



GUÍA DIDÁCTICA

*LA MIRADA
DEL SAMURÁI:
LOS DIBUJOS DE
AKIRA KUROSAWA*

hó

Alhóndiga Bilbao

LA MIRADA DEL SAMURÁI

LOS DIBUJOS DE AKIRA KUROSAWA

Antes de conocer la obra de Akira Kurosawa, tenemos que enmarcarlo en un país, en una época y en una sociedad poco, aunque cada vez más, conocida en occidente.

BREVE BIOGRAFÍA

Akira Kurosawa nació en Tokio, el 23 de marzo de 1910, en una familia de ascendencia samurái cuyos orígenes se remontan al siglo XI.

Su padre, Yutaka Kurosawa, lo educó bajo una estricta ética samurái y le transmitió su pasión por las artes marciales, la caligrafía y el cine.

Mientras cursaba sus estudios primarios conoció al profesor Seiji Tachikawa, que le estimuló a pintar y contribuyó decisivamente en su formación artística. Durante un tiempo Kurosawa quiso ser pintor. Incitado por su padre se presentó a la Academia de Arte de Tokio pero al suspender el examen de ingreso se decidió por una formación autodidacta, más libre, al estilo de los pintores occidentales que admiraba.

En 1935 entró en contacto con el cine de forma casual: se presentó a una convocatoria de la PCL [Photo Chemical Laboratory] y fue aceptado como ayudante de dirección.

Posteriormente fue ampliando su formación, como ayudante de dirección y como guionista para otros cineastas.

En 1941 publica su primer guión y en 1943 dirige *La leyenda del gran Judo*, su primera película.

Durante su larga carrera cinematográfica Akira Kurosawa dirigió 31 películas y trabajó como guionista y codirector en otros proyectos. En 1990, a sus 80 años, recibió el Oscar Honorífico por el conjunto de su filmografía y en 1993 dirigió *Espera un poco [Madadayo]*, su última película.

LA ÉPOCA QUE LE TOCO VIVIR

Kurosawa inició su carrera cinematográfica en un momento histórico complejo.

Japón, un imperio en expansión que estuvo prácticamente aislado y sumergido en guerras feudales durante casi 200 años, intenta modernizarse a finales del siglo XIX y comienza a tener relaciones diplomáticas con otras naciones, momento en que el temor a ser colonizados les lleva a a crear alianzas con otras potencias occidentales.

Durante la Segunda Guerra Mundial en Europa, Japón sufre uno de los mayores ataques de su historia y queda destruida, tanto física como moralmente, pero en las dos décadas siguientes, pasará de ser una nación en ruinas a ser la segunda mayor potencia económica mundial [según muchos autores gracias al espíritu de cooperación, esfuerzo, y disciplina propio de la cultura japonesa, su religión, y la cultura samurái].

Durante mucho tiempo en Japón el cine de Kurosawa fue considerado occidentalista porque sus películas estaban llenas de referencias a la cultura occidental que conocía muy bien, paradójicamente en Occidente se le recibía como el «emperador» del cine nacional japonés.

Pero su visión es mucho más profunda y contradictoria porque cine pone en entredicho tanto la imagen que los japoneses tienen de sí mismos como la imagen que Occidente tiene de Japón.

INFLUENCIAS E INSPIRACIÓN

Las y los japoneses tienen ciertas características que reflejan su singular historia y la interacción con su entorno. Echemos un vistazo a su trayectoria como pueblo.

Partimos de lo siguiente:

- Japón es una isla, lo que condiciona el aislamiento.
- Japón tiene una geografía montañosa y las poblaciones se aglutinan en los pocos espacios llanos de la isla.
- Hasta finales del siglo XIX, momento en que comenzó su modernización, la mayoría de la población aún vivía en zonas rurales.
- Japón no ha tenido un contacto notable con otros pueblos hasta la década de los años 40, por lo que su desarrollo económico y social no es correlativo al occidental.
- La sociedad tiene, y ha tenido, una estructura muy jerárquica.

Todo ello ha dado como resultado una identidad japonesa en la que cada individuo asume la importancia de sus deberes para con los demás, y antepone la armonía social a la expresión individual. El sujeto asume la realidad que se le presenta de forma natural.

De esta concepción deriva el profundo respeto de los japoneses por la naturaleza.

