a su personaje y repetirlo durante el film, y así hacerlo instantáneamente reconocible para el espectador.

Por último usaba la edición, realizada por él mismo. Los planos solían estar contruidos a partir de una estructura muy simple, con un inicio, un intermedio, y un

² Every Frame a Painting (2016). *Akira Kurosawa - Composing Movement*. Recuperado el 4 de Abril del 2018, desde: <https://www.youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8>

final, que de por sí solos ya nos daban a conocer información sobre lo que estaba sucediendo incluso sin que ningún personaje hablara. Para el manejo de la cámara solía usar un estilo muy fluido y dinámico, bastante insólito en el cine japonés de la época, y que conseguía hacer casi imperceptibles los cortes, aprovechándose del movimiento de los elementos en pantalla, como personajes y objetos, y su posición en planos consecutivos.

Otro gran aspecto que caracteriza el cine de Kurosawa y en el que profundiza Stephen Prince, en su libro *The Warrior's Camera: The cinema of Akira Kurosawa*³, es la dialéctica que impregna todo su trabajo, creando una tensión que abarca todos los componentes del lenguaje cinematográfico. Kurosawa mostraba un gran interés por usar el movimiento de la cámara y la composición de los planos para situar a los personajes de tal forma que se diera a conocer visualmente las relaciones psicológicas y sociales entre ellos.

Para entender esto mejor, Prince compara la construcción del espacio cinematográfico de Hollywood con el de Kurosawa. Por ejemplo, una de las formas clásicas de trabajar de Hollywood era hacer coincidir la cámara con la línea visual de cada personaje. Si dos personajes están en una conversación, se suele enseñar primero a un personaje y después al otro de forma opuesta para así hacer coincidir la cámara con lo que está percibiendo cada uno de ellos. De esta forma se crea un espacio común entre los dos personajes a través del cual se puede dar a conocer las características de la relación que existe entre ambos. En cambio Kurosawa suele crear este espacio a través del movimiento de cámara, incluyendo los distintos personajes en un mismo movimiento de cámara o cambiando la posición de estos dentro de un mismo plano.

Mientras que el cine americano pretende crear una narrativa fluida en la que el espectador prácticamente no perciba el uso de la cámara, Kurosawa usa esta, además de otros elementos como los personajes, la posición de los objetos, el paisaje, la composición del plano o la banda sonora, para crear cierta tensión visual

³ Prince, Stephen (1991). *The Warrior's camera: The cinema of Akira Kurosawa*. Princeton University Press. Princeton.

que impacte al espectador y que en muchas ocasiones incluso le plantea contradicciones o conceptos totalmente opuestos.

Muchos autores también creen que esta tensión y dialéctica interna vienen dados por una fuerte influencia de Eisenstein y sus teorías del montaje. Estas se basan principalmente en el uso del montaje para crear contradicciones internas, que nos llevan a una serie de “explosiones” o “choques” perceptivos que hacen que la narración y los personajes evolucionen. En muchas de sus obras podemos ver cómo explora y experimenta con contrastes entre el tamaño de los planos, la velocidad del movimiento, la duración o la velocidad del tiempo, intercalando planos o creando movimientos opuestos entre la cámara, los objetos y los personajes en pantalla.

Hace falta dejar claro que este recurso no es algo meramente visual, sino algo que se plasma y sustenta el contenido de las historias que intenta explicar. Muchos personajes heroicos de Kurosawa se suelen encontrar con dilemas morales, conflictos de carácter físico o traumas que llevan al protagonista a pasar por un período de sufrimiento y caos, que le llevan a aprender, progresar y adquirir ciertos conocimientos vitales que le permiten discernir cómo actuar en consecuencia para con la sociedad.

A pesar de que Kurosawa sí que mostró interés por el trabajo de Eisenstein, en la propia cultura japonesa y en algunas de sus artes más antiguas ya existían algunos de esos conceptos. De hecho el propio Eisenstein tenía cierto interés por el teatro *Kabuki*, una disciplina de teatro que se originó en Japón a principios del siglo XVII.

Entre la gran variedad de artes tradicionales japonesas, existe un concepto denominado *Jo-ha-kyū*, introducido por unos escritos de Zeami Motokiyo, un actor del siglo XIV. En esencia describe que toda acción debe empezar lentamente, después acelerar, y finalmente terminar de forma brusca. Esta forma se aplica por ejemplo a la estructuración de los dramas musicales tradicionales *Noh*, y es algo que Kurosawa también aplicaba al montaje de sus películas y las acciones de los personajes.

Esta forma de trabajar proviene de múltiples factores de los cuales hablamos a continuación, entre ellos la propia personalidad del director, las influencias que tuvo a lo largo de su juventud de Europa y América o el contexto por el que estaba pasando Japón en aquel momento.

El Emperador

No es raro encontrarnos con que muchos de los directores de cine más célebres de todos los tiempos, como Kubrick, sean personas obsesionadas con plasmar en pantalla, casi de forma milimétrica, las imágenes que tienen en mente, sea cual sea el coste para conseguirlo.

Kurosawa no fue distinto, es más, debido a ese tipo de comportamiento, se ganó el título de *Kurosawa Tennō*, o El Emperador Kurosawa. Yoshimoto describe muy bien el porqué de este título en su libro *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema*⁴, donde menciona como Kurosawa se cerraba en sí mismo, en una realidad distinta a la de la sociedad japonesa, en la que él usaba su poder para su propio beneficio.

Stuart Galbraith también nos habla de esta faceta del director en su libro *The Emperor and the Wolf*⁵, donde relata como la fructífera relación entre Kurosawa y Mifune, su actor predilecto, se acabó deteriorando por las dificultades económicas por las que estaban pasando. A esto también contribuyó el hecho de que el director quisiera acaparar todo el tiempo del actor, al igual que hizo con otros miembros de su equipo o *gumi*, a los que quería monopolizar y tener a disposición para crear sus obras. Mifune necesitaba trabajar en otras producciones para mantenerse económicamente, lo cual no gustó a Kurosawa, quien acabó por apartarlo de sus películas, dejando de aparecer después de la producción de *Barbarroja*, en el 1965.

Aunque existan muchas críticas hacia el director por su forma de trabajar en el plató, muchas personas de su alrededor, como su hija o algunos directores, simplemente

⁴ Yoshimoto, Mitsuhiro (2000). *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema*. Duke University Press.

⁵ Galbraith, Stuart (2002). *The Emperor and the Wolf: The Lives and Films of Akira Kurosawa and Toshiro Mifune*. Faber & Faber.

lo atribuyen a su pasión por el cine y a un aspecto cultural. En concreto el concepto de *Seishin* o espíritu, uno de los pilares de la cultura japonesa.

Como apunta Robert Smith en su libro *Japanese Society: Tradition, Self and Social order*, donde hace un análisis sociológico y cultural de la sociedad japonesa, existe un gran énfasis en la necesidad de emplear una gran cantidad de horas y dedicación para desarrollar ese *Seishin* o espíritu. Solo a través de todo ese duro proceso de disciplina, en el cual se suele poner a prueba la resistencia física y emocional de la persona, se puede conseguir pulir el carácter de una persona y el control sobre sí misma.

Kurosawa también se regía por esta forma de trabajar. Ponía un gran empeño a la hora de crear sus obras para alcanzar esa perfección a la que aspiraba constantemente. Para ello debía exigir el mismo nivel de esfuerzo y pasión a su equipo. Él mismo se declaraba un hombre de extremos, que no le importaba dedicar una cantidad de horas inhumana en sus películas o trabajar bajo condiciones extremas como nieve, lluvias torrenciales o altas temperaturas.

Esta actitud se plasma también en sus películas. No es casualidad el frecuente uso del clima como amplificador de las emociones en muchas de sus escenas. Tampoco debemos pasar por alto el carácter de sus héroes, que suelen mostrar una desesperada devoción por cumplir sus objetivos y una exaltación exagerada de sus emociones.

Occidental o japonés

Otra de las cuestiones más discutidas durante toda su carrera en los medios de comunicación y artículos de crítica cinematográfica, es la naturaleza de su estilo, los temas y los personajes de sus películas, y si estos tendían más hacia una visión y valores más propios de Occidente que de Japón.

Por un lado, Mitsuhiro Yoshimoto hace un análisis del trabajo de Kurosawa y de su papel en la percepción que tenía el mundo entero del país nipón, incluidos los

propios japoneses, quienes, en boca del propio Kurosawa en su autobiografía⁶, no sabían apreciar nada que perteneciera a la cultura japonesa, ya que no les impresionaba, y que no fue hasta que occidente mostró interés por su cultura, que los propios japoneses empezaron a apreciarla también.

Tal vez el hecho de que la percepción por parte de occidente de lo que era considerado japonés, y viceversa, fuera tan dispar y poco clara, provocase que nunca hubiera un consenso sobre en qué categoría colocar la obra de Kurosawa.

Otro autor que ha intentado acercarse a este tema es James Goodwin con *Perspectives on Akira Kurosawa*⁷, donde recopila textos, entrevistas y artículos de crítica sobre el director con el objetivo de ofrecer un panorama general de las distintas percepciones que existen sobre él y su forma de trabajar. El mismo autor ya había explorado esto en su libro *Akira Kurosawa and Intertextual Cinema*⁸, donde Goodwin, a través del análisis teórico contemporáneo de películas como *The Idiot* o *Rashômon*, encuentra como Kurosawa consigue reestructurar y dar un nuevo significado a las ideas que tenemos de las culturas occidental y japonesa.

Muchos autores como por ejemplo Prince, además de Goodwin, dejan claro que no se trata de encasillar al director en una u otra categoría, sino que este establece una dialéctica entre ambos mundos.

Kurosawa hace una crítica a las problemáticas sociales con las que se encuentra el individuo en Japón, en una cultura donde se hace un fuerte énfasis en las relaciones y obligaciones que existen en los distintos grupos y jerarquías que estructuran la sociedad japonesa. Esta estaba sufriendo una gran cantidad de cambios e influencias de Occidente durante la era Meiji a una velocidad trepidante, sobre todo la generación de Kurosawa, que creció con autores europeos y americanos de todos los ámbitos como Dostoyevski, Tolstoi, Shakespeare, Balzac, John Ford, Fritz Lang o Van Gogh.

⁶ Kurosawa, Akira (1981). *Something Like an Autobiography*. Vintage Books, Japón.

⁷ Goodwin, James (1994). *Perspectives on Akira Kurosawa*. James Goodwin, UK.

⁸ Goodwin, James (1994). *Akira Kurosawa and Intertextual Cinema*. James Goodwin, UK.

Él mismo reconoce que su trabajo también se nutre de toda esta influencia de occidente, que en gran parte le fue introducida gracias a su hermano Heigo. Por eso, muchos de sus trabajos se basan en obras como *The Idiot* de Dostoyevski, o *El rey Lear*, que se acabó convirtiendo en *Ran*.

Su generación se encontró con una crisis de identidad y sentido en un tiempo en el que se cuestionaba constantemente qué influencias del exterior debían aceptarse y cuáles no, y qué partes centrales de la tradición y cultura japonesa se debían sacrificar en pos de modernizarse, con los respectivos miedos a perder su propia identidad nacional.

Kurosawa quiso plasmar este choque de valores y trasfondos históricos y culturales a través de su estilo, adquiriendo ciertos aspectos de Hollywood, como por ejemplo algunas técnicas visuales de los *westerns* americanos, o usando algunos ideales occidentales como el humanismo, corriente a la cual se le adscribe, o el individualismo, para plantear soluciones a las crisis sociales por las que estaba pasando Japón y plantear la idea de un nuevo individuo con capacidad para decidir su propio futuro.

Él no fue el único que trató este tema. Otros autores japoneses como por ejemplo los novelistas Mori Ogai y Natsume Soseki, ya usaron esta ambigüedad y confrontación de dos mundos para crear una nueva estética para sus novelas. David Bordwell también interpreta algunas de las películas de Yasujiro Ozu con reflexiones sobre cómo la era Meiji prometió, de forma errónea, que la modernización de Japón tendría lugar sin la necesidad de sacrificar ni modificar ninguna parte de su esencia fundamental.

Individuo - sociedad: De la era Sengoku hasta la modernidad

Algo que también mencionan otros autores como Donald Richie, probablemente el estudioso de Kurosawa más popular, es el constante choque entre individuo y sociedad que el director trata en sus películas. La forzada apertura de Japón hacia

el mundo por parte de Estados Unidos, causó muchos cambios sociales y crisis de identidad con las que se tuvieron que enfrentar todos los japoneses, sobre todo las generaciones jóvenes.

Una fuerte crítica que lleva a cabo estableciendo una dialéctica llena de tensiones y ambigüedades. Esta tendrá lugar entre la sociedad japonesa, fuertemente condicionada por las obligaciones sociales y muy estricta en las relaciones de grupo, con el individualismo y la libertad propias de occidente. Por eso veremos constantemente relatos en que el protagonista se enfrenta con problemáticas donde la voluntad del colectivo entra en conflicto con los objetivos del individuo. Kurosawa pretende ofrecer soluciones para así aumentar la conciencia entre los japoneses sobre este problema.

Soluciones que pasan por tomar autonomía de nuestro propio destino, afrontar con coraje nuestros propios problemas y conflictos internos, y a partir de este aprendizaje, mejorar la sociedad con bondad, coraje y optimismo en un mundo cínico y decadente.

Gran parte de estos ideales precisamente provienen del humanismo. Rosellini o Bergman, entre otros, eran directores inscritos en este movimiento intelectual que tuvo origen en la Europa del siglo XIV. A pesar de esto, Kurosawa contradice muchos puntos de este movimiento. Mientras que este se caracteriza por mostrar una actitud equilibrada, sin extremos, proporcional y de autocontrol, vemos como la mayoría de personajes que crea, desbordan emociones extremas y una fuerte voluntad por cumplir sus objetivos, muchas veces sin ningún ápice de miramiento.

Otro aspecto que menciona Prince y que también se opone al humanismo y su igualdad emocional entre individuos es el especial afecto de Kurosawa por el código de la clase samurái y la narrativa heroica. El hecho de que su narrativa siempre dependa de la evolución moral de una figura heroica, la cual se enfrenta a diversos dilemas para afrontar los conflictos, mientras que por otro lado vemos que las masas son meros espectadores de estos cambios, incapaces de cambiar por sí mismas, limita en gran medida este impulso humanista de sus films.

En este sentido Kurosawa muestra un gran interés por el pasado de Japón, en concreto la era *Sengoku*. Esta empezó alrededor del 1467 y acabó en el 1568, unos años antes de la unificación del país. Fueron tiempos de guerra y conflictos, grandes cambios y reestructuraciones sociales, algo que fascina a Kurosawa y que recuerda a lo que volvió a suceder en Japón durante la posguerra. Como ha sucedido ya en otros momentos de la historia, a partir de un periodo de destrucción y miseria, surgió una fuerte explosión de creatividad, cultura y desarrollo nacional.

La mayoría de películas de samuráis de la época estaban ambientadas en el periodo posterior a este, la era *Tokugawa* o más conocida como *Edo*. En aquel entonces se estableció el tercer y último *Shogunato*, regido por Tokugawa Ieyasu, un *shōgun* que gobernaba en nombre del Emperador. Su principal objetivo era acabar con la mayoría de conflictos preexistentes y establecer la paz definitiva. También creó una estructura de poder y clases basada en el Confucionismo, denominada *mibunsei*. Dividía a la sociedad en cuatro clases bien definidas: samuráis, campesinos, artesanos y comerciantes, cada una de ellas con sus respectivas funciones y obligaciones de clase. También hace falta añadir la escritura del *bushido*, un código ético que recopila una serie de valores por los que un samurái se rige para definir su camino como guerrero.

Como contrapartida al período *Tokugawa*, la era *Sengoku* se caracteriza por constantes guerras entre provincias o *daimyo*. Ninguna de estas acataba las órdenes o se subyugaba al poder del *Shōgun* o el Emperador, y lo mismo sucedió a un nivel más local, entre las clases más humildes. Los límites entre clases se difuminaron e incluso su jerarquía se vio invertida en algunas ocasiones. Los samuráis, que tenían un papel muy distinto al de la era *Tokugawa*, a veces se veían obligados a trabajar como granjeros o para gente de clases inferiores, y a su vez, estos granjeros pasaban a ser guerreros o rebelarse contra sus señores.

Lo que despierta el interés de Kurosawa es esta fluidez y mutabilidad entre clases, que tratará en algunas de sus películas más remarcables como *Los Siete Samuráis* o *Kagemusha*. Así establece una dialéctica, ambientada en el pasado pero aplicable al Japón moderno, entre la construcción de la identidad de clase y la identidad individual.

John Ford y los *western* americanos

Ya hemos visto que Kurosawa recibió una gran influencia por parte de occidente durante su juventud, mayormente gracias a su hermano Heigo. Siempre afirmaba que él y su hermano eran las dos caras de una misma moneda. Heigo tenía un punto de vista negativo de la humanidad, y él en cambio la percibe con optimismo, aunque esto cambió en la etapa final de su carrera.

La purificación a través del sufrimiento o la preocupación por el futuro de la humanidad de Dostoyevski, o la traición y la violencia de Shakespeare son solo algunos de los temas que heredará de Occidente. Pero uno de los autores que más impacto tuvo en su estilo fue el director estadounidense John Ford y sus *western*, algo que reconoció en varias ocasiones el propio Kurosawa.

Prince realiza una comparación entre ambos géneros, los *western* americanos y las películas de samuráis. También aclara que las similitudes son más bien a nivel formal y estilístico que no de contenido, aunque también existen algunas semejanzas.

