

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE HUMANIDADES, ARTES E CIÊNCIAS
PROGRAMA MULTIDISCIPLINAR DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
CULTURA E SOCIEDADE

ANTÔNIO MARCUS LIMA FIGUEIREDO

LUTAS QUE CONTAM HISTÓRIAS:
SAMURAI, VIOLÊNCIA E O *BUSHIDO* EM AKIRA KUROSAWA

SALVADOR
2019

ANTÔNIO MARCUS LIMA FIGUEIREDO

**LUTAS QUE CONTAM HISTÓRIAS:
SAMURAI, VIOLÊNCIA E O *BUSHIDO* EM AKIRA KUROSAWA**

Tese apresentada ao Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências da Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do grau de Doutor.

Orientador: Prof. Dr. Maurício Matos dos Santos Pereira.

**SALVADOR
2019**

Figueiredo, Antônio Marcus Lima
Lutas que contam histórias: samurais, violência e o
bushido em Akira Kurosawa / Antônio Marcus Lima
Figueiredo. -- Salvador, 2019.
209 f. : il

Orientador: Maurício Matos dos Santos Pereira.
Tese (Doutorado - Programa multidisciplinar de pós-
graduação em cultura e sociedade) -- Universidade
Federal da Bahia, Instituto de Humanidades, Artes e
Ciências Professor Milton Santos, 2019.

1. Cinema. 2. Chanbara. 3. Japão. 4. Cultura. I.
Pereira, Maurício Matos dos Santos. II. Título.

ANTÔNIO MARCUS LIMA FIGUEIREDO

LUTAS QUE CONTAM HISTÓRIAS: SAMURAI, VIOLÊNCIA E O *BUSHIDO* EM AKIRA KUROSAWA.

Tese apresentada ao Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Cultura e Sociedade, na linha de pesquisa Cultura e Arte, em 13 de maio de 2019, foi aprovada pela comissão formada pelos professores:

Banca Examinadora



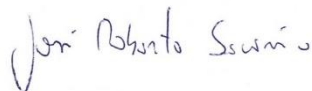
Prof. Dr. Maurício Matos dos Santos Pereira
Universidade Federal da Bahia (UFBA) — BA



Prof. Dr. Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho
Universidade Federal do Recôncavo Baiano (UFRB) — BA



Prof. Dr. Rodrigo Bomfim Oliveira
Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC) — BA



Prof. Dr. José Roberto Severino
Universidade Federal da Bahia (UFBA) — BA



Prof. Dr. Leonardo Vincenzo Boccia
Universidade Federal da Bahia (UFBA) — BA

Aos meus amores:

Karen, minha amante, leitora e confidente;

Theo, meu filhão, sensível, crítico e inteligente;

e Chico, meu galeguinho, bruto e carinhoso.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho é fruto de incontáveis horas de solidão na frente do computador, de livros e de filmes pouco conhecidos do público geral, mas não pode jamais ser compreendido como uma obra solitária. Durante o percurso, contamos sempre com contribuições institucionais, pessoais e acadêmicas, sem as quais se tornaria impossível a realização do mesmo.

Agradeço a Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), BA, por proporcionar todas as condições profissionais necessárias para a realização da presente pesquisa;

Ao professor Dr. Maurício Matos, por toda a orientação e pelo exemplo de dedicação docente que levarei comigo;

Aos professores do Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, pelo convívio e aprendizado.

Aos professores Dr. Jorge Cardoso e Dra. Marinyze Prastes, pelas sugestões durante a jornada e na banca de qualificação;

A todos os *Senseis* com quem tive e tenho a honra de aprender nos tatames e que, de algum modo, despertaram em mim o interesse pela cultura dos guerreiros nipônicos;

À minha linda companheira Karen, pela compreensão por todas as horas de ausência, por todas as leituras críticas e por todo amor.