Además, en Japón se compaginan rasgos de diferentes religiones: budismo, sintoísmo, confucianismo y taoísmo.

Todos estos aspectos, la religión, la tradición, la cultura, la historia, el contexto histórico, etc. Influyen en la obra de Akira Kurosawa. Podremos observar claras influencias de:

- El teatro noh; teatro del siglo XV que trata historias religiosas y mitológicas.
- Las siete características esenciales del zen: simetría, simplicidad, austeridad, naturalidad, profundidad sutil, libertad y desapego, y serenidad.
- El budismo: la concepción de asumir la muerte sin temor y el desapego del mundo de las apariencias y los objetos. La reencarnación.
- El confucianismo y el sintoísmo: las relaciones morales entre padre e hijo, marido y esposa, hermano mayor y menor, etc.
- El código ético del *Bushido* [el credo del samurái, la moralidad del Japón].
- El humanismo y la integración armónica del ser humano en su entorno natural.
- Los clásicos de la cultura occidental, el cine y por ejemplo Shakespeare.

Pensemos un momento en todos estos ingredientes a los que hemos hecho mención y reflexionemos en cómo están presentes en la obra de Akira Kurosawa

Se entiende por **intertextualidad**, en su sentido amplio, el conjunto de relaciones que acercan un texto a otros textos de variada procedencia: del mismo autor o más comúnmente de otros, de la misma época o de épocas anteriores, con una referencia explícita [literal o alusiva] o la apelación a un género, a un arquetipo textual o a una fórmula imprecisa o anónima.

Kurosawa entendía el cine como un «texto filmico», compuesto por diferentes artes que, en sí mismas, tienen su propia especificidad y códigos de comunicación pero también en sus películas podemos observar relaciones con otros textos de variadas procedencias [por autoría, época, género].

LOS STORYBOARDS

Un **storyboard** o guión gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Una serie de viñetas que ordenan la narración de los hechos de una película. Se utiliza como planificación previa a la filmación de escenas y secuencias. Determina el tipo de encuadre y el ángulo de visión que se va a utilizar, proporcionando una disposición visual de acontecimientos tal como serán vistos por el objetivo de la cámara.

Volvamos un poco a lo mencionado hasta ahora y retomemos las siguientes ideas:

Kurosawa quiso ser pintor + concepto de intertextualidad [el cine está compuesto por diferentes artes] + las dificultades para subvencionar sus últimas películas = creación de los *storyboards*.

En un momento de crisis en la industria cinematográfica japonesa, Kurosawa se encuentra con la imposibilidad de conseguir fuentes que financien sus proyectos épicos [la primera vez ocurrió con *Kagemusha, la sombra del guerrero*].

Kurosawa tiene la idea del proyecto pero realizar una superproducción de temas históricos necesita de una gran inversión económica. Para conseguir financiación Kurosawa crea la narración plástica de lo que luego será la narración cinematográfica. En los dibujos Kurosawa planea cuidadosamente la atmósfera de la película, el encuadre de las tomas, las escenas y sus tensiones dramáticas, los personajes, el vestuario, los decorados, imagina las localizaciones, y realiza las anotaciones para el equipo de rodaje.

CUADRO DE ACTIVIDAD

Vuelve a leer la definición de *storyboard*.

¿A qué se parece? ¿Por qué?

¿Conoces alguna película o serie cuyo *storyboard* hayas visto previamente?

ALGUNAS DE LAS PELÍCULAS EN LA EXPOSICIÓN

Pasaremos, a continuación, a repasar algunas de sus obras más emblemáticas y observar, de manera clara, de que forma están presentes los temas mencionados.

Kagemusha, la sombra del guerrero

[KAGEMUSHA] Año: 1980

Guión: Akira Kurosawa, Masato Ide. Fotografía: Takao Saito, Ueda Masaharu, Asakazu Nakai, Kazuo Miyagawa. Música: Shinichiro Ikebe. Montaje: Akira Kurosawa. Color. Duración: 159 minutos. Producción: Toho, Kurosawa Production, Twentieth Century Fox. Productores ejecutivos asociados: Francis Ford Coppola y George Lucas. *Storyboard* compuesto por 366 dibujos.