Ambas están ambientadas en el pasado. Están protagonizados por héroes armados que protegen a los débiles o que buscan venganza, y actúan siguiendo un código de conducta. Más allá de estos rasgos narrativos, no se pueden comparar ambos principalmente por los trasfondos históricos y culturales de cada nación, que se traduce en distintas estructuras sociales. La identidad y conflictos entre clases es un fenómeno que solo sucede con los samuráis. Y también la relación entre distintas clases, samurái y granjero, algo que Kurosawa también explora y que en los *western* no tiene lugar ya que no existe una clara distinción entre clases.

Estilísticamente sí que podemos encontrar similitudes, como por ejemplo la habilidad para integrar figuras con el paisaje en planos largos. Un paisaje que pasa a ser un personaje más de la historia, con un impacto emocional y simbólico en la narrativa. Esto tampoco es de extrañar si tenemos en cuenta que la relación entre hombre y natura es un tema recurrente en el arte y la cultura japonesa.

3. Análisis empírico

El ángel ebrio (1948)

Sinopsis

En un suburbio del Tokio de posguerra, un gánster de la *Yakuza* acude a un doctor para que le cure una herida de una pelea. El doctor, al verlo, le diagnostica con tuberculosis, y como hace con el resto de pacientes, le intenta convencer de que debe seguir el tratamiento que le ordene. A lo largo de varios encuentros que tienen en el barrio, él se niega continuamente a reconocer su enfermedad. Cuando parece que va a cambiar de idea, el antiguo jefe *yakuza* al que reemplazó sale de la cárcel, con el objetivo de recuperar su territorio. A medida que su enfermedad empeora y al ver que la *Yakuza* y la gente de su alrededor le traiciona, decide vengarse para así, en última instancia, redimirse.

Análisis de contenido

El ángel ebrio es una de las primeras películas de posguerra de Kurosawa, dejando de lado sus obras de más carácter político y propagandístico. Una de las más importantes junto a *No añoro mi juventud* y *Escándalo*, antes de realizar su obra maestra *Rashômon*.

Este film es un buen primer ejemplo de los aspectos que caracterizan el estilo de Kurosawa, al menos a nivel de contenido, y que veremos de forma reiterada, hasta el final de su carrera, en que cierto temas se enfocan de una forma más negativa.

Esta película nos habla de las heridas abiertas por la Segunda Guerra Mundial en la sociedad japonesa. Una sociedad que ha perdido sus valores fundamentales, deteriorando todos los ámbitos que la forman.

En este caso hablamos de un suburbio de Tokio donde la *Yakuza* es quien tiene el poder en las sombras. La *Yakuza* son grupos de crimen organizado que operan en Japón. Aunque tuvieron su origen alrededor del 1870 como simples corredores de apuestas, no fue hasta justo después de la guerra cuando se formaron

independientemente. Esta banda, normalmente formada por distintas familias o clanes, manejan muchos aspectos de la sociedad japonesa, como por ejemplo el mercado negro, juegos de apuestas o bienes raíces a través del chantaje, la extorsión y el fraude. Esta banda también se caracteriza por un sistema de honor y lealtad muy estricto, en el que cualquier traición se paga con la humillación y castigos de carácter físico, como cortar un dedo de la mano.

El protagonista de nuestra historia pertenece a la *Yakuza* y se llama Matsunaga, el actual jefe de la zona en que transcurre la historia. Como consecuencia de una pelea con otra banda, acude al doctor del barrio para curar sus heridas. En ese momento nos encontramos con el otro protagonista, Sanada, un doctor alcohólico que actúa como contrapunto a Matsunaga. Un hombre que tuvo la oportunidad de seguir una carrera de éxito como doctor en el pasado, tal y como se nos sugiere cuando habla con su antiguo compañero de facultad Takahama. Sanada, en sus propias palabras, ve a Takahama como su opuesto, comparándose como si fueran “la luna y el sol”. Este escogió una carrera dedicada a las clases altas de Tokio, mientras que Sanada, a causa de una serie de sucesos y un oscuro pasado, acaba en este barrio, al cual intenta ayudar a toda costa, sin importar que clase de individuos acudan a su consulta.

Durante el proceso de cura de las heridas de Matsunaga, Sanada se da cuenta de la tos que tiene y que asocia a una tuberculosis. Al proponerle que se haga una radiografía, Matsunaga rechaza de forma agresiva y se acaba marchando de la consulta. Como sucede en muchos de los personajes de Kurosawa, veremos cómo tanto Matsunaga como Sanada muestran una actitud exagerada y una obsesión por adherirse a sus valores personales.

Por un lado, Matsunaga, a pesar de pertenecer a la *Yakuza*, donde mostrar debilidad puede hacerte perder tu posición y respeto, parece querer curarse y apartarse de su vida de crimen. En contadas ocasiones acudirá al doctor, pero

acabará enfadado o rechazando lo que este tiene que decirle. Esto también lo percibimos cuando Sanada se entera de que Matsunaga ya se había realizado una radiografía con Takahama, pero nunca se lo acaba diciendo directamente.

El personaje sufre una constante tensión interior. Entre la presión social del grupo al que pertenece y que de alguna forma le está matando, haciendo una analogía entre la tuberculosis y lo que supone la *Yakuza* para la sociedad japonesa, y su voluntad individual, que quiere curarse y apartarse de ese estilo de vida.

Sanada, en contrapartida, tiene una fe ciega en el individuo y su capacidad de decidir su futuro. De hecho, el propio doctor repite en varias ocasiones durante todo el film, que con voluntad se puede superar todo tipo de enfermedades, haciendo referencia a esta libertad de elección del individuo.

A partir de aquí, Sanada seguirá de forma obsesiva la pista de Matsunaga, intentando convencerlo de que pare de tomar alcohol y empiece el tratamiento. En reiteradas ocasiones el doctor también parece sufrir una tensión interna. A veces parece rendirse y dar por perdido a Matsunaga, ya que dice que este no puede cambiar si no tiene la voluntad de hacerlo, pero por otro lado, seguirá intentando ayudarle hasta el final. Esta voluntad de la que habla el doctor se puede ver de una forma más clara con un personaje que aparece dos veces en todo el film. Una escolar que lleva tiempo siguiendo el tratamiento para curar su tuberculosis. El propio Sanada la describe como su mejor paciente, ya que a diferencia del gánster, ella sí que tiene la voluntad de curarse.

Matsunaga por su lado, verá como poco a poco se va encontrando peor, negándose a aceptar la realidad. Múltiples personas de su alrededor también hacen comentarios de su aspecto, describiéndolo como un fantasma, con mal aspecto y piel muy pálida.

También hace falta introducir a otra persona que servirá de conector entre el mundo de Sanada y Matsunaga, Miyo. Una chica que vive con el doctor y que le ayuda con la consulta. Esta huye de su exmarido, que le maltrató durante mucho tiempo y quien está a punto de salir después de 4 años en la cárcel. A pesar de esto, y cómo podemos ver en repetidas ocasiones durante el transcurso de la historia, Miyo estará atormentada con la idea de su exmarido saliendo de la cárcel, y se plantea volver con él, tal vez con la esperanza de que cambien las cosas. Aquí vemos otro personaje más que sufre una tensión interna. Por un lado intenta huir de esa vida y aceptar que algunos individuos no quieren cambiar y por lo tanto, nunca lo harán. Y por otro lado el amor que aun siente por su exmarido y la fe en que este cambiará.

El film parece dar un giro importante a la mitad. Matsunaga acude borracho para aceptar el tratamiento de Sanada, aunque lo siga renegando hasta caer inconsciente. Esto se nos enlaza con otro suceso determinante para el destino de los personajes. Un hombre, sentado al largo de la charca, toca con la guitarra la misma melodía una y otra vez. A modo de nana, la melodía parece reclamar la propiedad de la charca. Esto cambia cuando aparece Okada, el exmarido de Miyo, quien ha salido de la cárcel, y quien le pide la guitarra para tocar una melodía distinta. De esta forma anuncia a todo el barrio que ha vuelto, y deja bien claro sus intenciones, recuperar su territorio. El hecho de que Okada no pare de repetir como las cosas han cambiado desde que entró a la cárcel, también deja patente que él es el que no ha cambiado, y que por tanto, quiere que las cosas vuelvan a ser como antes.

A la mañana siguiente, Matsunaga por fin parece haber aceptado seguir las indicaciones del doctor para curarse. Esa misma mañana, veremos cómo se pasea por los sitios que suele frecuentar, y cuál es su nueva actitud ante estos. Va a visitar a su novia, a quien no parece importarle que haya pasado la noche fuera. El bar al que suele ir a beber y donde rechaza la oferta de beber alcohol. Y finalmente una tienda de flores de la que coge una flor sin pagar, símbolo de su poder y la libertad de la que goza.

Con la flor en la mano, tal vez símbolo de su proceso de purificación y redención, se acerca a observar la charca, donde se nos muestra su encuentro con Okada. Acepta llevarlo a algún sitio para hablar, y procede a lanzar la flor que sujetaba en la mano, dejando de lado esa redención. Un evento inesperado que parece arrastrarle de vuelta a esa vida de la cual está intentando escapar. Okada le invita a beber, pero Matsunaga rechaza. Al evitar explicarle porque rehúsa beber, para así no mostrar su debilidad, acaba aceptando una copa, que le acaba llevando de vuelta a su vida de *yakuza*.

A partir de este momento, empieza el descenso de Matsunaga en el poder. La gente del barrio y los locales que suele frecuentar empiezan a reconocer a Okada y la debilidad de Matsunaga. Señal de esto es el creciente interés que muestra Nanae por Okada, una especie de novia de Matsunaga que poco a poco le deja de lado. Podemos verlo por ejemplo en una escena en que todos están en el salón de baile al que siempre van. Matsunaga levanta la copa para que Nanae le sirva whisky pero le sirve primero a Okada. También en la posición en la mesa, escondido tras los otros dos y con el cuerpo curvado, en posición de debilidad.

Este descenso se acaba de confirmar cuando esa misma noche, ambos están apostando grandes sumas de dinero ante un gran número de personas, y Matsunaga se arruina al apostar casi todo lo que le queda. Más tarde llaman a Sanada para decirle que acaba de sufrir una hemorragia interna. El doctor le tratará en casa de Nanae, mientras toda la gente relacionada con Matsunaga le abandona. Nanae le ha dejado de lado por Okada, y se marcha con la excusa de que tiene un trabajo fuera de la ciudad. También los súbditos, que ahora trabajan para Okada, no muestran ninguna iniciativa para ayudar a que Matsunaga se cure. Sanada les culpa a todos de abandonarlo, y los trata continuamente de forma despreciable, mostrando su rechazo a esa clase de gente.

La parte final de la historia empieza cuando vemos como Miyo está dándole indicaciones a los súbditos de Okada sobre cómo cuidar a Matsunaga, y estos parecen reconocerla, ya que se trata de la exmujer de Okada, su jefe. Por otro lado, Matsunaga se escapa de la casa de Nanae, y Sanada lo acaba encontrando al lado de la charca.

En este momento se hace otra analogía entre su enfermedad y el mundo en el que vive, haciendo referencia a la sucia charca que nos acompaña durante toda la historia, y cómo debe deshacerse de ese estilo de vida para poder curarse. Desde aquí saltamos a un sueño en el que Matsunaga, en la orilla del mar vestido de *yakuza*, abre a hachazos un ataúd en el que se encuentra a sí mismo fuera de ese mundo. Asustado de cambiar o de afrontar esos miedos, su actual versión huye corriendo mientras su otra versión le persigue. Justo cuando parece alcanzarlo, Matsunaga se despierta,

Como era de esperar Okada finalmente va a buscar a Miyo a casa del doctor. Este le dice que si ella estuviera allí ya hubiera salido a verla, por su propia voluntad y no por la fuerza, y que ella está en derecho de decidir eso. Cuando parece que Okada va a atacar a Sanada, Matsunaga aparece y le pide que le perdone la vida al doctor, ya que su vida depende de él. Para su suerte, Okada se acaba marchando.

Aquí Matsunaga pretende arreglar su situación ayudando a Miyo. Aunque no quiere hacerlo por sí mismo, sino a través del sistema de honor que rige a la *Yakuza*, en el cual aún tiene algo de fe. Sanada critica a ese sistema de honor como un simple acuerdo entre ladrones que solo se guía por el dinero. Miyo también propone volver con Okada para que les deje en paz, pero Sanada también se niega, culpándola de que mujeres como ella son las que provocan que existan hombres como él, haciéndole partícipe del problema.

A la mañana siguiente, cuando Sanada le recuerda a Miyo que no vuelva con Okada, hace mención a que el sacrificio humano ya ha pasado de moda (como por ejemplo el *seppuku* y el sistema de honor samurái) y que a los japoneses les gusta castigarse a sí mismos con sacrificios banales, principalmente originados en las presiones de la propia sociedad y sus jerarquías.

Poco después, Matsunaga se fuga de la consulta para ir a visitar a su jefe, que está por encima de él y Okada, con la esperanza de solucionar las cosas a través del sistema de la organización. Una vez allí, escucha a escondidas al jefe y a Okada hablando sobre él. Okada cuestiona que Matsunaga aún mantenga su posición pero el jefe le dice que hay que ser amable con los tuberculosos. A esto Matsunaga

parece gustarle, creyendo que aún se le respeta. Pero después, el jefe también dice que sacrificará a Matsunaga para defender al territorio y que de todas formas morirá y el territorio pasará a ser de Okada. En este momento Matsunaga irrumpe en la conversación. El jefe de forma condescendiente le tira unos cuantos billetes al suelo. Incapaz de decir nada, Matsunaga se acaba marchando.

En su vuelta, pasa por el bar de siempre donde Gin, la camarera, le propone que se vaya con ella al campo, lejos de ese tipo de vida. Aunque dubitativo, acaba por rechazar. Siguiendo su camino, pasa por la floristería de siempre, de la que coge una flor, pero le piden que pague por orden del jefe, ya que ahora es territorio de Okada. En ese momento Matsunaga parece ya haber perdido toda su fe en la *Yakuza*. A partir de ahora decidirá tomar la justicia por su cuenta, como último acto de su autonomía personal. Para llevar a cabo ese acto, intentará asesinar a Okada y así liberar a Miyo.

En esta escena, que supone el clímax de la historia, Matsunaga y Okada se enzarzan en una intensa pelea a cuchillo, que se nos intercala con imágenes de Sanada comprando huevos frescos en el mercado para Matsunaga. Después de un duro duelo, Matsunaga acaba acuchillado, mientras moribundo sale al exterior, donde acaba por caer muerto en una terraza mientras sopla un fuerte viento que percibimos gracias a la ropa tendida. Mientras tanto se nos enseña a Sanada volviendo a casa con los huevos para Matsunaga, sin haber perdido la fe en que este pueda cambiar.

Para cerrar nos encontramos con una escena de aire casi didáctico, algo que también se le criticó mucho a Kurosawa. Encontramos a Gin y Sanada hablando de la muerte de Matsunaga al lado de la Charca. Gin, quien estaba enamorada de él, se plantea el sentido de las cosas y de la *Yakuza*, culpándola de su final. Entonces vemos como Sanada lanza una piedra a esa sucia charca, marcando su rechazo a todo ese mundo. También hablan de cómo ambos intentaron que Matsunaga se alejara de ese mundo sin éxito, porque él era quien no quería dejar esa vida, enfatizando en su capacidad para decidir.

Gin le acaba comunicando que se marcha al campo para huir de todo esto. Entre ambos podemos ver también una tensión entre dos actitudes muy distintas ante lo sucedido. Sanada, quien dice que no había ninguna posibilidad de ayudarlo, aunque hizo lo posible para curarle, y Gin, quien piensa que sí que se planteaba cambiar cuando le propuso irse al campo con ella.

Poco después, llega la escolar que vimos al inicio, diciéndole que ya se ha curado totalmente, y se despide finalmente de Gin. Todo acaba con la conversa en que la escolar repite las palabras del doctor. “Con voluntad cualquiera puede curarse de tuberculosis”, y Sanada dice que no solo la tuberculosis, sino todos los males humanos. Ambos acaban entremezclados entre la muchedumbre, enfatizando en esta idea de cómo las decisiones de un individuo pueden afectar y cambiar poco a poco la sociedad hacia mejor o hacia peor.

Análisis formal

En cuanto al aspecto formal de la obra, también podemos ver muchos de los aspectos que definirán el estilo visual de Kurosawa y que pulirá más adelante. Por ejemplo, aún no hace un uso acentuado del movimiento de cámara, muy característico del director, como veremos más adelante en películas como *Los Siete Samurai* o *Rashômon*.

Como hemos visto en el marco teórico, Kurosawa suele hacer uso del paisaje y la natura para expresar ciertas ideas, emociones o estados de los personajes y la historia, algo que también se hacía en los *western* americanos. Por ejemplo, el primer elemento sobre el cual se nos presentan los créditos de la película es una charca llena de escombros y suciedad que ocupa el centro del barrio en el que nos encontramos.



Ilustración 1. Título de la película. *El ángel ebrio* (1948).

Este elemento nos sirve como conductor para toda la historia, creando una analogía entre la suciedad de la charca y el estado decadente que sufre la sociedad japonesa tras la segunda guerra mundial. De hecho el propio Sanada hace mención a la charca comparándolo con el estado de la enfermedad por la que está pasando Matsunaga. La cámara también nos enseña cómo a medida que su enfermedad empeora y pierde el poder, la charca parece entrar casi en ebullición en forma de premonición de que algo está a punto de suceder.