Abordagem de uma tarefa com coragem

Quando pedi a Yasaburo uma amostra de sua caligrafia, ele observou: “Devemos escrever com ousadia suficiente para cobrir todo o papel com um único caráter, com vigor suficiente para destruir o papel. A habilidade na caligrafia depende totalmente da energia e o espírito com os quais é executada. O samurai deve proceder de maneira decidida, sem jamais se cansar ou desanimar, até que a tarefa esteja completada. Isso é tudo”, e ele escreveu a caligrafia.

(Yamamoto Tsunetomo — O Hagakure)

FIGUEIREDO, Antônio Marcus Lima. Lutas que contam histórias: violência, samurais e *bushido* em Akira Kurosawa. 2019. 206 f. Tese (Doutorado) – Instituto de Humanidades, Artes e Ciências da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

Antônio Marcus Lima Figueiredo

RESUMO

A tese examina a construção de sentidos em torno das cenas de violência, em filmes históricos do diretor japonês Akira Kurosawa. Considerando a violência encenada como elemento fundamental nos processos de significação das obras, toma-se tais encenações como acontecimentos, frutos do encontro de estruturas próprias do cinema enquanto arte narrativa, com estruturas ancoradas na história e na cultura nipônica. Lançamos um olhar sobre a encenação da violência, buscando intercessões entre cultura e cinema, manifestadas tanto no conteúdo quanto na forma. Interessam-nos questões do estilo cinematográfico, da narrativa e da performance dos atores, na relação que estabelecem com a cultura representada, e como estas podem ser pensadas historicamente. Toma-se o *bushido*, o código de honra dos samurais, como baliza moral da violência levada às telas e fonte de inspiração para dramas com os quais Akira Kurosawa lançava um olhar crítico para o passado, ao mesmo tempo que respondia a demandas políticas, sociais e estéticas do seu tempo. A análise dos filmes toma como estratégia metodológica o ir e vir nos níveis de descrição (filme, sequência e plano) para examinar pontos de encontro entre a cultura e o cinema, buscando evidenciar o aspecto múltiplo que tais encenações adquirem: são imagens de atos violentos inseridos na narrativa, são construções imagéticas violentas em termos de estilo cinematográfico e são discursos que se inserem em cadeias discursivas ancoradas na história, ao tensionar a figura do samurai, importante símbolo da cultura nipônica.

Palavras-chave: Cinema. *Chanbara*. Japão. Estruturas de agressão. Imagem-ação.

ABSTRACT

The thesis examines the construction of meanings surrounding scenes of violence in historical films by Japanese director Akira Kurosawa. Considering the violence staged as a fundamental element in the processes of signification of the works, such scenarios are taken as events, fruits of the meeting of structures proper to the cinema as narrative art, with structures anchored in the history and culture of Japan. We take a look at the staging of violence seeking intercessions between culture and cinema, manifested both in content and in form. We are interested in issues such as the cinematographic style, the narrative and the performance of the actors, in the relationship they establish with the culture represented and can be thought historically. The bushido, the code of honor of the samurai, is taken as a moral beacon of violence taken to the canvas and source of inspiration for dramas with which Akira Kurosawa cast a critical eye on the past, while responding to political, social demands and aesthetic of your time. The analysis of the films takes as a methodological strategy the coming and going at the levels of description (film, sequence and plan) to examine points of encounter between culture and cinema, seeking to highlight the multiple aspect that such scenarios acquire: they are images of violent acts inserted in the narrative, are violent imagery constructions in terms of cinematographic style and are discourses that are inserted in discursive chains anchored in the history, when tensing the figure of samurai, important symbol of the nipônica culture.