Temática:

Esta película épica es una reflexión sobre la identidad y el poder y su protagonista es un ladrón de poca monta que se ve obligado a hacer de «héroe» en las batallas.

Argumento:

El poderoso *daimy* [soberano feudal] Takeda Shingen, ha alcanzado tanta fama como el lema escrito en sus estandartes de guerra: «Rápido como el viento, sereno como el bosque, fiero como el fuego, inmóvil como la montaña». Mientras Shingen yace agonizante por las heridas recibidas en combate, ordena a sus guerreros buscar un doble que le sustituya para mantener su inminente muerte en secreto e impedir que sus enemigos, en un momento de debilidad, tomen el poder. El *kagemusha* [la sombra del guerrero, su doble] elegido por el Clan Takeda es un pequeño delincuente [Tatsuya Nakadai] que debe hacerse pasar por el gran líder para erigirse en el comandante de una gran alianza de 25.000 samuráis.

Contenidos:

Historia del Japón. Guerras feudales y modernidad, samuráis.

Género cinematográfico:

Drama [occidental], *jidai-geki*, *shambara*

A destacar:

Akira Kurosawa decía que necesitaba captar «el encuadre, la psicología y las emociones de los personajes, sus movimientos, el ángulo de la cámara adecuado para la captura de esos movimientos, la iluminación, el vestuario y los accesorios [...] Si antes no he reflexionado específicamente sobre cada uno de estos elementos no puedo dibujar la escena».



Kagemusha, la sombra del guerrero, 1980 © Toho/Kurosawa/The Kobal Collection/Contacto

Jidai-geki, shambara

El cine japonés tiene sus propios géneros cinematográficos, un *jidai-geki* siempre está ambientado en la época feudal, antes de la modernización. El feudalismo, es un sistema de organización político-social con características muy similares en todos los países en los que se ha manifestado. Una estructura jerárquica en cuya cima se encuentra el monarca o emperador y por debajo los nobles, terratenientes [Daimyo] o militares [Shogun], también la figura del samurái.

El género *shambara* se utiliza para definir el cine de samuráis, el término procede de la onomatopeya que produce al chocar una *katana* contra otra y cortar la carne del adversario.

¿Qué es un samurái?

El samurái es una figura de la época feudal cuyo primer deber, como miembro de una clase guerrera, era prestar servicio leal a su señor. De hecho, el término samurái procede de una palabra cuyo significado es «servir».

El servicio consistía en estar preparado para dar la vida por el señor.

Su arma más popular era la *katana*, aunque en la época más antigua, el arco era la más destacada.

A finales del siglo XIX, con la modernización de Japón, esta figura cayó en desuso.

El Bushido

Bushido Shoshinshu [el código del samurái], es un tratado escrito por Taira Shigeshuke a finales del siglo XVII sobre la ética samurái.

No tengo padres, hago del cielo y de la tierra mis padres.
No tengo poder divino, hago de la honestidad mi único poder.
No tengo medios, hago de la sumisión mis miedos.
No tengo poderes mágicos, mi fuerza interior es mi magia.
No tengo vida ni muerte, la eternidad es mi vida y mi muerte.
No tengo cuerpo, hago de la fortaleza mi cuerpo.
No tengo ojos, hago del reglamento mis ojos.
No tengo miembros, la rapidez son mis miembros.
No tengo designios, hago de la oportunidad mis designios.
No tengo milagros en mi vida, mi destino es mi milagro.
No tengo principios, hago de la adaptabilidad a todas las cosas mi principio.
No tengo amigos, hago de mi mente mi único amigo.
No tengo enemigos, hago de la imprudencia mi único enemigo.
No tengo armadura, hago de la buena voluntad y de la justicia mi armadura.
No tengo castillos, hago de la firmeza de mi mente mi castillo.
No tengo espada, hago de la acción de la mente mi espada.

Las normas de «comportamiento de los guerreros» japoneses son similares a la de los nobles feudales cristianos de occidente.

CUADRO DE ACTIVIDAD: REFLEXIÓN

¿Cómo contribuyó Kurosawa a difundir la cultura samurái?
Fíjate en la indumentaria samurái... ¿te recuerda alguna película?
¿Qué similitudes encuentras en esta indumentaria, sus armas y los personajes de *La guerra de las Galaxias [Star Wars]*?
¿Se parecen los caballeros Jedi a los samuráis de Kurosawa?