Otro uso que le da Kurosawa es para determinar relaciones entre la charca y otros componentes del entorno. Durante la primera mitad de la película podemos ver y escuchar un hombre tocando con guitarra la misma melodía una y otra vez, asociada al poder de Matsunaga. Pero a la mitad de la película, en la escena en que Matsunaga se desmaya en casa de Sanada, la cámara nos acompaña hasta enseñarnos como Okada le quita el relevo al guitarrista para tocar su melodía, anunciando sus intenciones de recuperar el poder.



Ilustración 2. Matsunaga desmayado en el suelo. El ángel ebrio (1948).



Ilustración 3. Okada quitándole la guitarra al hombre de la charca. El ángel ebrio (1948).

En la misma línea, hace un uso similar de algunos elementos y objetos del escenario. En el momento en que Matsunaga parece estar decidido a seguir el tratamiento, coge una flor blanca de la floristería del barrio en símbolo de su proceso de depuración interna. Pero segundos más tarde, cuando se para a observar la

charca con la flor en la mano, llega Okada. Este le convence de ir a tomar algo y Matsunaga lanza la flor a la charca, donde se mancha, dejándonos entrever que va a suceder a continuación.



Ilustración 4. Matsunaga sujetando una flor al lado de la charca. El ángel ebrio (1948).



Ilustración 5. Flor manchada de negro en la charca. El ángel ebrio (1948).

Al final de la historia sucede lo opuesto. Mientras Matsunaga y Okada están peleando a muerte, caen al suelo, vierten pintura blanca en el suelo y manchan sus trajes negros con ella. Matsunaga acaba muerto, tirado en la terraza, con su traje manchado de blanco, también símbolo de que ha alcanzado la redención o liberación que perseguía.



Ilustración 6. Okada y Matsunaga tirados en el suelo y manchados de blanco. *El ángel ebrio* (1948).



Ilustración 7. Matsunaga muerto en la terraza con su traje manchado. *El ángel ebrio* (1948).

Aquí también se hace uso de otro elemento básico del estilo de Kurosawa, el clima. En esta misma escena, se dramatiza el clímax de la historia mediante el viento, que mueve la ropa tendida en la terraza, donde Matsunaga finalmente encuentra la paz a la constante tensión que ha sufrido.

Hay otra escena digna de mención en que se usa el clima para expresar el estado interno de un personaje. En una de las visitas que Matsunaga hace a la consulta de Sanada, sin razón aparente, muestra una actitud muy agresiva ante las cosas que el doctor le dice. Se niega a aceptar que en realidad sí que quiere curarse y salir de esa vida, aunque no lo llegue a admitir en ningún momento. La forma de Kurosawa para decirnos esa verdad que no pretende verbalizar, es a través del movimiento del personaje y su relación con el entorno. En este caso, cuando sale de la consulta

después de haberse peleado con el doctor, vemos como Sanada y Miyo le miran mientras camina bajo la lluvia. Es través de la lluvia que se nos da a conocer sus verdaderas emociones - ni siquiera lleva paraguas - y como se contradicen con la escena que acabamos de presenciar.



Ilustración 8. Matsunaga caminando bajo la lluvia sin paraguas. El ángel ebrio (1948).

¿Pero cómo transmite esto a través de la propia imagen y el lenguaje cinematográfico? Usa la composición y movimiento de los planos y personajes, y por otro lado, la profundidad de campo, para expresar las distintas relaciones, tensiones y ambigüedades entre los personajes, sus emociones, voluntades y relaciones.

Kurosawa era un entusiasta del teleobjetivo, sobre todo para las conversas entre personajes. Esto se traduce en planos muy cercanos, dejando espacio para que los actores se muevan y actúen con comodidad. También extrae parte de la tridimensionalidad del plano, lo que crea una sensación de que los objetos, a pesar de estar a distancias distintas respecto a la cámara, parezcan estar pegados.

Un claro ejemplo del uso del teleobjetivo es la escena en que Matsunaga visita al doctor sin ninguna razón aparente, a pesar de estar lloviendo. Según el momento de la conversación en el que nos encontramos, la posición de ambos va variando gracias a la perspectiva que ofrece el teleobjetivo. Cuando Matsunaga entra por la puerta y le dice que está sano como un roble, tiene una posición dominante sobre el doctor.



Ilustración 9. Matsunaga visitando a Sanada. *El ángel ebrio* (1948).

Después de decirle que simplemente le ha visitado porque la lluvia le ha puesto melancólico, Sanada se levanta y se pone a su mismo nivel, diciéndole que en realidad está ahí para curarse y que no quiere admitirlo. Al cabrearse, Matsunaga se pone delante de la cámara, tapando la bata blanca del doctor con su chaqueta negra.



Ilustración 10. Matsunaga y Sanada enfrentándose. *El ángel ebrio* (1948).

Después de un plano en que solo se ve a Matsunaga mientras el doctor le recrimina cosas, pasamos a uno en que el doctor pasa a tener la posición dominante en el plano, criticando y despreciando la vida de los *yakuza*.



Ilustración 11. Matsunaga y Sanada conversando en su consulta. El ángel ebrio (1948).

Finalmente Matsunaga acaba por cabrearse y agredir a Sanada, creando una vez más una tensión que se resuelve con la intervención de Miyo, que se interpone físicamente entre ambos para interrumpir el conflicto.



Ilustración 12. Miyo interponiéndose entre Sanada y Matsunaga. El ángel ebrio (1948).

Como vemos, el hecho de desprender a la imagen de la distancia entre personajes, y el movimiento y posición de estos dentro del plano, consigue crear esa ambigüedad y dialéctica entre distintas realidades. En ocasiones veremos cómo estas realidades se sitúan en un mismo plano, creando una confrontación. Y en otras vemos como se alejan en extremos al distanciarse una de la otra a través de la profundidad de campo.

La escena en que Sanada está en casa de Nanae para recriminarle que esta le ha abandonado es un buen ejemplo. En el momento en que Okada le hecha del piso, podemos ver a sus súbditos en primer plano. Cuando Sanada intenta marcharse, huyendo del plano en el que se sitúa Okada, los súbditos literalmente bloquean su paso para obligarle a hablar.



Ilustración 13. Sanada escapando de Okada. El ángel ebrio (1948).



Ilustración 14. Hombres de Okada deteniendo a Sanada. El ángel ebrio (1948).

Desprender de esa profundidad al plano también tiene como consecuencia que un personaje se engrandezca y empequeñezca de forma más exagerada al acercarse o alejarse de la cámara. A esto hay que añadir el uso de los propios escenarios y paisajes.

Matsunaga se dispone a matar a Okada y finalmente dejar atrás esa vida antes de su muerte, para así alcanzar su redención. Antes de entrar al cuarto donde está Okada, mira hacia atrás, donde está el pasillo que acaba de atravesar para llegar ahí. A continuación la cámara pasa al otro lado del pasillo para dejarnos claro que ha atravesado ese umbral del que seguramente no haya vuelta atrás. El teleobjetivo exagera la longitud del pasillo y nos deja con un Matsunaga diminuto y débil.



Ilustración 15. Matsunaga en el pasillo de la casa de Okada. El ángel ebrio (1948).

Durante toda la pelea también se hace uso de esa perspectiva para crear una tensión exagerada entre ambos personajes, dependiendo de quién tiene la ventaja. La relación con el propio escenario también nos expresa el estado de Matsunaga, como por ejemplo su tensión interna o cuando se siente arrinconado.



Ilustración 16. Okada mirando asustado a Matsunaga. El ángel ebrio (1948).



Ilustración 17. Matsunaga mirando de manera amenazadora a Okada. El ángel ebrio (1948).

El momento cumbre de la secuencia llega cuando Okada finalmente acuchilla a Matsunaga. Mientras cae moribundo, este abre las puertas a la terraza, símbolo de su liberación.



Ilustración 18. Matsunaga abriendo las puertas de una terraza. El ángel ebrio (1948).

Por último hace falta mencionar una escena en que Kurosawa ya experimenta con el cambio de velocidades. Se trata del sueño de Matsunaga en que se persigue a sí mismo. Aquí se juega con la opacidad para entremezclar dos planos, su “yo” *yakuza*, perseguido por su “yo” fuera de esa vida. El primero está ralentizado y el segundo a velocidad normal, pero ambos se mantienen respectivamente a la misma distancia a medida que corren. De una forma visual y onírica nos da a entender

cómo Matsunaga está sufriendo esa dialéctica en su interior, entre su voluntad de curarse, y su lealtad a la *Yakuza*, que poco a poco está muriendo.



Ilustración 19. Matsunaga huyendo de si mismo en un sueño. *El ángel ebrio* (1948).

Rashômon (1950)

Sinopsis

Bajo las puertas de un templo en ruinas denominado *Rashômon*, en el Japón del siglo XII, se resguardan de la lluvia un leñador, un sacerdote y un plebeyo. Los dos primeros discuten con el tercero lo que han presenciado ante un juicio por la muerte de un señor feudal y la violación de su mujer por parte de un bandido de renombre, conocido como Tajomaru. En el juicio en cuestión, todos ellos explican ante el juzgado la versión de los hechos según su propio punto de vista, contradiciéndose unos a otros, pero sin saber cuál se ellos es cierto o falso.

Análisis de contenido

Rashômon supone el punto de inflexión en la carrera de Kurosawa, en el que se da a conocer a todo el mundo por ganar el León Dorado, galardón otorgado a la mejor película en el Festival Internacional de Cine de Venecia.

Aunque ambientada en el siglo 12, a finales del periodo *Heian*, en que la miseria y la desintegración social estaban al orden del día, *Rashômon* nos habla, en clave atemporal, de la humanidad. Nos plantea una dialéctica entre varias cuestiones en referencia a la sociedad japonesa y la posguerra, pero aplicables de forma universal. Como por ejemplo, la verdad objetiva ante la percepción subjetiva de cada individuo, o una visión negativa y decadente frente a una optimista y esperanzadora de la naturaleza humana, temas que también se han tratado en ámbitos como la historia, la psicología o la sociología a partir de los hechos sucedidos a principio del siglo XX.

Todo empieza cuando el espectador, a través de la cámara, se dirige hasta unas ruinas para cobijarnos de la lluvia, las ruinas del templo de *Rashômon*. Un escenario casi apocalíptico en el que se nos presenta a la humanidad sin ningún ápice de esperanza. Aquí nos encontramos con tres personajes, un sacerdote, un leñador y un transeúnte. Cada uno aportará críticas y reflexiones desde un punto de vista

concreto, a partir de las distintas versiones de la historia que oiremos a continuación.

El leñador y el sacerdote, los únicos que han estado presentes en el juicio, son los que le explicarán al transeúnte los distintos testimonios, incluyendo los suyos propios. El espectador también forma parte del grupo, siendo una persona más que escucha lo que tienen que explicarnos, y a partir de ahí, poder sacar su propia conclusión.

El leñador es el primero, el que nos habla del sitio de los hechos y nos presenta el crimen cometido. Llevándonos de la mano nos introduce, casi de forma mística, en un bosque frondoso. Un lugar que no solo es real, sino también simbólico, al que solo pueden acceder las personas que forman parte de esta historia y los que la oyen, incluidos nosotros mismos.

En este relato, el leñador simplemente nos explica como encontró una serie de objetos, que seguramente pertenecían a una doncella, y que le llevaron hasta el lugar donde encuentra el cadáver de un hombre. Al denunciar el hecho a la policía, se le pide que acuda al juicio para testificar, donde junto al sacerdote, presenciara el resto de testimonios. El sacerdote por otro lado, simplemente nos da a conocer a dos personajes con los que se cruzó. Una doncella montando a caballo y que parece llevar el sombrero con el que se encontró el leñador, y su marido al lado caminando y protegiéndola.

Por último, antes de ver los testimonios de los personajes implicados en el crimen, se nos presenta al último personaje, un famoso bandido llamado Tajomaru, que ha sido capturado por una especie de polizonte. Aquí empiezan las ambigüedades y contradicciones entre los distintos relatos. El polizonte describe al bandido de una forma ridícula y despreciable, más acorde a su visión de Tajomaru. Dice que se lo encontró en la orilla de un lago, con el caballo, el arco y las flechas del hombre muerto, el marido de la doncella, y que se había caído del caballo como castigo divino.

Por otro lado, el bandido se ríe de forma exagerada de la versión del polizante, algo que hará de forma recurrente a lo largo de la película con otros personajes y que deja constancia una vez más del gusto por los extremos de Kurosawa. Tajomaru defiende su notoriedad y honor propio con una versión distinta. Nos cuenta que antes se había parado a beber agua de un riachuelo. Más tarde sentía un dolor en el estómago porque debía haber algo en el agua de la que bebió, y que por eso estaba tirado a la orilla del lago.

En este instante acaban las “presentaciones” y empiezan los testimonios de los personajes principales. Los personajes nos hablarán a nosotros, dirigiéndose directamente a cámara, como si fuéramos un protagonista más. Por lo tanto, actuaremos como jueces, juzgando en base a lo que nos cuentan, y no según lo que la cámara o el director nos muestran. Como veremos, las versiones que oiremos difieren considerablemente unas de las otras. Cada una interpreta ciertos hechos de una forma determinada, y obvia otros con tal de adaptarse a la visión del locutor.

Por ejemplo, la versión de Tajomaru, que viene a continuación, se adapta a su rol de bandido. Atribuye su delito a una brisa de aire que apareció en el momento en que la doncella y el marido se cruzaban. Algo sobre lo que él no tiene control y que casi le “obligó” a perseguir y embelesarse con la belleza de la doncella. En la misma línea, también aclara que él no quería matar al marido, a no ser que fuera necesario, eximiéndose de la responsabilidad de lo que pudiera suceder en consecuencia a sus actos.

Para conseguir a la doncella, primero demuestra que es más astuto que el marido engañándole. Le explica que tiene enterrados unos tesoros que ha encontrado en las cercanías y le ofrece vendérselos. El señor feudal se interesa y le acaba siguiendo, mientras la doncella espera al lado de un lago. Cuando llegan al supuesto lugar, Tajomaru revela el engaño y consigue atarlo a un pino. Corre rápidamente a buscar a la doncella para decirle que su marido está enfermo, con tal de que le siga. Al llegar, le muestra a su marido en una situación embarazosa, ya que él es quien debe defenderla y ha caído en la trampa del bandido, algo que también engrandece a este último.

Como respuesta, la doncella le intenta acuchillar, pero tras varios forcejeos, ella acaba rendida a sus pies, un aspecto del relato que también parece adecuarse casi de forma mágica a los deseos del bandido. Ella le devuelve el beso de forma recíproca mientras el marido les observa. A través de las imágenes se insinúa que sucede algo más aunque no se menciona explícitamente.

En este punto él presume ante el juzgado de cómo consiguió a la mujer sin tener que matar al marido. Como vemos, la versión del bandido parece adaptarse perfectamente a sus valores. La astucia y la superioridad sobre el resto para salirse con la suya. O un falso sistema de honor propio de los ladrones para sentirse mejor hacia sus actos. Este personaje simboliza todo aquello instintivo e impulsivo. Esa clase de personas que no se rige por ningún aparente código de conducta o de reglas, y que se sienten libres de hacer todo lo que sea necesario para obtener aquello que desean, aunque ello suponga el sufrimiento de los otros. Podríamos decir que se trata de una visión extrema del individualismo, totalmente opuesto al ideal japonés, representado por el marido.

La historia continua con un ultimátum. La doncella le dice a Tajomaru, que uno de los dos debe morir, ya que su vergüenza sería conocida por dos hombres. Aquí necesario mencionar el curioso hecho de que en el periodo *Heian*, los matrimonios fueran probablemente los más liberales de toda la historia de la nación. Las aventuras extramatrimoniales estaban bien vistas y los impulsos sexuales del hombre se consideraban como algo inevitable y que no se podía controlar. Incluso si se trataba de una violación, en cuyo caso se culpaba a la mujer por no defenderse. Se veía como normal que la mujer no ofreciera resistencia a esos impulsos del hombre. De aquí que Tajomaru se sorprenda cuando la doncella se intenta defender e incluso atacar, lo cual era un comportamiento fuera de lo común en aquella época, y que despierta más el interés del bandido.

También se puede interpretar esta situación como una alegoría de que uno de los mundos, representados por el señor feudal y el bandido, debe morir en pos de que uno avance. Un proceso de tira y afloja en el que se deben sacrificar ciertas partes para que el todo evolucione, haciendo referencia a la cultura japonesa.

A continuación, Tajomaru desata al señor feudal para tener una pelea justa, algo que tampoco parece propio de un bandido. A medida que el duelo avanza, la tensión va en aumento hasta que el señor feudal es acorralado y ensartado con la espada, aunque no se ve directamente en el plano. Durante el juicio, el bandido halaga la habilidad del marido, y desprecia a la mujer, que ya había marchado para entonces, describiéndola como “el resto de mujeres”.

Pasando a la versión de la doncella, esta es descrita por el sacerdote como dócil e inofensiva, y que muestra más empatía por su marido. En este caso, después de ser violada y de que el bandido se marche, su marido le acaba mirando con repugnancia, mostrando rechazo y culpándola de perder su virtud. Ella le desata y le pide que la mate, ya que prefiere morir antes de vivir con esa vergüenza. A través de las imágenes, se nos da a entender que lo acaba asesinando con un puñal, aunque no se enseña de forma explícita. La mujer alega que se desmayó, y que al despertarse encontró su puñal clavado en su marido. Tampoco recuerda cómo salió del bosque, e intentó suicidarse ahogándose en un lago, fracasando en el acto.