Keywords: Cinema. *Chanbara*. Japan. Structures of aggression. Action Image.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Fotogramas do filme “Trono manchado de sangue”(1957) - Cena final.	102
Figura 2 — Fotogramas do filme Os Sete Samurais’ (1954) – Início da sequência de apresentação de Kambei.	111
Figura 3 — Fotogramas do filme Os Sete Samurais’ (1954) — Kambei salva a criança	113
Figura 4 — Fotogramas do filme ‘Rashomon’ (1950) — Versão de Tojumaru, o bandido. .	115
Figura 5 — Fotogramas do filme ‘Rashomon’ (1950) — Versão do lenhador.	118
Figura 6 — Fotogramas do filme ‘Os sete samurais’ (1954) — Desafio Kyuzo.	120
Figura 7 — Fotogramas do filme ‘Sugata Sanshiro’ (1943) — Aplicação do <i>Yama-arashi</i> no desafio Sanshiro vs Monna	130
Figura 8 — Fotogramas do filme ‘Sugata Sanshiro’ (1943) — Movimento panorâmico que revela o resultado do golpe aplicado por Sanshiro no desafio 1	131
Figura 9 — Fotogramas do filme ‘Sugata Sanshiro’ (1943) — Final da luta Sanshiro vs Murai.	135
Figura 10 — Fotogramas do filme ‘Sugata Sanshiro’ (1943) — Final da luta Sanshiro vs Murai (continuação).	135
Figura 11 — Fotogramas do filme ‘Zoku Sugata Sanshiro’ (1944) —Marinheiro americano agredindo carregador na sequência inicial do filme.	138
Figura 12 — Fotogramas do filme ‘Zoku Sugata Sanshiro’ (1944) —Marinheiro americano agredindo carregador na sequência inicial do filme (continuação).	138
Figura 13 — Fotogramas do filme ‘Zoku Sugata Sanshiro’ (1944) — Desfecho da luta entre Sanshiro e o marinheiro americano. Exemplo do golpe Kataguruma.	140
Figura 14 — Fotograma do filme Yojimbo (1961)— Cachorro com mão decepada na boca.	153

Figura 15 — Fotogramas do filme Yojimbo (1961) — Sanjuro mata guerreiros de Ushitora.	154
Figura 16 — Fotogramas do filme Yojimbo (1961) — Sanjuro observa a ‘dança do medo’.	158
Figura 17 — Fotogramas do filme Yojimbo (1961) — Sanjuro salva a mulher.	162
Figura 18 — Fotogramas do filme Yojimbo (1961) — Sanjuro salva a mulher.(continuação)	162
Figura 19 — Fotogramas do filme Yojimbo (1961) — Família expressa gratidão.....	165
Figura 20 — Fotogramas do filme Yojimbo (1961) — O enfrentamento final.....	169
Figura 21 — Fotogramas do filme Yojimbo (1961) — O enfrentamento final. (continuação)	169
Figura 22 — Fotogramas do filme Sanjuro (1962) — O duelo final	174
Figura 23 — Fotogramas do filme Kagemusha (1980) — O sócia na batalha.....	178
Figura 24 — Fotogramas do filme Kagemusha (1980) — Linha de tiros coordenados, representação da histórica batalha de Nagashino	181
Figura 25 — Fotogramas do filme Kagemusha (1980) — Sequência final.	182
Figura 26 — Fotogramas do filme Ran (1985) — Hidetora sai do castelo em chamas.....	187
Figura 27 — Fotogramas do filme Ran (1985) — a morte de Kaede.	192