Ran, 1985 © Herald Ace/Nippon Herald/Greenwich/The Kobal Collection/Contacto

Ran

Año: 1985

Guión: Akira Kurosawa, Hideo Oguni, Masato Ide. **Fotografía:** Takao Saito, Masaharu Ueda, Asakazu Nakai. **Música:** Toru Takemitsu. **Vestuario:** Emi Wada. **Montaje:** Akira Kurosawa. **Color:** Duración: 159 minutos. **Producción:** Serge Silberman para Greenwich Film Production, Herald Ace, Nippon Herald Film, Masato Hara. **Storyboard** compuesto por 862 dibujos.

Temática:

La guerra como caos que se debe evitar, *Ran* es una palabra japonesa que puede traducirse como guerra o caos.

Argumento:

En el siglo XVI Hidetora, señor de su feudo, decide legar su clan y sus castillos a sus tres hijos. El menor de los hermanos, Saburo, que se teme lo peor, se opone a dicha decisión y el padre reniega de él. Mientras tanto los otros dos hermanos, Taro [el mayor] y Jiro [el mediano], se alían para aislar definitivamente a su padre y desposeerle de todo.

Contenidos:

Las pasiones humanas, contradicciones internas y ruptura de las normas del *Bushido*, la ambición, la soberbia.

Género cinematográfico:

Drama [occidental], *jidai-geki*, *shambara*

El uso de los colores

El *storyboard* que podéis ver muestra hasta qué extremo el director de cine era cuidadoso en los detalles.

Akira Kurosawa comentó, en referencia al uso de los colores en *Ran*, que «quería reproducir los colores del siglo XVI japonés, una época en la que el vestuario de los hombres era especialmente brillante».

Los colores identifican a los ejércitos y representan los caracteres de cada personaje.

El amarillo es Taro, el hijo mayor, un color que no es neutro.

El azul es Saburo, el hijo pequeño, un tono que produce calma.

El rojo de Jiro, el mediano, tiene como objetivo mostrar su vengativa sed de sangre.

El padre, Hidetora, viste el color blanco de la venerabilidad.

Las batallas se convierten en un coreografía de masas de colores.

CUADRO DE ACTIVIDAD

¿Qué opinas de la atmosfera de la película?

¿Del color de las nubes?

¿Te parece que cambian según los acontecimientos que se desarrollan?

¿Cómo?

La interpretación de los actores

Puede que aprecies algo particular en la manera de interpretar de los actores y las actrices.

¿A qué crees que se debe?

Su interpretación se basa en la ceremoniosidad teatral que reproduce el formalismo y el código de la buena educación del siglo XVI.

Este código lo reglamentaba todo: cómo sentarse, cómo moverse, dónde y cómo colocar la *katana*, etc.

Por esta razón las escenas nos resultan «diferentes».

Por ejemplo, la escena en que Lady Kaede presenta a su cuñado [Jiro] como nuevo líder del clan mientras le entrega el casco de su marido [Taro] muerto en batalla, exigió varias semanas de preparación porque, previamente, hubo que enseñar a la actriz el sentido de cada movimiento, adistrarla en el dominio perfecto de cada uno de sus gestos.



Los sueños de Akira Kurosawa, 1990 © Warner Bros/The Kobal Collection/Contacto

Los sueños de Akira Kurosawa

[KONNA YUME WO MITA] Año: 1990

Guión: Akira Kurosawa. Fotografía: Takao Saito, Masaharu Ueda. Música: Shinishiro Ikebe, Mikhail Ippolitov-Ivanov. Vestuario: Emi Wada. Montaje: Akira Kurosawa, Tome Minami, Noriko Neharu. Color. Duración: 117 minutos. Producción: Kurosawa Production, Amblin Entertainment [Steven Spielberg] e Industrial Light and Magic [Lucas Company]. *Storyboard* compuesto por 476 dibujos.

Temática:

El ideario humanista de Akira Kurosawa: las grandes preocupaciones morales, estéticas e intelectuales recurrentes en su biografía.

Argumento:

El guión está compuesto por ocho sueños: «El sol brilla a través de la lluvia», «El huerto de los duraznos», «La tempestad de nieve», «El túnel», «Cuervos», «El monte Fuji rojo», «El demonio llorón», «La aldea de los molinos de agua» y «Vuelo» [este último no se llegó a filmar].