Se nos muestra una doncella que intenta eximirse de la responsabilidad de sus actos, haciendo mención de su condición de mujer indefensa, pobre y desvalida. Ella cree que no tuvo ningún control sobre todo lo sucedido, y así lo muestra a través de su relato. Fue violada en contra de su voluntad, su marido la rechazó, este misteriosamente murió y no fue capaz de quitarse la vida a sí misma.

Por último, se nos introduce la versión del señor feudal muerto, a través de un médium. En esta versión, el bandido también viola a su mujer, pero después del acto, esta decide que ya no puede estar con su marido. Le ofrece al bandido irse con él si le mata. Al escuchar esto, Tajomaru la rechaza con repugnancia y le pregunta al marido que quiere hacer con ella. La doncella se acaba escapando, y el señor feudal reconoce el honor del bandido, quien le dice que a partir de ahora se encargaría de su propio destino. Para acabar, el marido relata que oyó a alguien llorar, aunque por las imágenes vemos que está mintiendo, para no reconocer que es él mismo el que está llorando. Acaba por realizarse el *seppuku* con el puñal de su mujer, una forma de suicidio para mantener su honor.

El señor feudal representa el otro mundo, el de la clase *bushi*, el precursor del samurái, que actúa bajo las normas del feudo. Un hombre que controla sus instintos, y que se rige por el honor y lo que se espera de él por la posición que ocupa en la sociedad japonesa de la época. Y la doncella es el vínculo entre ambos mundos, y que sirve de puente para la dialéctica y tensión que existe entre los otros dos.

Entre cada una de las tres historias, el leñador, el sacerdote y el transeúnte debaten sobre la naturaleza de los actos de cada personaje. Al bandido lo describen como un hombre débil, ya que solo esa clase de personas mienten, aunque esa capacidad está implícita en todos nosotros. A la doncella la asemejan con el resto de mujeres, quienes el transeúnte piensa que saben engañar muy bien a través de las emociones y las lágrimas, e incluso mentirse a sí mismas, algo que los hombres también hacen. Por último, aunque el sacerdote cree que el marido no puede mentir, ya que está muerto, el transeúnte le responde que no hay nadie bueno, vivo o muerto, y que la virtud siempre es fingida.

Estas opiniones también nos sirven para hacer un contrapunto, no sólo entre los distintos relatos, sino también entre las distintas visiones de la naturaleza humana. Una visión decadente y pesimista encarnada por el transeúnte, y otra más esperanzadora representada por el sacerdote.

Cuando la versión del marido finaliza, el leñador corrige al sacerdote, aclarando que el señor feudal no fue asesinado con una daga, sino con una espada. De esta forma, desmiente ese aspecto de la historia, pero también revela que en un inicio mintió y que en realidad sí había sido testigo de todos los hechos. Aquí se nos introduce a la que creemos que es la versión más objetiva, ya que no está directamente implicado en el crimen, aunque obviamente siga teniendo su propia percepción subjetiva.

Según él, Tajomaru estaba suplicando a la doncella que se casara con él, pero en su lugar, ella decide liberar a su marido. Este no quiere luchar con Tajomaru ni arriesgar su vida por una mujer mimada como ella, pero la doncella les provoca a ambos, cuestionando que fueran hombres de verdad al no querer luchar por su amor.

Después de provocarles, se esconde aterrorizada detrás de un tronco mientras ve cómo el señor feudal y el bandido, quienes también están aterrorizados, se enzarzan en un duelo sucio y rastrero, que dista mucho de la versión que narró Tajomaru. Tras un golpe de suerte y de rogar por su vida, el señor feudal es asesinado y la doncella huye aterrorizada. Tajomaru no consigue alcanzarla y acaba por recoger la espada del hombre que acaba de asesinar.

Tras esta última historia, el transeúnte duda también de la versión del leñador, ya que este también había mentido sobre su historia para no involucrarse con el juicio. Mientras debaten sobre si existe esperanza alguna para la humanidad, oyen el llanto de un niño. Encuentran un bebé llorando, una nueva vida, una nueva esperanza que nos lleva al último momento de tensión de la película. El transeúnte roba el kimono en el que el bebé está envuelto, justificándose que si él no lo hubiese robado, otro lo hubiera hecho tarde o temprano.

También le recrimina al leñador que él también había mentido, y por eso deduce que seguramente había recogido el puñal de la doncella para venderlo, aunque no lo niegue ni confirme. El transeúnte se acaba marchando, declarando que todos los humanos somos iguales. Mentimos de alguna forma u otra para construir nuestra propia realidad y justificar nuestros actos egoístas y de interés propio.

Esta situación lleva al sacerdote al borde de perder toda esperanza en la humanidad, e incluso dudar del leñador. Este intenta coger al niño pero el sacerdote, ante las palabras del transeúnte, parece negarse. El leñador le revela que pretende cuidar al bebé junto a sus otros seis hijos, de los cuales cuida a pesar de sus dificultades para sobrevivir. Este hecho hace que el sacerdote vea el posible robo de la daga de una forma muy distinta, recobrando su esperanza y credibilidad en el leñador. Aunque no sea un acto moralmente correcto, no es algo que perjudique ni a la doncella, su marido o el bandido. Además, tampoco estuvo involucrado en el crimen. Podríamos decir que se trata de un acto de poca gravedad si lo comparamos con los hechos narrados, incluso si recordamos que lo hace con tal de poder cuidar a sus 6 hijos y no por egoísmo. Lo mismo sucede con el personaje de Sanada, el doctor de El ángel ebrio. Sus acciones son para hacer el bien, a pesar de tener el defecto de ser alcohólico.

La película parte de la idea que todos tenemos debilidades y la capacidad de mentir, incluso a nosotros mismos, pero también de hacer el bien. Hacer uno o el otro, depende en gran medida del individuo y de su capacidad para decidir sobre sus propios actos. El bebé que encuentran es la representación de este ideal, una oportunidad para que una nueva vida decida un camino u el otro.

Las tres historias que hemos oído, dejando de lado la del leñador, difieren mucho unas de las otras, pero todas vienen motivadas por el egoísmo de cada uno de los protagonistas. Adaptan los hechos a su visión del mundo y a cómo quieren ser percibidos por el resto. Y de alguna forma, todos nosotros percibimos una misma cosa de formas distintas, en base a nuestra experiencia vital, cultura, prejuicios, deseos, ego, etc. La única verdad reside en los hechos, nuestros actos y la motivación detrás de estos. Entender que tenemos el control sobre las acciones que tomamos, y que somos responsables de sus consecuencias.

La situación del bebé redime la acción del leñador, y nos sirve para reflexionar sobre la tensión que existe dentro de cada individuo. El humano es imperfecto y débil por naturaleza, pero al final y por encima de todo, siempre tiene la capacidad de escoger.

Análisis formal

Rashômon es posiblemente la primera obra maestra de Kurosawa en que pone de manifiesto la mayoría de recursos formales que caracterizan su estilo cinematográfico. También dio nombre a una técnica que se usaría en muchas películas en la posteridad, el “efecto *Rashômon*”. Este describe cuando se narra una misma historia a través de distintas perspectivas subjetivas.

Por ejemplo, en *La Doncella* (2016)⁹, cada versión del relato cambia la manera en que cada personaje percibe el comportamiento de los otros. En cambio, en *Hero* (2002)¹⁰, se usa el color, y según quien esté narrando la historia, percibe con un color u otro a cada personaje según la relación que existe entre ellos. Kurosawa hace lo mismo pero con su propio estilo. El choque de los tres mundos se hace constatar a través del relato, que se adecua a cada versión, la composición y el movimiento de los planos.

En este caso, no disponemos de una cámara omnipotente y objetiva, algo que se suele ver en la mayoría de películas. La intención del director se percibe a través del uso que hace de la cámara o lo que nos enseña y lo que no. Por lo tanto, es el punto de vista del director el que guía la narración, y el que decide cómo revelar la información al espectador. Pero en *Rashômon*, la única parte en que Kurosawa nos habla a nosotros es cuando nos encontramos en las ruinas del templo. En cuanto el leñador y el sacerdote introducen la historia al transeúnte, también lo están haciendo para nosotros. A partir de aquí, las imágenes que vemos se basan en lo que los personajes declaran en el juzgado, y no en lo que el director nos quiere enseñar de esas versiones.

El leñador es el que nos introduce en el lugar simbólico en el que suceden estos hechos. La secuencia en que este nos lleva a través del bosque, hasta que encuentra los objetos de la doncella en el suelo, nos presenta el crimen en sus

⁹ Chan-wook, Park. Lym, Sid. (productor) Chan-wook, Park. (director). (2016). *La doncella* [cinta cinematográfica]. Corea Del Sur: Moho Film, Yong Film.

¹⁰ Yimou, Zhang. (productor) Yimou, Zhang. (director). (2002). *Hero* [cinta cinematográfica]. China: Sil-Metropole Organisation.

propias palabras. El espectador puede decidir creer o no lo que nos explica, de la misma forma que sucede con todos los personajes que deciden declarar en el juzgado. Así, lo que se nos muestra y se nos explica van de la mano, y por lo tanto las imágenes pueden esconder cosas y mentir tanto como los personajes.

Esto también explica que durante el juzgado, la cámara se sitúe en el lugar del juez y los personajes hablen de cara hacia nosotros, ya que literalmente es el leñador quien nos está trasladando las versiones de cada testigo a nosotros.

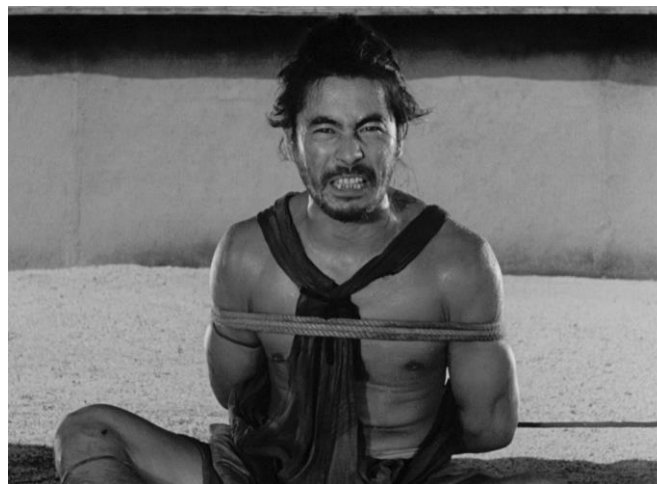


Ilustración 20. Tajomaru mirando hacia el juzgado. Rashômon (1950).

Algunos autores también creen que el hecho de que no podamos escuchar la contestación del juez significa que el propio espectador es el juez. Nosotros partiremos de la idea de que no podemos escuchar la contestación porque el leñador, al explicarnos las distintas versiones, decide obviar las preguntas del juez.

La edición y el movimiento de la cámara están más elaborados y trabajados que en sus films previos. Kurosawa sigue tratando los diálogos de una forma fluida, jugando con panorámicas y *travelings*, y usando el plano contra plano en ocasiones muy específicas, como por ejemplo el duelo entre Tajomaru y el señor feudal.



Ilustración 21. El señor feudal enfrentándose a Tajomaru. *Rashômon* (1950).



Ilustración 22. Tajomaru amenazando al señor feudal. *Rashômon* (1950).

Con los encuadres decide qué elementos mostrar y cuales esconder. En cada una de las distintas versiones, se puede percibir cómo se oculta las partes del relato que los personajes quieren omitir. En el momento en que se supone que Tajomaru ha conseguido dejar atado al señor feudal a un pino, no se nos muestra como lo hace ni si realmente lo ha conseguido hasta más tarde.

Lo mismo sucede en varias ocasiones, como por ejemplo el momento en que Tajomaru lanza la espada para matar al señor feudal, el cual queda escondido por un zoom in, o el momento en que no se sabe si la doncella ha matado a su marido con el puñal.



Ilustración 23. Plano de Tajomaru sin zoom in antes de asesinar al señor feudal. *Rashômon* (1950).



Ilustración 24. Plano de Tajomaru con zoom in tras haber matado al señor feudal. *Rashômon* (1950).

También moldea el espacio y el tiempo con el uso de la edición. A veces repite un mismo instante para enfatizar en algo (cuando el bandido ve a la doncella por primera vez), o quiere transmitir el estado emocional de un personaje (cuando la doncella está desesperada por la mirada de su marido y entra en un estado de confusión antes de asesinarlo).

Estéticamente hablando, Kurosawa usa el bosque para enfatizar en la ambigüedad del concepto de la verdad. Uno de los planos recurrentes para hacerlo es un plano nadir, en el que se muestra como las ramas de los árboles bloquean la luz del sol. Así crea una atmósfera de tensión durante toda la película, donde vemos como los claroscuros se ciernen sobre el bosque y los personajes.

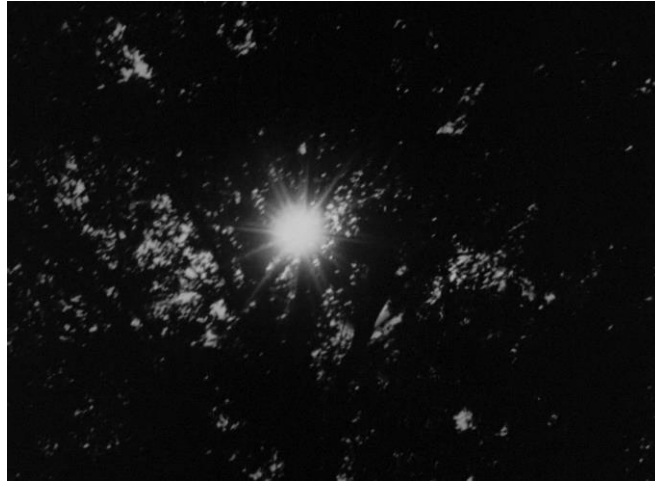


Ilustración 25. Plano nadir desde el interior del bosque. Rashômon (1950).

Este mismo plano se usa cuando la doncella, después de resistirse, devuelve el beso al bandido y mira hacia el cielo, donde podemos ver el plano en cuestión pero de forma difuminada, creando esa ilusión de ambigüedad entre la verdad y la mentira o el bien y el mal.



Ilustración 26. Tajomaru besando a la doncella. Rashômon (1950).



Ilustración 27. Plano nadir desenfocado desde el interior del bosque. *Rashômon* (1950).

Más tarde, en el juicio se hace lo opuesto. Se divide la escena en dos franjas muy claras y diferenciadas, la que está iluminada por el sol, donde se sitúan el leñador y el sacerdote, y la que está en la sombra, emplazamiento de los testigos. El sol (verdad) y la sombra (mentira) y su puesta en escena, nos dejan claro el objetivo del juzgado, averiguar qué ha sucedido realmente y discernir entre lo que es cierto y lo que no.



Ilustración 28. La doncella declarando en el juzgado. *Rashômon* (1950).

También usa el bosque para enmarcar a los personajes y hablarnos de su situación, creando simetrías con las composiciones y las profundidades de campo.



Ilustración 29. Tajomaru y la doncella discuten mientras el señor feudal está atado a un árbol. *Rashômon* (1950).



Ilustración 30. La doncella está suplicándole a Tajomaru por la vida de su marido.

Después de que en la versión del bandido, la doncella le devolviera el beso, se nos muestra un plano en que se juega con la perspectiva, de tal forma que aunque ella esté mirando al suelo, parece que está mirando a la figura de su marido. Al estar usando un teleobjetivo y estar al fondo del plano, este está empequeñecido, expresando cómo se siente su mujer hacia él después de haber besado al bandido. A la vez, Tajomaru, que al principio se encuentra al mismo nivel que la doncella, se

dirige hacia el fondo, empequeñeciendo su figura y poniéndola al nivel del marido, para así tener una lucha “justa”.



Ilustración 31. La doncella mirando al suelo mientras Tajomaru va a desatar a su marido. *Rashômon* (1950)

Por último, hace falta mencionar el uso discreto del clima en la película. En esta ocasión, la lluvia se usa para dramatizar el relato de las distintas versiones entre el leñador, el sacerdote y el transeúnte. A medida que la historia se complica y la fe en la humanidad se desvanece, la lluvia aumenta de intensidad, hasta llegar al clímax final, en el que gracias a la escena del bebé, se recupera la esperanza, provocando que la lluvia se detenga. En cambio, dentro del relato, se hace uso del viento, sobretodo como desencadenante. Lo que hace fijarse a Tajomaru en la doncella, según sus palabras, es una brisa de viento, que levanta el velo y revela su belleza, a lo que él “no se pudo resistir”.

Los Siete Samuráis

Sinopsis

Durante el periodo *Sengoku*, un grupo de 40 bandidos saquean un pueblo cada año sin que sus habitantes puedan hacer nada para evitarlo. En el último intento de saqueo, el poblado decide contratar a un grupo de samuráis para que les ayuden a defenderse y derrotar a los bandidos. Después de varias dificultades, consiguen reunir a un grupo de 7 samuráis dispuestos a luchar. No por dinero o fama, sino por comida y su compromiso con la causa. Crearán una estrategia para defender todos los frentes y ayudarán a los agricultores a acabar una vez por todas con los saqueos.

Análisis de contenido

Los Siete Samuráis es considerada seguramente su obra más completa y bien realizada. Para comprender esta obra es necesario hablar del periodo en el que se sitúa, el periodo *Sengoku*. Tal y como hemos mencionado en la Introducción al marco teórico, este periodo se caracteriza principalmente por la disolución en la división entre clases sociales.