Contenidos:

La importancia del aprendizaje en la propia tradición cultural, la necesidad por respetar el equilibrio de la naturaleza, el valor del esfuerzo para superar la adversidad, la concepción de la guerra como máquina que solo puede producir terror, la visión del arte como

Espera un poco

[MADADAYO] Año: 1993

Guión: Akira Kurosawa, basado en las obras de Hyakken Uchida. Fotografía: Takao Saito, Masaharu Ueda. Música: Shinishiro Ikebe. Montaje: Akira Kurosawa. Color. Duración: 134 minutos. Producción: Kurosawa Production, Daei, Dentsu. *Storyboard* compuesto por 82 dibujos.

Argumento:

En 1943, el profesor Hyakken Uchida abandona la pedagogía para dedicarse por completo a su carrera como escritor. Los desastres de la Segunda Guerra Mundial hacen que pierda su casa y tanga que vivir con su mujer en una barraca. Sus ex alumnos, agradecidos, le construyen un nuevo hogar y celebran cada año el cumpleaños del venerado maestro, durante la fiesta escenifican su entierro, mientras versionan el popular juego infantil del escondite preguntan al maestro si está preparado para abandonar este mundo: «¿Estás listo?» [Mahda-kai], a lo que el profesor responde enérgicamente «¡Todavía no!» [Madadayo].

Contenidos:

El amor por la vida, el sentido de la muerte, el respeto por las relaciones maestro-alumno [deshi-sensei], la importancia de la pedagogía.

Géneros cinematográfico:

Drama

La relación entre teología, naturaleza, vida y muerte

Kurosawa nos enseña la esencia filosófica y teológica de una sociedad basada, fundamentalmente, en el budismo zen y el sintoísmo.

Los códigos éticos de estas religiones y el *Bushido* contienen una filosofía moral en la que la desaparición del «yo» [la muerte] no es asumida de forma trágica sino como una liberación, algo natural, otra faceta de la propia vida.

A pesar de ello, durante el juego, cada vez que los alumnos y alumnas preguntan al profesor si está listo el profesor responde todavía no.

CUADRO DE ACTIVIDAD

¿Cuál es la visión del budismo zen ante la muerte?

¿Por qué crees que el profesor de la película ofrece esa respuesta?

LA HUELLA DE AKIRA KUROSAWA EN EL CINE Y EN EL AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEOS

Vamos a ver si recordamos algunos puntos que hemos comentado a lo largo del recorrido que nos ayudarán a entender mejor el cierre de la exposición y, posteriormente, a conocer la influencia que ha tenido la obra de Kurosawa en el cine y el audiovisual contemporáneos.

RESUMEN RECORDATORIO

Nombra 5 conceptos con los que resumirías la obra de Akira Kurosawa

¿Qué has sentido viendo los *storyboard* de Kurosawa?

¿Te han recordado algo?

¿Qué te han sugerido?

¿DÓNDE HE VISTO YO ESTO?

Vamos a realizar un ejercicio de memoria...¡o de imaginación!

Seguro que todos y todas hemos visto películas, series de televisión, animes y hemos leído mangas y cómics... ¿no?

Entonces:

¿De qué personajes te has acordado durante la visita?

¿De qué película, comic o libro?

¿Por qué?

Puedes pensar en la indumentaria, los decorados, el tipo de dibujo, la disposición de las imágenes en los *storyboards*...

Como puedes ver, existe un extenso mundo alrededor de la obra de Akira Kurosawa que podrías seguir investigando. Para facilitarte algo esta tarea, podrás pedirle a tu profesor o profesora un listado de referencias que pueden resultarte bastante interesantes.

¡Disfrútalas!

En colaboración con:

The logo for HORIPRO, featuring a small star above the letter 'I' in the word 'HORIPRO'.

Con el apoyo de:

The logo for the Japan Foundation, consisting of a stylized three-lobed flower or butterfly shape.
JAPAN FOUNDATION
国際交流基金

The logo for CASA ASIA, featuring a stylized human figure with arms raised.
CASA ASIA

Patrocinador:

The logo for Infiniti, featuring a stylized infinity symbol.
INFINITI.