Esto significa que clases que hasta entonces habían estado bien definidas y diferenciadas, empezaron a tomar papeles de otras clases, tanto superiores como inferiores. Señores de tierras fueron derrocados y asesinados por sus plebeyos. Samuráis sin un amo al que servir (*Ronin*) se veían obligados a cultivar o trabajar en el campo para sobrevivir. A su vez, existían agricultores que tomaban las armas para defenderse o incluso tomar el camino del samurái.

Éste fenómeno fue de gran interés para Kurosawa, y *Los Siete Samuráis* intenta plasmar las consecuencias y matices que supuso esta fluidez entre clases, en una sociedad que hasta entonces había tenido una jerarquía social muy bien definida e inmutable.

El inicio de la película nos plantea el conflicto principal. Unos bandidos se acercan a una aldea, pero se dan cuenta de que no hay nada que robar. Por eso, deciden esperar hasta la siguiente cosecha del arroz para saquearla. Los aldeanos se dan cuenta y se ven en la necesidad de tomar una decisión sino quieren seguir sufriendo como hasta ahora. Para eso, van a ver al sabio del pueblo, que les aconseja luchar, contratando un grupo de samuráis el pueblo más cercano.

En su búsqueda, los agricultores se encuentran con todo tipo de personajes. En la primera escena, vemos como un samurái, que ha perdido todo su dinero en apuestas, acaba siendo un cobarde incapaz ni de defenderse a sí mismo. Esto les hace perder la esperanza de poder encontrar buenos samurái que les ayuden. Nos recuerda que el hecho de pertenecer a una clase tan bien definida como los samuráis, no te convierta en uno, sino que es algo implícito en los atributos de cada persona, como por ejemplo el valor o el honor.

En la siguiente escena, ven como otro samurái, Kambei, resuelve un conflicto con un bandido que tiene de rehén a un niño. A cambio de comida, se disfraza de monje y le ofrece comida al bandido, y así aprovechar para apartarlo del niño. Ante esta muestra de valor y astucia se nos introduce a otros dos personajes principales, Kikuchiyo y Katsushiro. Ambos son el primer símbolo del cambio de clases del que hemos hablado. Kikuchiyo, como descubriremos más adelante, es un agricultor lleno de valor que quiere ser un samurái. En el lado opuesto, Katsushiro viene de una familia de clase alta, y también quiere ser samurái.

Después de presenciar la escena de Kambei, estos dos y los aldeanos, por separado, seguirán al samurái. Katsushiro le pide ser su discípulo y Kikuchiyo simplemente se le queda mirando (algo muy propio del personaje de Mifune en otras películas). Los aldeanos le piden ayuda a Kambei a cambio de comida. Al principio, este duda ante la dificultad de la situación y el cansancio propio de su edad. Pero al ver las dificultades por las que están pasando los agricultores, quienes están comiendo mijo para poderle ofrecerle arroz, decide aceptar.

Kambei es el primer individuo comprometido con cambiar la sociedad. Probablemente podría encontrar otras ofertas mejores a cambio de dinero o fama, pero decide ayudar a los agricultores, tan sólo a cambio de arroz. Ahora solo falta encontrar otros seis buenos samuráis dispuestos a hacer lo mismo.

Para comprobar su calidad como guerreros, les tiende una trampa en la puerta de la pequeña taberna en la que se encuentran. Katsushiro les espera al lado de la puerta para pegarles con un palo. Los samuráis que consigan contrarrestar el ataque, serán dignos del trabajo. Tras varios encuentros, acaban reuniendo el grupo que querían. La noche antes de irse hacia la aldea, reciben la visita Kikuchiyo, que acaba siendo el único que cae en la trampa, ya que no se trata de un samurái, ni tampoco se llama Kikuchiyo.

Aquí sucede algo muy representativo de este personaje y su papel en la película. Después de caer en la trampa y estar borracho, les pide luchar con ellos. Descubren que ha robado ese nombre e identidad de un niño de 13 años que pertenece a una familia de samuráis. Katsushiro decide quitarle la katana antes de que ataque a los samuráis por rabia. Kikuchiyo intentará perseguirle, pero está tan borracho que es incapaz de recuperarla, de la misma forma que no parece conseguir llegar nunca a su objetivo de convertirse en samurái. De todas formas, acabará siguiendo al grupo en su camino hacia la aldea, demostrando en varias ocasiones su picardía y perseverancia.

Mientras tanto en la aldea, uno de los agricultores, Manzo, decide cortarle el pelo a su hija Shino para que parezca un chico, ya que ha oído que muchos samuráis suelen violar a las mujeres de las aldeas a las que van. Esto hace cundir el pánico en la aldea, sobre todo entre las familias con hijas. Por eso, al llegar los samuráis, se encuentran con que todos los aldeanos se han escondido en sus casas. El sabio del pueblo les dice que se esconden porque lo único que conocen es el miedo. Aquí se hace referencia al miedo que tiene el colectivo hacia el cambio, algo que sucedió con la apertura de Japón a occidente, incluso si esos cambios son para bien.

Kikuchiyo hace sonar el tambor de alerta de ataque, engañando a los aldeanos para que salgan de sus casas y pidan ayuda a los samuráis. A pesar de ser una trampa, vemos como solo cuando sus vidas están en peligro, es cuando están dispuestos a cambiar. Una vez han obligado a los aldeanos a afrontar sus miedos, empieza el proceso para defender la aldea, en el que los samuráis les enseñan a luchar y organizarse como un ejército.

Días más tarde, los aldeanos les traen unas armaduras y armas que habían encontrado. Los protagonistas se ofenden porque entienden que los aldeanos mataron a samuráis para conseguir esas armas y armaduras, algo que Kikuchiyo no comprende, al no ser un samurái real y no haber reconocido su procedencia.

Este personaje consigue ponerlo todo en contexto y deja latente las ambigüedades de ambos bandos y sus acciones. En sus propias palabras, los aldeanos son monstruos creados por ellos mismos. Bajo las órdenes de sus amos, los samuráis hacen atrocidades durante la guerra como asesinar, violar, o robar. Y el poblado también actúa de formas cuestionables con tal de sobrevivir, mintiendo, manipulando e incluso matando.

Kikuchiyo representa el puente entre ambas clases. Un granjero que quiere ser samurái, con la capacidad de percibir los aspectos negativos de ambos mundos. A la vez, tiene la habilidad para sacar lo mejor de todos ellos gracias a su humor y fuerte perseverancia, algo que veremos durante toda la película y que nos muestra lo que nos une independientemente de nuestra posición en la sociedad. Así consigue difuminar las barreras entre los samuráis y los plebeyos, que no son más que la misma cara de la moneda.

Mientras está entrenando en el bosque, Kyuzo, uno de los samuráis, nos da a conocer otro de los conflictos que pone de manifiesto la mezcla entre clases. Shino, la hija del aldeano a la que le cortaron el pelo, y Katsushiro, que pertenece a la

clase alta, tienen una relación amorosa. Por honor, Kyuzo no dirá nada a los otros, pero deja claro la polémica que puede dar a lugar si se da a conocer.

Más adelante, durante la recolecta, hay otra escena muy representativa del intercambio de roles. Kikuchiyo, que tiene el papel de samurái a pesar de no serlo, le pide a una de las chicas que están recogiendo el arroz que le preste su azada para hacerlo en su lugar.

Durante la planificación, Kambei les comunica a los aldeanos que algunas casas al otro lado del río no se podrán proteger. Es decir, se debe sacrificar una parte del todo por el bien común. A esto se oponen algunos individuos egoístas, que solo quieren proteger lo suyo, aunque no sean conscientes de que eso puede suponer la destrucción de toda la aldea. Con su discurso, Kambei deja claro el poder que tiene el colectivo si se mantiene unido y la naturaleza de la guerra. “Protegiendo a los otros, nos salvamos a nosotros mismos”. Si se piensa de forma individualista, solo te acabarás destruyendo a ti mismo.

Pocos días después llega el primer contacto con los bandidos. Encuentran y asesinan a 3 de ellos que estaban espiando la aldea. Se enteran de que el lugar en el que se encuentran el resto de bandidos no está muy lejos, y que tal vez un ataque podría ayudarles a obtener cierta ventaja. Durante el ataque, en el que queman la casa donde están durmiendo para matarlos al salir, descubren que la mujer de Manzo estaba con ellos, y que por eso últimamente se mostraba avergonzado. Además Heihachi, uno de los samuráis, es asesinado con un disparo de mosquetón mientras intentan escapar.

Su pérdida afecta enormemente a la aldea y los otros samuráis. Kikuchiyo literalmente reconduce la tristeza de este suceso hacia la unión de todos. Subiendo hasta lo alto de una casa, símbolo de su lucha, coloca un estandarte que representa la unión de la aldea y los samuráis, y su capacidad para superar cualquier cosa si se mantienen juntos.

Finalmente, llega el momento de la verdad. Los bandidos asaltan la aldea y empiezan a quemar las casas al otro lado de la muralla de madera, atacando continuamente durante todo el día. Después de múltiples batallas, la aldea está cansada y solo les quedan fuerzas para un ataque más o seguramente acabarán perdiendo por desgaste. Esa misma noche, el pueblo ofrece a los samuráis las reservas que tenían escondidas de sake y otras comidas, demostrando que finalmente confían en ellos.

También, Manzo descubre esa noche que su hija Shino está con Katsushiro. Se enfada por el hecho de que ha perdido su virginidad con alguien de una clase social superior, por lo tanto, según los ideales tradicionales, con alguien con quien no puede consumir matrimonio. Shichiroji, otro de los samuráis, le explica a Manzo que es algo usual antes de las batallas, incluso dentro de los castillos. Esta escena deja claro el choque entre el Japón tradicional, representado por Manzo, y los cambios sociales de aquella época a través de la relación amorosa entre Shino y Matsushiro.

Una vez llegamos al clímax de la batalla final, vemos cómo finalmente consiguen la victoria a pesar de haber múltiples víctimas. Entre ellas está Kyuzo, a quien tanto Katsushiro como Kikuchiyo admiraban por su comportamiento y habilidad con la espada. Hay un momento de la historia en que Kyuzo desaparece durante toda la noche para robar un mosquetón de los bandidos. Este hecho inspira a Kikuchiyo a hacer lo mismo, que acaba por conseguir robar otro mosquetón engañando a uno de los bandidos. Pero a diferencia de Kyuzo, este lo hizo por un deseo egoísta.

Kambei le enseña a Kikuchiyo que tipo de código ético y moral rige a los buenos samuráis, explicándole la diferencia entre él y Kyuzo a través del sentido de sus acciones. Mientras que este último lo hizo por el bien común de la aldea, Kikuchiyo lo hizo guiado por su individualismo, con tal de demostrar su valía como samurái. Al final del conflicto armado, él también perece durante la batalla, pero antes de fallecer, asesina al jefe de los bandidos. De esta forma consigue redimir esa acción individualista a través de su sacrificio por la causa.

El final de la película nos muestra cómo el pueblo celebra la victoria y el inicio de la siembra. Una nueva esperanza y oportunidad para cambiar el transcurso de todos estos años hacia una época más próspera. Esto contrasta con los samuráis, quienes son conscientes de lo que han tenido que sacrificar para conseguir una victoria que no les pertenece a ellos, sino a los agricultores. Sigue habiendo una división entre clases, que podemos ver claramente en Shino y Katsushima, incapaces de estar juntos por esa separación social.

A pesar de todo, Kurosawa nos muestra el triunfo del colectivo y su fuerza cuando cada individuo decide hacer el bien, no solo por sí mismo, sino por el resto de la sociedad. Aunque este conflicto haya supuesto perder algunos valiosos guerreros, era necesario para evolucionar, ya que todo cambio requiere ciertos sacrificios. Es decir, el progreso no es posible sin dejar atrás partes esenciales de la integridad del todo, con tal de dejar lugar a lo nuevo, que hay que afrontar con valor y determinación.

Análisis formal

Esta película seguramente sea el punto álgido de Kurosawa en cuanto a lenguaje cinematográfico. Consigue reunir todos los elementos esenciales de su estilo para crear una historia con gran fuerza dramática y visual.

El estilo formal gira entorno a tres puntos principales. La relación entre individuo y colectivo, la difusión entre clases y la tensión ante el cambio. Cada uno de estas ideas se transmite a través de múltiples técnicas a medida que avanzamos por la historia. Prácticamente cada plano y secuencia está pensada al milímetro para decirnos aquellos aspectos intrínsecos en el movimiento y la acción de los personajes, sin la necesidad de que estos hablen sobre ello.

En una de las escenas del principio, en la que los samuráis se ríen de Kikuchiyo, que está borracho y ni siquiera puede recuperar su espada. Él pretende ser un samurái, pero no es más que un agricultor que pretende serlo. Con este plano se nos deja claro su división a través del decorado. Las maderas separan literalmente a los seis samuráis de él, marcando la separación entre sus clases.



Ilustración 32. Los seis samuráis mirando a Kikuchiyo en el suelo. *Los siete samuráis* (1954).

Mientras van a la aldea, también se nos explica a través de la altura de los personajes.



Ilustración 33. Los seis samuráis y Katsushiro arriba de un acantilado. Los siete samuráis (1954).



Ilustración 34. Kikuchiyo pescando mientras los otros le miran desde arriba. Los siete samuráis (1954).

A lo que él responde cambiando su altura respecto a ellos, demostrando su picardía y que él también puede ser un samurái si así lo desea.



Ilustración 35. Kikuchiyo delante del grupo de samuráis. Los siete samuráis (1954).

El intercambio de clases también queda claro con la relación entre Shino y Katsushiro. Exaltada, ella le está diciendo que no pueden estar juntos. Con un primer plano, se nos hace una panorámica que cambia la perspectiva de las cosas. Invierte la posición de ambos en el plano, de izquierda a derecha, haciendo posible aquello que antes no lo era.



Ilustración 36. Shino a la izquierda mirando a Katsushiro a la derecha. Los siete samuráis (1954).



Ilustración 37. Shino a la derecha mirando a Katsushiro a al izquierda. *Los siete samuráis* (1954).

El colectivo también expresa visualmente su estado interno a través del movimiento y su posición en el plano. Al inicio, cuando Kikuchiyo hace correr a los aldeanos que están atacando su poblado, podemos ver su confusión y miedo por su dispersión en el plano.



Ilustración 38. Los aldeanos asustados ante el inminente ataque de los bandidos. *Los siete samuráis* (1954).

Lo mismo sucede cuando en el último ataque, la moral de los aldeanos está baja y se refugian de la lluvia, a diferencia del samurái.



Ilustración 39. Aldeanos resguardándose de la lluvia mientras miran a Heihachi. *Los siete samuráis* (1954).

Una vez llegan los samuráis, su organización mejora, lo que se transmite en más orden. Algo que empieza a tomar forma por ejemplo en este plano, en el que Kikuchiyo les enseña a formar.



Ilustración 40. Kikuchiyo enseñando a los aldeanos a formar. *Los siete samuráis* (1954).

En este otro los 7 samuráis están hablando con todos los hombres del poblado. Una panorámica que también nos dice cómo se protegen de las amenazas externas, con la posición de las lanzas, con el liderazgo de los samuráis, situados en el centro.



Ilustración 41- Panorámica de los samuráis organizando a los aldeanos. Los siete samuráis (1954).

Todo esto contrasta con los momentos en que la posición del grupo es agresiva ante los ataques de los bandidos.



Ilustración 42. Los aldeanos y los samuráis preparados para el ataque de los bandidos. Los siete samuráis (1954).

O el momento de armonía al final de la película, cuando están celebrando la victoria y la siembra.



Ilustración 43. Aldeanos sembrando y celebrando la victoria. Los siete samuráis (1954).

La colectividad se enfatiza aún más porque el grupo entero reacciona a los diferentes sucesos y a las palabras de los protagonistas. En el funeral de Heihachi, el poblado entero está mirando a la tumba. Cuando Kikuchiyo clava una *katana* en el suelo y parece abatido, todo el mundo también baja la cabeza, aumentando el dramatismo de su muerte.



Ilustración 44. Funeral de Heihachi. Los siete samuráis (1954).



Ilustración 45. Aldeanos decaídos ante la reacción de Kikuchiyo. Los siete samuráis (1954).

Pero después, procede a subirse a una casa para clavar el estandarte que representa la unión entre los agricultores y los samuráis, levantando la moral de toda la aldea.



Ilustración 46. Kikuchiyo clavando un estandarte en lo alto de una casa. Los siete samuráis (1954).



Ilustración 47. Estandarte que simboliza la unión de los samuráis y los aldeanos. *Los siete samuráis* (1954).



Ilustración 48. Aldeanos reaccionando ante Kikuchiyo clavando el estandarte. *Los siete samuráis* (1954).

Otra característica propia de Kurosawa es la profundidad de campo mediante el uso de teleobjetivos. Uno de los ejemplos más representativos de esta técnica es cuando el padre de Shino descubre su relación con Katsushiro. Podemos ver un plano muy similar al que usa con la doncella y su marido en *Rashômon*.

Aquí el padre está mirando al suelo avergonzado, pero por el efecto del teleobjetivo, parece que la esté mirando a ella, tirada en el suelo llorando.



Ilustración 49. Shino llorando y su padre mirando al suelo. Los siete samuráis (1954).

También lo usa para crear choques entre distintos grupos aunque se encuentren lejos uno del otro, como por ejemplo el choque entre aldeanos y bandidos.



Ilustración 50. Bandidos cargando contra los aldeanos. Los siete samuráis (1954).

Otro aspecto clave es el uso del clima, que también consigue crear planos con una alta complejidad visual, con muchos detalles y matices que consiguen enriquecer la imagen y hacerla mucho más interesante.

Elementos como el fuego, en la escena que Kikuchiyo salva a un bebé.



Ilustración 51. Madre dejando a su hijo a Kikuchiyo. Los siete samuráis (1954).

El agua y la lluvia durante la muerte de Kyuzo.



Ilustración 52. Kyuzo muerto bajo la lluvia. Los siete samuráis (1954).

El viento en el funeral de Heihachi, en una de los planos que hemos mencionado antes.



Ilustración 53. Polvo levantado por el viento en el funeral de Heihachi. *Los siete samuráis* (1954).

O incluso la propia complejidad del terreno y la naturaleza.



Ilustración 54. Primer encuentro entre Shino y Katsushiro. *Los siete samuráis* (1954).

Por último, es necesario hablar de la música. Kurosawa suele hacer un uso más bien discreto de este recurso, pero en *Los Siete Samuráis* la aprovecha muy bien para dar fuerza dramática y épica a las distintas situaciones que van teniendo lugar, de una forma similar al uso que le da en *Ran*. De todas formas, sigue una estructura

muy definida que usaba en la mayoría de sus películas. Empieza con piezas “inacabadas” o que solo usan uno o pocos instrumentos, y a medida que los arcos argumentales llegan a su fin, la música va siendo más compleja hasta llegar a tomar la forma de música “acabada”.

Ran

Sinopsis

En el Japón de la era *Sengoku*, el líder del clan Ichimonji, Hidetora, deja su puesto para dejar a cargo a su hijo Taro. Otro de sus hijos, Saburo, le advierte de que es una mala decisión ya que estos acabarán por traicionarlo. Hidetora decide desterrarlo y finalmente abdicar. En este momento, se confirman las sospechas de Saburo, y Taro y Jiro acaban traicionando a su padre, enfrentándose en varias guerras e incluso enfrentándose entre sí. Mientras todo su reino cae y sus hijos le quieren asesinar, Hidetora acaba enloquecido y deambulando por sus tierras, enfrentándose a las consecuencias de sus actos como señor de la guerra.

Análisis de contenido

Ran es una de las últimas películas de Kurosawa, que se sitúa en el periodo más pesimista del director. Esta se basa en el relato de *El Rey Lear*, tragedia escrita por William Shakespeare a inicios del siglo XVII, aunque obviamente con algunos cambios para adaptarla al contexto político e histórico del Japón de la era *Sengoku*, el mismo periodo que *Rashômon*. También se inspiró en los relatos de *Mōri Motonari*, un *daimyō* (señor feudal) que tenía tres hijos leales y bondadosos los cuales le acompañaron en distintas batallas. Entremezcla elementos de ambos para crear un relato simbólico de la época de dificultades por la que estaba pasando Kurosawa.

El motivo principal de la película se puede ver desde la primera secuencia de la película, en la que se nos introduce a todos los personajes. Se nos presentan mirando en direcciones distintas, dándonos a entender las aspiraciones y objetivos de cada uno de ellos. A continuación, vemos cómo el señor de la guerra Hidetora, está cazando jabalíes junto a sus tres hijos, Saburo, Taro y Jiro.

El jabalí es un animal de una considerable relevancia en la cultura japonesa, que se percibe como un animal aterrador y temerario, pero que también representa la determinación y la prosperidad. Justo antes de mostrarnos el título de *Ran* (Rebelión

en japonés), vemos como Hidetora va a lanzar la flecha que cazará a su presa, símbolo de su actual poder y dominancia. Así se nos presenta como ha sido todo hasta ahora, y nos introduce la siguiente secuencia, que es representativa de lo que está por venir.

Aquí vemos como Hidetora está sentado junto a sus tres hijos y dos nobles de otros dos clanes, esta vez de forma ordenada y recta alrededor del padre, bebiendo y celebrando la captura del jabalí. Los dos nobles quieren casar a sus hijas con Saburo y le piden a Hidetora que escoja con quien establecer y fortalecer su amistad diplomática.

En este momento también se nos introduce un personaje importante, Kyoami, el bufón, quien les entretendrá con una broma muy adecuada. Finge que está mirando más allá de las montañas. Les hace mirar lejos para burlarse de que en realidad todos ellos aspiran a algo más allá de lo que puedan encontrar bajo el mandato de Hidetora, representado por el recinto encerrado por las telas de amarillo y negro, colores de su dominio.

El entretenimiento dura hasta que se percatan de que Hidetora se ha dormido, seguramente fruto del cansancio de la cacería. Saburo, a pesar de haber comentado algo que los otros encuentran ofensivo mientras su padre dormía, es el único que se preocupa realmente por su padre, a quien coloca una rama cortada a su lado para taponarle del sol.

Mientras todo discuten acerca de la razón de su cansancio, Hidetora despierta abruptamente para explicarles que ha tenido un sueño. En este sueño, se encontraba en una tierra misteriosa y salvaje, por la cual vagaba totalmente solo, hasta que la voz de sus hijos le llevó de vuelta a la realidad, a los que dedica unas palabras de agradecimiento. Saburo y Jiro se percatan de la extraña actitud de su padre, quien normalmente no les muestra ningún tipo de afecto, algo propio de las relaciones jerárquicas en Japón, y menos aún en la realeza.

Ese sueño no es más que una premonición del porvenir. La muerte se acerca para Hidetora, y ha decidido heredar su posición a uno de sus hijos, Taro, y así empezar un largo periodo de paz. En un principio, parece que todos se niegan (una actitud de protocolo muy japonesa), e incluso Taro le pide que lo reconsidere, ya que no cree que pueda igualar la figura de su padre. Saburo se da cuenta y critica las palabras de su hermano, que parecen venir motivadas más para contentar a su padre y por presión social, que no por pura humildad. A pesar de esto, Jiro parece estar de acuerdo con su hermano Taro.

Hidetora pide que le traigan unas flechas para hacer un discurso simbólico de la idea que quiere dar la película. Les pide a sus hijos que cojan una flecha y la rompan. Después les pide que cojan varias juntas y también las intenten romper, pero son incapaces de hacerlo. Así nos quiere explicar cómo un individuo solo, acaba pereciendo, pero un colectivo siempre resiste y se mantiene firme (una idea confucionista y pilar fundamental de la sociedad japonesa). Cuando su discurso está acabando, Saburo coge las flechas y demuestra que incluso el colectivo se puede romper, ofreciendo una visión más pesimista de la naturaleza de la sociedad, más si la comparamos con las anteriores películas de Kurosawa, en que el final de esta escena hubiese sido impensable.

Su padre se lo toma como una insolencia, y Saburo le contesta que su plan es una locura y algo precipitado, ya que vivimos en un mundo donde la lealtad y las emociones han desaparecido. Su padre ha vivido y sido causa de la destrucción y caos que ha reinado durante años, y sus hijos han pasado por lo mismo. Cree que el hecho de que deposite su confianza en sus hijos demuestra que es un ignorante del mundo que le rodea, y que sus hermanos le traicionarán en cuanto se descuide. Por decir esto, Hidetora destierra a Saburo y Tango, uno de los plebeyos que le intenta defender, alegando que las palabras de Saburo solo vienen guiadas por su honestidad, y que tarde o temprano, se cumplirán.

En la sociedad japonesa, el interés y bienestar del colectivo está por encima de lo demás, incluso de la voluntad de cada individuo. Por eso, cualquier muestra de ir en

contra de la “corriente”, se suele castigar con el rechazo social, incluso si la persona sólo está siendo honesta o diciendo una verdad necesaria y beneficiosa para todos. Kurosawa suele tratar esta clase de individuo, en este caso representado por Saburo, como el conductor que traerá el cambio social del colectivo. Pero esta vez no será así, y el personaje simplemente tendrá que retirarse mientras el mundo de Hidetora se derrumba, probando que su hijo estaba en lo cierto desde un principio.

Saburo se retira con uno de los nobles, que le ofrece quedarse en su castillo y casarse con una de sus hijas. Paralelamente, cuando Taro va a su nuevo castillo, se da cuenta de que el poder y respeto de los soldados lo sigue teniendo su padre, quien viene a visitarlo. Kaede, una chica a quien Hidetora arrebató su familia y que comprende las complejidades del poder, es quien conecta el pasado atroz de Hidetora como señor de la guerra, y las ansias de poder de Taro. Este decide pedirle el poder y el dominio de las tierras por escrito a su padre, demostrando la falta de confianza y respeto que existe entre ambos, detonando así su ansia de poder.

En su siguiente visita, Hidetora se dirige hacia el castillo de Jiro, donde se encuentra con Sue, otra víctima de las atrocidades que cometió en el pasado. Esta, a diferencia de Kaede, no le muestra ningún deseo de venganza, sino más bien de tristeza. Jiro, que pretende derrocar a Taro, evita que su padre entre al castillo ordenando a los soldados que no le dejen pasar. Hidetora se da cuenta de que allí tampoco tiene poder. Acaba optando por marcharse y dirigirse al tercer castillo, el que estaba destinado para su hijo Saburo.

Este descenso llega a su punto más bajo cuando Taro decide conquistar al castillo de Saburo. Las tropas de este dejan el castillo para irse con su señor, que se encuentra en uno de los castillos del noble que le acogió. Mientras tanto, Hidetora y su pequeña guardia se encuentran en el medio de la nada y pasando hambre. Tango, a pesar de haber sido desterrado junto a Saburo, viene para advertirle de que Taro ha ordenado que todos los plebeyos que trabajan en los campos no le ayuden ni le den comida, acción que se castigaría con la pena de muerte. Hidetora,

que sigue sin creer lo que sus hijos están haciendo, decide intentar entrar al tercer castillo, donde se encuentra con los ejércitos de Taro y Jiro, preparados para matarle.

Después de que todos sus soldados y sirvientes fueran asesinados, Hidetora deja el castillo como un espíritu, sin poder realizar el *seppuku* y viéndose obligado a vagar por las tierras tal y como su sueño predijo. Una especie de infierno del cual no puede escapar, en el que debe ver y presenciar, totalmente solo, el fruto de sus acciones durante la guerra. Desde el caos y la maldad, ha creado distintos demonios, tanto sus hijos como las víctimas de sus atrocidades, que han acabado por devorarlo. En medio del fragor de la batalla, Jiro aprovecha para matar a Taro, alegando que simplemente había sido asesinado por uno de los hombres de Hidetora.

Este se refugia en una cabaña que resulta ser del hermano de Sue, Tsurumaru, a quien arrancó sus ojos durante la masacre de toda su familia. Incapaz de escapar de este infierno y al borde de la locura, se verá obligado a esconderse con la ayuda de una de sus víctimas, junto a Kyoami y Tango.

El bufón será el único que no se separará de él, haciendo patente la ironía de este personaje. Alguien que continuamente dice la verdad a través de sus bromas y que nunca es tomado en serio, es ahora el que está al lado del señor sin haberle traicionado. Hemos pasado de un mundo en que todos aparentaban estar cuerdos y ser sinceros, en el que se le trata de loco, a uno en que todos han demostrado su demente naturaleza mientras que él es el único con sentido común y emociones.

Kaede, cuyo marido Taro ha sido asesinado, manipula a Jiro para convertirse en su esposa amenazándole con contar su traición a todo el mundo. Además, le pide que corte la cabeza de su actual mujer, Sue. Tango descubre la verdad sobre la muerte de Taro e intenta explicárselo a Hidetora, aconsejando que se vaya con su hijo

Saburo, que aún le es leal. A pesar de no querer afrontar la decisión que tomó al desterrar a su hijo, Tango irá a buscarle para que ayude a su padre.

Siguiendo las súplicas de su nueva esposa, Jiro ordena a Kurogame, su guardia, que asesine a Sue. Él se niega ya que se considera a sí mismo un hombre de honor. Le advierte de que Kaede solo pretende manipularle para destrozarse todo el clan Ichimonji desde su interior. Más tarde, en lugar de volver con la cabeza de Sue, le trae la cabeza de la estatua de un zorro. El zorro, también denominado *Kitsune*, es un animal mitológico de la cultura japonesa que se conoce por su capacidad de adquirir la forma humana, normalmente de mujer. De esta forma, engaña y embauca a personas o familias específicas mediante sus encantos o trucos. De forma indirecta, Kurogame le está diciendo a Kaede que ella es uno de estos seres.

Sue, que se entera de las intenciones de Kaede, escapa con su hermano Tsurumaru a las ruinas de su antiguo castillo, donde se encuentra a Hidetora, quien lo quemó años atrás.

Saburo regresa a estas tierras para buscar a su padre. Kaede aconseja a Jiro que le deje entrar con el objetivo de seguirle y así dar con su padre y asesinarle. Mientras Hidetora huye del castillo en el que se refugiaba, Saburo y Jiro entran en guerra. Estos se encuentran con un tercer ejército, el de Ayabe, que les acecha desde la cima de una colina. Mientras sus soldados se enfrentan, Saburo va a buscar a su padre. Vemos cómo el ejército de Jiro es derrotado y además debe retirarse, ya que el ejército de Ayabe no era más que una distracción para atacar su castillo. Paralelamente, Saburo encuentra a su padre, quien le pide que al llegar a casa, tengan un rato a solas para poder pedirle perdón por no haber escuchado sus advertencias y haberle desterrado.

Hasta aquí, dejando de lado algunos matices, podría ser perfectamente una de las muchas historias de Kurosawa en las que se finaliza con una serie de escenas de didáctica moral. Saburo demostraría que el destino del colectivo sigue dependiendo

de la voluntad de cada individuo, situándose como el mayor ejemplo de la bondad, frente al egoísmo y maldad de sus hermanos. Pero Kurosawa también ha perdido la esperanza en el propio individuo.

En ese preciso momento, uno de los asesinos de Jiro dispara y mata a Saburo, lo cual niega todo lo previamente dicho. La muerte de su hijo desprende a Hidetora de todo ápice de esperanza. Sin haber podido pedir perdón a su hijo, acaba por fallecer junto a él. Kurosawa nos plantea el mundo como un lugar solitario y oscuro, en el que solo nos queda vivir mientras apenas luchamos por sobrevivir ante nuestra propia naturaleza y egoísmo.

Jiro vuelve a su castillo para luchar con Ayabe, donde finalmente es derrotado. Kurogane se encuentra con la cabeza de Sue, cortada por otra persona, y como venganza decide cortar la cabeza de Kaede. De esta forma, se repite el ciclo infinito de venganza y muerte que persigue a la humanidad.

Esta idea se refuerza en la última escena, el funeral de Saburo y Hidetora. Vemos como Tsurumaru, que es ciego, casi se cae de un precipicio mientras buscaba por dónde caminar. Al encontrarse con el borde, se le cae un pergamino con una ilustración de Buddha que le había regalado Sue. Así Kurosawa enfatiza en que todos estamos perdidos, sin la ayuda de nadie, ni si quiera de los propios dioses.

Análisis formal

Ran, igual que *Los Siete Samuráis* y *Rashômon*, es otra de las películas que lleva el estilo de Kurosawa un paso más allá. No solo es una de sus mejores películas en color y formato anamórfico, también es una de las más épicas. La gran escala de la película y los valores de producción necesarios para llevarla a cabo seguramente no tienen parangón en su filmografía.

Él mismo dibujó muchos de los planos con pintura para que su equipo pudiese replicar exactamente esas escenas y colores. También pidió construir uno de los castillos de los hijos en una colina para después quemarlo y crear algunos de los planos más memorables de la película. Los kimonos, armaduras y escenarios están escogidos rigurosa y fielmente a los documentos históricos que existen de la época.

Igual que sucede en el análisis de contenido, las dos primeras secuencias nos sirven como perfecto ejemplo del porvenir del relato. Primero, la escena en que Hidetora está cazando jabalíes con sus hijos. Se nos presenta a los distintos personajes con múltiples planos y composiciones, con mayor o menor tamaño y mirando hacia lugares diferentes. De esta forma Kurosawa ya nos dice implícitamente la ambición de cada uno, creando tensiones con la orientación y la mirada de cada actor.



Ilustración 55. Distintos planos de los hijos de Hidetora durante la caza del jabalí. *Ran* (1985)

A continuación pasamos a la secuencia en que todos se reúnen, esta vez bajo el mandato de Hidetora. Por lo tanto, siguiendo el protocolo y lo que se espera de cada uno de ellos dentro de la sociedad. En contraste al desorden y las tensiones que

acabamos de ver, veremos múltiples planos con una geometría limpia y ordenada, donde apenas ningún elemento sobresale o llama la atención.



Ilustración 56. Distintos planos de Hidetora, sus hijos y los líderes de otros clanes. *Ran* (1985).

Pero a medida que avanza la escena, vemos como sí que hay alguien que sobresale y se aparta de este aparente orden, dispuesto a ser honesto. En este plano Saburo es el único que no está sentado y que mira a su padre, mostrando su disconformidad con lo que está sucediendo.



Ilustración 57. Hidetora les está explicando a todos su sueño. *Ran* (1985).

El uso del color también es muy importante en *Ran*, y el escogido para cada personaje y decorado no es pura casualidad. Taro, quien se supone que está destinado a heredar el legado de su padre, viste el amarillo, el color del clan Ichimonji. Jiro, quien acaba traicionando a todo el mundo y asesinado a su hermano, viste de rojo. Y Saburo, quien se niega a participar en todo ese conflicto, viste de azul, un color pacífico que también viste Ayabe, el señor que le acoge para casarse con su hija, conectando a ambos.

Kaede, en su primera aparición viste de azul y rojo, curiosamente acorde con su actuación, que aparenta ser pacífica y débil pero pretende manipular y asesinar a todo el mundo.



Ilustración 58. Kaede llegando a su nuevo castillo. Ran (1985).

Estos mismos colores los viste Jiro cuando quiere aliarse con su hermano para derrocar a su padre, mezclando el aparente honor con sus verdaderas intenciones.



Ilustración 59. Jiro planeando su traición. Ran (1985).

Kurosawa, como suele hacer, también jugará con las composiciones y las posiciones de los personajes para hablarnos de las relaciones que existen entre ellos. En la escena en que su hijo Taro le llama para pedirle que le deje su legado por firmado, Hidetora tiene una actitud dominante. Él es quien aún tiene el poder y cuestiona la proposición de su hijo. Por lo tanto, su posición está por encima de su hijo y Kaede.



Ilustración 60. Hidetora llegando a la reunión con su hijo Taro y Kaede. Ran (1985).

Más tarde, cuando acepta firmar decepcionado por la petición de su hijo, vemos cómo esta posición se invierte.



Ilustración 61. Hidetora viéndose obligado a ceder su poder por escrito a su hijo Taro. *Ran* (1985).

También juega con el número de elementos en pantalla. A medida que Hidetora pierde su poder, vemos como planos en los que aparece junto a los hombres que aún son fieles a él, van cambiando hasta que se encuentra totalmente solo, tal y como predice su sueño al principio.



Ilustración 62. Distintos planos de Hidetora rodeado por sus sirvientes. *Ran* (1985).

El uso de grandes planos para hablarnos del estado de cada personaje a través del paisaje es otro de los recursos. Por ejemplo, Hidetora caminando por uno de los castillos en ruinas que quemó al asesinar a la familia de Sue. Un plano asimétrico lleno de elementos sin ningún orden aparente, representación del caos que ha creado con sus actos.



Ilustración 63. Hidetora deambulando por las ruinas de un castillo que quemó hace tiempo. *Ran* (1985).

El infierno que ha creado a través de sus hijos y que deja atrás al perder la esperanza en ellos.



Ilustración 64. Hidetora huyendo del castillo de Saburo. *Ran* (1985).

O el destino inevitable de la humanidad como resultado de todos los sucesos de la película. Un descenso hacia el caos y la soledad, donde han acabado Hidetora y su hijo Saburo en su propio funeral.



Ilustración 65. Funeral de Hidetora y su hijo Saburo. Ran (1985)

En cuanto al clima, el elemento más importante son las nubes. Kurosawa nos enseña continuamente las nubes y cómo estas cambian de forma a medida que el descenso de Hidetora al infierno se vuelve más latente.

Empezamos con paisajes limpios y nubes bien formadas, que también nos hablan de las tensiones que existen entre los distintos bandos.

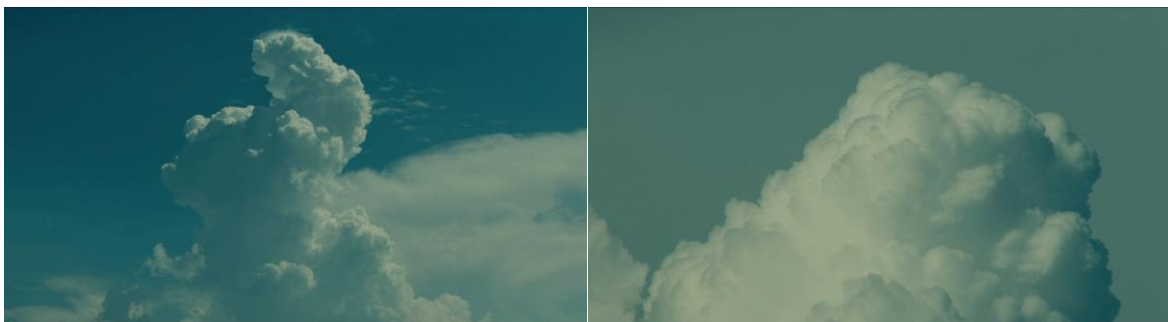


Ilustración 66. Planos de nubes claras. Ran (1985).

Pasamos por claroscuros más exagerados.



Ilustración 67. Planos nubes oscurecidas. Ran (1985).

Y acabamos con nubes difuminadas o totalmente oscuras.

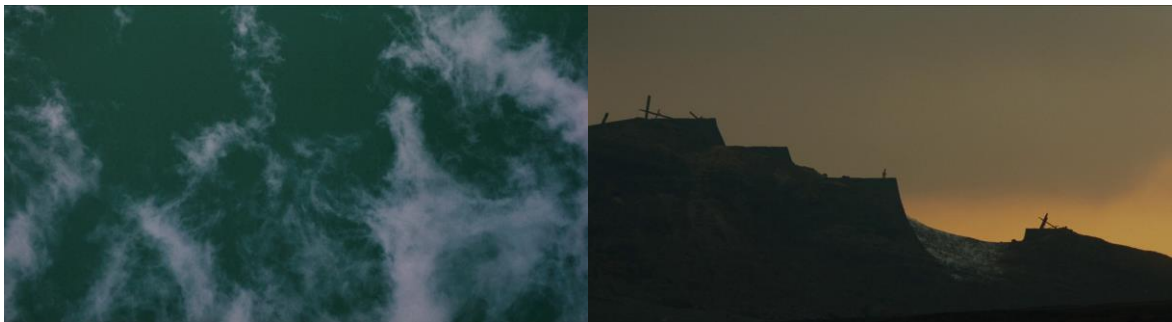


Ilustración 68. Planos de nubes difuminadas o totalmente oscuras. Ran (1985).

Y lo mismo sucede con el polvo y el humo. Elementos que apenas aparecen en el inicio de la película, pero que a medida que avanza el conflicto se van volviendo más frecuentes. Además, enfatiza la idea del infierno en la tierra. Una tierra desolada y quemada por las continuas guerras.



Ilustración 69. Ejemplos del uso del polvo y el humo. Ran (1985).

Obviamente, también hace uso del teleobjetivo. Esta vez aprovechando la amplitud del formato anamórfico para crear un mayor efecto dramático. Un buen ejemplo es la escena en que Jiro se niega a aceptar a su padre en el castillo. Hidetora se dispone a marchar, pero se para al otro lado de la puerta del castillo. Ordena a los hombres que cierren las puertas, pero no le hacen caso. Jiro está al otro lado del plano, situando a los guardias entre ambos.



Ilustración 70. Hidetora marchándose del castillo de su hijo Jiro. *Ran* (1985).

Estos no saben a quién obedecer, plasmando la tensión de poder latente entre padre e hijo. Finalmente, por orden de Kurogane, y no de Hidetora, cierran las puertas, tapando visualmente a su hijo y cortando la relación con él.



Ilustración 71. Jiro acaba de cerrar las puertas de su castillo a Hidetora. *Ran* (1985).

Otra escena en que lo usa es cuando Hidetora está intentando huir del resultado de sus actos pero no puede. Jugando con la perspectiva, crea un plano en el que Tsurumaru y Sue, le miran desde arriba de una colina, el mundo terrenal. Por su parte, Hidetora se encuentra en la parte inferior del plano, donde se da cuenta de que ha caído en lo más profundo del infierno.



Ilustración 72. Sue y Tsurumaru miran a Hidetora y Kyoami desde una colina. *Ran* (1985).

El movimiento es otro de los pilares fundamentales de la película, representado mayoritariamente por los ejércitos. En la batalla final entre Taro y Saburo, Kurosawa nos muestra extensamente las tensiones que existen entre ambos a través del avance perfectamente coreografiado de las tropas, tanto a caballo como de infantería, todos con sus respectivos colores.



Ilustración 73. Los ejércitos de Jiro y Saburo enfrentándose. *Ran* (1985).

Y esto no solo sucede en esta escena. La tensión creada por el movimiento de ejércitos es constante durante toda la película, y deja claro los choques de poder que existen en estas tierras. Fuerzas representadas por el movimiento, normalmente de forma lateral, que nos transmite el tira y afloja de los distintos clanes.

Mediante el color de los distintos ejércitos, también se describe este concepto.



Ilustración 74. Hidetora marchándose del castillo en llamas de Saburo. Ran (1985).

O por ejemplo con el maquillaje de Hidetora, que a medida que su locura aumenta, se estropea para darle un aspecto más espectral.



Ilustración 75. Evolución del maquillaje de Hidetora a lo largo de la película. Ran (1985).

4. Estilo de Kurosawa

En este apartado intentamos definir los elementos esenciales del estilo del director. Evidentemente, su filmografía es muy extensa y toca una gran variedad de temas, con distintos matices y pequeñas diferencias. Pero a grandes rasgos, y a partir del análisis realizado anteriormente de cuatro de las películas de cierta relevancia dentro de su obra, podemos extraer cuales son los elementos, tanto formales como de contenido, que definen su estilo básico y que prácticamente son una constante a lo largo de su carrera cinematográfica.

Temas y personajes

El tema central de la obra de Kurosawa es la relación entre el individuo y el colectivo o sociedad. A través de distintas épocas y ámbitos de la sociedad, siempre establece un diálogo entre la cultura occidental, que tiene un mayor énfasis en el individualismo y el humanismo, frente a la cultura asiática, en concreto la japonesa, mucho más centrada en la importancia de la organización social y el colectivo.

Suele mostrar uno o varios personajes que, por decisión propia, deciden hacer el bien, muchas veces representado por la figura del héroe. En cambio, en el lado opuesto sitúa a personajes que, o bien son incapaces de escapar de la presión social del colectivo, como es el caso de Matsunaga en *El ángel ebrio*, o personajes que ignoran el bien común en pos de cumplir sus propios deseos egoístas, como por ejemplo los hermanos de Saburo en *Ran*. Siempre establece un diálogo entre mundos opuestos, sin dejar de lado los matices que existen entre ambos, normalmente representados por un tercer personaje que hace de conductor entre ambos. Una tensión puede existir en el interior de un mismo personaje, entre lo que la sociedad espera de él y lo que él desea, o entre el inmovilismo y el progreso. De cualquier forma, es solo a través de las acciones del individuo ante estos diálogos que el colectivo es capaz de evolucionar o no.

Otro tema intrínseco del diálogo entre individuo y sociedad es la propia naturaleza humana. Durante la primera mitad de su obra, hasta cerca del 1970, vemos una

visión optimista y humanista de las personas. *Rashômon* es el máximo exponente de esta visión. Después de mostrarnos todo lo que es capaz de hacer el ser humano por egoísmo, Kurosawa nos ofrece un rayo de esperanza con el nacimiento de un bebé, una nueva oportunidad para el futuro de la humanidad. Capaces de decidir sobre nuestro propio destino, en cada nueva vida reside la esperanza de escoger hacer el bien por encima del mal, y siempre existirá esta dicotomía.

En la segunda mitad, este libre albedrío deja lugar a un determinismo oscuro y decadente. Independientemente de las elecciones que tomemos, todos estamos destinados a perecer, quedarnos solos y en última instancia, morir. *Ran* es el mayor exponente de esta visión pesimista, representada por Hidetora. Incluso después de encontrar otra vez la esperanza en su hijo Saburo, también lo acaba perdiendo, sin que le quede otra opción más que morir con tal de acabar con ese ciclo interminable de violencia.

Los personajes de Kurosawa son extremos, perseverantes y pasionales. Por la forma en que las personas de su alrededor le describen, el propio carácter de Kurosawa también era así. Además, si tenemos en cuenta el tipo de temas que trata, este tipo de personajes tiene sentido. Dejar claro los lados opuestos de las distintas dialécticas que nos presenta, ayuda a enfatizar en la tensión dramática que caracteriza todas sus películas, que de otra forma no funcionaría tan bien.

Para conectar esta tensión, normalmente usa a personajes que forman parte de ambos mundos de alguna forma u otra. Por ejemplo, en *El ángel ebrio*, tenemos a Miyo. Un personaje que vive con el doctor y que tiempo atrás se movía en el mundo de la *Yakuza*, pero que ahora intenta escapar de ese pasado que le persigue. Aquello contra lo que lucha este personaje sirve para que Matsunaga consiga redimirse al salvarle de aquello que le persigue, en este caso su exmarido Okada, que acaba de salir de la cárcel.

En otras ocasiones, se trata de varios personajes que añaden el matiz “gris” en un mundo cinematográfico lleno de blancos y negros. Kikuchiyo y Katsushima de *Los Siete Samuráis* tienen este papel. Los dos provienen de clases distintas, uno de una familia de agricultores y otro de una familia noble. Cada uno tiene unas cualidades y le faltan otras. Kikuchiyo tiene valor pero no tiene conciencia de colectivo, y Katsushima lo opuesto. Ambos quieren ser samuráis y emprenden un viaje por el que adquieren esos atributos que les permitirán evolucionar, no solo como individuos sino también como colectivo.

Estilo formal

A través del lenguaje cinematográfico, Kurosawa consigue expresar esos temas y personajes de forma visual. Su objetivo principal es crear una tensión a través del diálogo y la constante ambigüedad, que impregna todos los componentes que forman su estilo.

El aspecto más importante en su obra es el movimiento, fundamental en el medio del cine. Pocos directores japoneses habían explorado entonces las posibilidades de este recurso tanto como él. Por eso, su estilo en aquel entonces ofrecía cierta frescura y dinamismo que raramente se habían visto antes. La forma en que encadena los planos a través del movimiento de la cámara y los personajes, ayuda a que el espectador olvide que simplemente está viendo un montaje bien estructurado de fotogramas consecutivos y crea que está viviendo una historia.

En varias ocasiones se declaró amante de la edición, considerándolo como su proceso favorito dentro de la producción de una película. A partir de la edición, juega con esta fluidez para crear una especie de péndulo que va de un extremo al otro sin que apenas nos demos cuenta, excepto cuando se balancea demasiado hacia un lado.

Es aquí donde pasa a usar recursos que normalmente no usa y que ayudan a enfatizar el choque entre lados opuestos del diálogo. Por ejemplo, a diferencia de Hollywood, Kurosawa apenas usa el plano contra plano. Pero cuando decide usarlo, consigue un efecto dramático que hace consciente al espectador del conflicto. Otros recursos que le ayudan a enfatizar ciertas acciones son el *slow motion*, la sobreposición de planos y la repetición de movimientos. Así consigue moldear el tiempo al servicio del discurso narrativo.

Como transición entre planos y secuencias, usa el corte axial, es decir, el paso súbito entre planos de distinto tamaño de un mismo sujeto. El corte en un punto intermedio del movimiento de los personajes, lo que ayuda a mantener esa fluidez en la edición. Y el barrido de imagen, una transición más propia del cine mudo y que pasó a ser parte de su estilo único.

Otro rasgo propio de su estilo es el uso de la multicámara y el teleobjetivo. Este último le permite crear encuadres que se centran en aspectos muy concretos, consiguiendo un mayor control sobre la imagen y sus elementos. Además, si nos colocamos lejos de los sujetos, los teleobjetivos privan a la imagen de profundidad, haciendo que los distintos planos que forman el fotograma se vean comprimidos en el espacio. Esto también lo usaba para dejar más distancia entre la cámara y los actores, lo que permite que estos hicieran su trabajo de una forma más cómoda y natural.

El hecho de que las distancias entre los distintos sujetos del plano queden aplanadas, tiene como consecuencia que al alejarse o acercarse a cámara, el cambio de tamaño se exagere mucho más. Igual que el uso que hace del movimiento, intercalando entre fluidez y choque, el cambio en la profundidad también consigue expresar esta dicotomía. La posición de un personaje en el plano respecto a la cámara, y a su vez, respecto a los otros personajes, ofrece mucho juego. Si los colocamos en la misma profundidad, creamos un diálogo en el que ambos se encuentran en el mismo "plano de realidad". En cambio, si situamos uno lejos del otro, el choque y tensión entre ambos se ve incrementado.

En paralelo, tenemos la propia composición del plano y la situación del personaje respecto al entorno. La posición en el plano, el tamaño, su relación con otros personajes y con el propio paisaje, son distintas formas de explicarnos cosas sin la necesidad de mencionarlas literalmente. Nos permite ver la relación que existe entre distintos sujetos y su evolución a lo largo del tiempo.

Por ejemplo en *Ran*, la posición de Hidetora respecto a sus hijos es dominante en un principio, pero a medida que desciende del poder, su posición se empequeñece, no solo en comparación con sus hijos, sino también con el propio paisaje. Los páramos desolados por los que vaga mientras busca alguna esperanza para seguir viviendo no son casualidad. Algo como un paisaje desértico y sin plantas, en el que solo hay tierra y polvo, nos puede decir muchas cosas sobre el estado interno de un personaje, y Kurosawa sabía usarlo de forma adecuada.

Pero esta no es la única forma que tiene de expresar emociones e ideas. Objetos, colores o el clima son solo algunos elementos que añaden matices a lo que se está intentado decir. A veces, lo que dicen los personajes y lo que se muestra se contradice, y nos ayuda a entender los conflictos internos de los personajes y la historia. Pero también nos ayuda a enfatizar emociones, intenciones o deseos de una forma indirecta y visual. Elementos tan comunes como por ejemplo la lluvia, que se suele usar como conductor de ideas como la redención, la purificación o la sinceridad.

En cuanto al sonido y la música, a cargo de Fumio Hayasaka, Kurosawa hace un uso discreto y minimalista, más propio del cine mudo, con algunas excepciones como *Rashômon*. Desde *El ángel ebrio*, decidió hacer un uso no convencional de la banda sonora. Normalmente se usa como acompañamiento, que ayuda a remarcar ciertas escenas o momentos. Pero él decidió usar el sonido como contrapunto a la imagen y no como un recurso subordinado. Suele asociar ciertos temas a personajes o grupos concretos, tanto para identificarlos como para crear contrastes. Por ejemplo, en *Los siete samuráis*, cada vez que aparecen los aldeanos se usa una melodía con una armonía que choca con la que acompaña a los samuráis. En

cambio en *El ángel ebrio*, usa el *Vals del cuco*, una pieza alegre que choca con la imagen de Matsunaga a punto de morir.

5. Reconocimiento internacional

Debido a la dificultad para encontrar artículos y críticas de primera mano, ya que en su mayoría están en formato papel y se guardan en hemerotecas locales, nos basaremos en los extractos y opiniones recopilados en algunos libros de estudiosos como Richie, Galbraith o Yoshimoto, además de entrevistas a Kurosawa, gente que trabajó con él y directores que conocían su obra.

En sus inicios, ya se le empezaba a conocer en el país nipón como uno de los directores jóvenes más importantes de la época. Después de su aprendizaje bajo la tutela de Kajirō Yamamoto, entre otros directores, realizó sus primeros trabajos, empezando por *Sanshiro Sugata*, una película que pasó por una gran censura. Pero la obra que le dio su fama en el país y con la que empezaría su relación más fructífera sería *El ángel ebrio*, protagonizada por el entonces desconocido Takeshi Mifune.

Su salto al reconocimiento internacional no vendría hasta que ganó el León Dorado del Festival Internacional de Cine de Venecia con *Rashōmon*. El hecho de haber dado a conocer al mundo de lo que era capaz la industria cinematográfica de Japón, hizo que el cine del país empezase a llegar a Occidente y se abrieran las puertas de muchos otros directores japoneses.

Las críticas nacionales apuntaban mayoritariamente hacia la occidentalización de su estilo y los temas e ideas que trataba en sus películas. También la fuerte carga ideológica, política y moral de sus películas, que en algunas ocasiones se consideraba excesivamente didáctica y sentimental.

El Japón tradicional, sobretodo el nacionalista-imperialista que ocupaba el país durante la Segunda Guerra Mundial, tenía un fuerte sentimiento anti-occidental anti-occidental, por eso su intención era que solo se estrenaran películas con ideas contrarias a las que trata Kurosawa durante toda su carrera, y que tuvo que plasmar en *Sanshiro Sugata*. En lugar de individuos con capacidad propia de escoger su

destino, se preferían personajes con una devoción exagerada hacia el colectivo, borrando todo rastro de individualidad, mentalidad que se consideraba, y aún se considera a día de hoy, más “japonesa”.

Una vez llegó la ocupación americana, se prohibió toda forma de apología al Japón de la guerra. Además, Kurosawa perteneció a un partido comunista durante su juventud, donde tuvo una mala experiencia con las instituciones y a partir del cual probablemente adquirió su gran interés por el individuo independiente de las masas y las instituciones, que bajo el lema del bien común, anulan la voluntad personal.

Cuando estrenó *Rashômon*, no fue reconocido de forma generalizada por su país hasta que Occidente no se interesó por su trabajo. De hecho, el productor que trabajó con él para realizarla ni siquiera entendió la película. El interés venía mayoritariamente por parte de la juventud japonesa, que también había crecido con la infusión de cultura occidental que experimentó el país. Inspiró a jóvenes directores de todo el país, a pesar de que Kurosawa reiteró en varias ocasiones que él no hacía cine solo para los jóvenes, sino para la mayor parte del público. Pero gran parte de estos espectadores fueron quienes le acusaron de hacer películas para extranjeros, que solo conseguían mostrar un Japón atrasado e ignorante.

Su cine acabó teniendo un mayor impacto en occidente, donde también inspiró a un gran número de jóvenes directores que más tarde se convertirían en parte de la historia del cine internacional, como Francis Ford Coppola o George Lucas, con quienes además trabajó y produjo algunas de sus películas más tardías, como por ejemplo *Kagemusha*. Después de *Barbarroja*, empezó la debacle de su carrera al pelearse con Takeshi Mifune, con quien ya no haría ninguna película más. Además, la industria del cine estaba pasando por dificultades al tenerse que enfrentar a la aparición de la televisión en los hogares de la gente y Kurosawa tuvo un problema con la producción de *Tora! Tora! Tora!* a cargo de la *Twentieth Century Fox*, que le acabó dejando desempleado.

La imposibilidad de encontrar financiación de las productoras japonesas, que consideraban sus proyectos como extravagantemente caros, y el poco éxito de sus últimos trabajos, además de problemas personales, le llevaron a intentar suicidarse en varias ocasiones en el 1971. Por eso, no es de extrañar que sus próximas películas, que fueron fruto de la colaboración con otros países, hubiesen adquirido el punto de vista pesimista y decadente de su hermano Heigo.

Otro aspecto que se le criticó mucho fue su forma de trabajar dentro y fuera del plató. En el estudio de Mitsuhiro Yoshimoto sobre Kurosawa habla de cómo en Japón se le otorgó el título de *Kurosawa Tennō* (Kurosawa, El Emperador) por la forma en que trataba a sus compañeros y las acusaciones hacia su persona como alguien elitista, que observaba los problemas por los que estaba pasando la sociedad japonesa desde una posición de superioridad moral. Muchos de los análisis o artículos de crítica de sus películas publicados en Japón acaban transformándose en largos textos en los que se despotricaba sobre su persona o la forma en que había tratado ciertos temas. Se solía hacer referencia a estas críticas en algunas entrevistas al director, a las cuales siempre respondía y justificaba sus decisiones de forma contundente

Se consideraba que en muchas de sus películas, se trataba a las masas como un grupo incapaz de resolver ningún problema por sí mismas. Tampoco tomar decisiones por su cuenta sin la ayuda de algún personaje que esté por encima en la jerarquía de la sociedad japonesa, por ejemplo un samurái, que era el que guiaba las masas hacia el cambio social gracias a sus acciones individuales.

El perfeccionismo del director para alcanzar sus visiones alcanzó extremos inesperados. En muchas ocasiones, pedía a los actores que vistieran las ropas de sus personajes para hacerse a ellas. También realizó escenas realmente peligrosas como las vistas en *Trono de sangre*, en la que se dispararon flechas reales hacia el actor Toshiro Mifune para alcanzar el realismo deseado.

Justo durante el periodo de decadencia de Kurosawa, alrededor del 1970, apareció la corriente *New Wave* de jóvenes directores japoneses que mostraban su rechazo hacia las convenciones del cine clásico tradicional japonés. También consideraron el cine de Kurosawa como demasiado occidentalizado e individualista, a pesar de que Kurosawa había reiterado en varias ocasiones que su cine iba dirigido principalmente a una audiencia japonesa.

En Occidente, probablemente porque sólo se le conocía por su trabajo, y no tanto por sus acciones como director, se le percibía de una forma distinta. Sí que existía cierta crítica, sobre todo por parte de gente que pertenecía directamente al mundo del cine de alguna forma u otra, y no tanto por el público en sí. Este sector criticaba ciertos aspectos de su cine como el tratamiento de ciertos temas o su posición respecto a otros directores japoneses.

Joan Mellen, autora de *Voices from the Japanese cinema*¹¹, criticó su visión del conflicto entre Rusia y China que aparece en *Dersu Uzala*. También criticó el tratamiento por parte de Kurosawa de los personajes femeninos. Aunque no son representadas de forma agresiva u ofensiva, sí que suelen ser personajes más bien pasivos, que sirven como conector entre la tensión aparente entre dos hombres, normalmente de naturaleza opuesta.

En Cannes también se criticó mucho una de sus películas, *Rapsodia en agosto*, que trata la herida que dejó la bomba de Nagasaki en tres generaciones de japoneses. Se mencionó el hecho de que la película solo trate los hechos cometidos por los americanos pero decida obviar los actos cometidos durante la Segunda Guerra Mundial por parte de Japón, como por ejemplo los ataques en Pearl Harbor.

Audie Bock, política y estudiosa de cine, traductora de *Something Like An Autobiography* de Kurosawa, también atacó al humanismo del director, sobretodo en su etapa final, que consideraba que ya no era aplicable a la sociedad japonesa

¹¹ Mellen, Joan (1975). *Voices From the Japanese Cinema*. Liveright. Princeton. Nueva York.

contemporánea del momento, la cual mostraba de una forma pesimista y sin ninguna posibilidad de evolucionar.

Por otro lado, Leonard Epp, en su artículo de *The Oxonian Review*, ataca a muchas de estas críticas, tachándolas de ser incapaces de reconocer el compromiso sociopolítico de Kurosawa por su envidia e ingratitud, “A failure to acknowledge the reality of the real world leaves postmodern critics foundering in an ahistorical, underdeter-mined intellectual schema, utterly incapable of any accurate representation of Kurosawa’s sociopolitical commitments; the New Wave directors are merely ungrateful and jealous.” (Epp, 2002¹²).

A pesar de toda esta polémica, en general sus películas se percibían como obras exóticas y frescas, que presentaban una cultura inédita en aquellas tierras con reminiscencia de los *western*, pero protagonizadas por guerreros con espada. La mayor parte de ese reconocimiento viene dado por los comentarios de grandes directores influenciados por Kurosawa. Nombres tan representativos como Ingmar Bergman, Federico Fellini, Werner Herzog, Steven Spielberg, Francis Ford Coppola o Martin Scorsese. Georges Lucas se inspiró en *La Fortaleza Escondida* para crear *La guerra de las galaxias* y Sergio Leone en *Yojimbo* (aunque con polémica por plagio) para crear *Por un puñado de dólares*.

Además de haber recibido 3 Óscar por *Rashômon*, *Dersu Uzala* y *Ran*, y un Óscar honorífico en el 1990 y otros múltiples premios, Kurosawa aún a día de hoy sigue siendo reconocido por su contribución a la historia del cine. Exploró los límites del cine, un medio que en aquel entonces aún era relativamente joven. La energía que desprende el movimiento y fluidez de su estilo cinematográfico, o el uso de la grabación multicámara y los teleobjetivos, son solo algunos de los aspectos de su obra que a día de hoy aún son dignos de estudio, y una referencia para todo aspirante a director o cualquiera que pretenda trabajar en el mundo del cine.

¹² The Oxonian Review (2018). *At War with His Critics*. Recuperado el 8 de Mayo del 2018, desde: <http://www.oxonianreview.org/wp/at-war-with-his-critics-kurosawa-and-his-films/>

6. Conclusiones

A partir del análisis de las cuatro películas seleccionadas y la crítica que hemos visto del director durante las distintas etapas de su carrera, podemos entender mejor la naturaleza de su estilo. No se puede juzgar la obra de Kurosawa desde una perspectiva estática y local porque su cine se sitúa en un lugar totalmente opuesto.

Sus películas nos muestran un constante diálogo lleno de tensión entre fuerzas opuestas, presente en todos los ámbitos de la sociedad y el individuo. Desde las inclinaciones políticas hasta la decisión de hacer el bien o el mal en las pequeñas acciones del día a día de cualquier persona.

La mayoría de críticas que recibió por parte de todo el mundo fueron acerca de la occidentalización de su estilo, sacrificando todo aquello que simboliza Japón, su gente y cultura. Nada más lejos de la verdad, su cine solo demuestra el amor por el lugar del que procede. Utilizó su cine como una herramienta para dar una respuesta a su país después del terrible desastre que supuso la derrota en la Segunda Guerra Mundial. Una visión humanista centrada en el individuo y la capacidad de decidir su futuro, es un requisito para cualquier sociedad democrática, y él era muy consciente de ello.

En un mundo en que el pensamiento globalista aun apenas se encontraba en su estado inicial, la idea de nación aún estaba muy presente, sobretodo en Japón. Pero la idea de encasillar el cine de Kurosawa en una cultura u otra no hace más que simplificar un proceso mucho más complejo de lo que puede parecer, y que va más allá de las fronteras de cualquier país.

Las palabras del director Zhang Yimou sobre Kurosawa, quien ha sido una gran inspiración para él, sirven muy bien para entender la amplitud y alcance de su forma de trabajar.

“Kurosawa has set the example of a cinema with a strong national flavor that attracts the interest, and the embrace, of the outside world. I tried to put that lesson to use in my maiden film *Red Sorghum* and in *The Story of Qiu Ju*. The world is getting closer and smaller. Kurosawa tells me to keep my own Chinese character and Chinese style. That is his great lesson for Asian filmmakers. Today, many Chinese directors have gone to Hollywood. There's nothing intrinsically wrong with that. Yet Kurosawa focused his camera on his country” (1999)¹³.

Con el objetivo de entender su cine, es necesario enfocar su obra desde un punto de vista global e interdisciplinario. Una dialéctica que pasa por la pintura, el cine, la literatura o la música de todo el mundo. Desde Dostoievski hasta John Ford, las influencias son innumerables, y no por eso invalidan la parte japonesa de su estilo.

Kurosawa no hizo más que aceptar la apertura al exterior de su país como un proceso enriquecedor, que ofrece la posibilidad de dar a conocer tu cultura al resto del mundo, y a la vez hacer autocrítica de los aspectos que se deben mejorar a nivel nacional. Curiosamente, en la actualidad, a pesar de su conservadurismo, Japón es uno de los países que más cosas ha absorbido del exterior sin llegar a sacrificar su propia identidad. De hecho, debido a su previo aislamiento, seguramente es de los primeros países que experimentó lo que supondría la globalización hoy en día, solo que a una escala más pequeña.

Por eso, su cine es aplicable más que nunca al mundo actual, que se encuentra en un apresurado proceso de globalización e hiperconectividad. La desbordante influencia que existe entre todos los países a causa de este proceso, pone en cuestión las identidades nacionales y crea la necesidad de establecer un diálogo de la misma forma que realizó él entre Japón y Occidente.

¹³ Time (2018). *Akira Kurosawa, by Zhang Yimou*. Recuperado el 2 de Junio del 2018, desde: <http://content.time.com/time/world/article/0,8599,2054381,00.html>

Tal y como menciona Yimou, la presencia de más directores que tengan esta idea en mente al crear sus películas, debe aumentar. Poder hablar de forma abierta y crítica, pero con aprecio, de los aspectos fundamentales de sus propias culturas, e intentar ver cómo pueden encajar estas en el panorama mundial actual, debería ser uno de los objetivos principales del cine de cualquier lugar. Eso, y un poco del optimismo que caracteriza las primeras películas de Kurosawa.

Bibliografía

- Richie, Donald (1999). *The Films of Akira Kurosawa*. University of California Press. Estados Unidos.
- Yoshimoto, Mitsuhiro (2000). *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema*. Duke University Press.
- Galbraith, Stuart (2002). *The Emperor and the Wolf: The Lives and Films of Akira Kurosawa and Toshiro Mifune*. Faber & Faber.
- Goodwin, James (1994). *Perspectives on Akira Kurosawa*. James Goodwin, UK.
- Goodwin, James (1994). *Akira Kurosawa and Intertextual Cinema*. James Goodwin, UK.
- Kurosawa, Akira (1981). *Something Like an Autobiography*. Vintage Books, Japón.
- Prince, Stephen (1991). *The Warrior's camera: The cinema of Akira Kurosawa*. Princeton University Press. Princeton.
- Mellen, Joan (1975). *Voices From the Japanese Cinema*. Liveright. Princeton. Nueva York.
- Chan-wook, Park. Lym, Sid. (producer) Chan-wook, Park. (director). (2016). *La doncella* [cinta cinematográfica]. Corea Del Sur: Moho Film, Yong Film.
- Yimou, Zhang (producer) Yimou, Zhang. (director). (2002). *Hero* [cinta cinematográfica]. China: Sil-Metropole Organisation.
- Motoki, Sōjirō (producer) Kurosawa, Akira (director). (1948). *El ángel ebrio* [cinta cinematográfica]. Japón: Tōhō.
- Jingo, Minoru (producer) Kurosawa, Akira (director). (1950). *Rashōmon* [cinta cinematográfica]. Japón: Daiei Film.
- Motoki, Sojiro (producer) Kurosawa, Akira (director). (1954). *Los siete samuráis* [cinta cinematográfica]. Japón: Tōhō.
- Hara, Masato. Silberman, Serge (producer) Kurosawa, Akira (director). (1985). *Ran* [cinta cinematográfica]. Japón: Greenwich Film Productions, Herald Ace Inc. Y Nippon Herald Films.
- Cox, Alex (producer) Cox, Alex (director). (1999). *Kurosawa: The Last Emperor* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Channel Four Films y Exterminating Angel Production.

Criterion (2018). *The Criterion Collection*. Recuperado el 2 de Abril del 2018, desde: <https://www.criterion.com/about-us>

Every Frame a Painting (2006). *Akira Kurosawa - Composing Movement*. Recuperado el 4 de Abril del 2018, desde: <https://www.youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8>

The Oxonian Review (2018). *At War with His Critics*. Recuperado el 8 de Mayo del 2018, desde: <http://www.oxonianreview.org/wp/at-war-with-his-critics-kurosawa-and-his-films/>

Time (2018). *Akira Kurosawa, by Zhang Yimou*. Recuperado el 2 de Junio del 2018, desde: <http://content.time.com/time/world/article/0,8599,2054381,00.html>