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. KUROSAWA: “O MAIS OCIDENTAL DOS ORIENTAIS”	19
2.1. KUROSAWA E A MODERNIDADE CINEMATOGRAFICA.....	20
2.2. AKIRA KUROSAWA E O CINEMA JAPONÊS	34
3. O CAMINHO DO SAMURAI: DE CASTA A HERÓI NO CINEMA	47
3.1. A CASTA SAMURAI E O JAPÃO FEUDAL	48
3.1.1. O bushido feudal	52
3.2. ERA MEIJI: A MODERNIZAÇÃO DA SOCIEDADE	58
3.2.1. O bushido moderno	67
3.3. OS SAMURAI NO CINEMA	77
4. ESTRUTURAS DA VIOLÊNCIA EM CENA	91
4.1. NARRATIVAS E ESTRUTURAS DA VIOLÊNCIA NO CINEMA.....	92
4.1.1. A violência estrutural em Akira Kurosawa	99
4.2. MOVIMENTO, CORPO E PERFORMANCE: O <i>BUSHIDO</i> EM CENA	106
4.3. JUDÔ, NACIONALISMO E VIOLÊNCIA CONTROLADA.....	122
4.3.1. <i>Sugata Sanshiro</i> — o caminho da gentileza.....	124
4.3.2. <i>Zoku Sugata Sanshiro</i> — o nacionalismo exacerbado	137
5. CAMINHOS VIOLENTOS: O SAMURAI MODERNO, O <i>RONIN</i> E OS CLÃS	147
5.1. UM CÃO QUE FAREJA SANGUE: <i>O RONIN</i>	148
5.1.1. <i>Yojimbo</i>, um cão que fareja sangue	150
5.1.2. <i>Sanjuro</i>: a espada embainhada e o sangue que faltava	170
5.2. CLÃS SAMURAI, GRANDES BATALHAS E A VIOLÊNCIA EM CORES	175
5.2.1. <i>Kagemusha</i> – o <i>devir samurai</i>	176
5.2.2. <i>Ran</i> e as cores da violência	183
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	193
REFERÊNCIAS	200
GLOSSÁRIO	208

1. INTRODUÇÃO

As artes narrativas, como o teatro e o cinema, se utilizam de encenações de lutas, guerras, assassinatos e um variado conjunto de atos violentos como inspiração para criações artísticas de grande sucesso. Não é algo novo ou exclusivo de algum gênero ou movimento artístico. Se buscássemos inventariar as diversas manifestações de encenações de violência na história do teatro e do cinema, certamente passaríamos por tragédias gregas, pelo teatro *kabuki* japonês e por peças de William Shakespeare. Uma série de diretores e atores marcaram a história do cinema criando e desenvolvendo técnicas e estilos que são usados abundantemente em grandes produções do cinema mundial. David West (2006) aponta para três “escolas” que marcaram estilisticamente e tematicamente o que ele chama de “filmes de artes marciais”: os filmes históricos japoneses, os filmes de *kung fu* chineses e os filmes de boxe americanos. Dos diversos estilos e gêneros que fizeram da violência matéria-prima para contar histórias, interessam-nos os filmes históricos japoneses, em especial os realizados por Akira Kurosawa (1910–1998). Afastando-se de perspectivas que analisam algum efeito social da violência no cinema, ou que busquem compreender os motivos que nos levam a assistir tais imagens, adotamos uma abordagem que busca desvendar os sentidos da violência dentro do contexto moral e dramático dos filmes na sua relação com a cultura. Nos questionamos sobre como a violência encenada significa nas obras do diretor japonês e como esse processo aciona elementos da cultura marcial propagada pela figura do samurai e seu código de honra, o *bushido*, importantes elementos do nacionalismo japonês.

Violência estilizada e samurais como personagens principais são características em comum de alguns dos maiores sucessos de Akira Kurosawa, tornando-o um dos diretores responsáveis pela difusão da imagem do guerreiro feudal enquanto modelo de herói no cinema, no século XX. Esses filmes históricos, ou *jidaigeki*, se inscrevem em uma longa tradição do gênero no Japão e dialogam com discursos nacionalistas e a história do país, tendo o *bushido*, o código de honra samurai, como baliza moral das ações violentas. Como aponta Gerow (2012), os filmes históricos também são locais de disputa ideológica em torno do samurai, não podendo ser considerados como simples alegorias da nação na formação de um imaginário globalizado. Ao longo da história do cinema nipônico, na sua relação com elementos da identidade nacional em formação, uma série de diálogos entre tradição e desafios estéticos, políticos e econômicos influenciaram os filmes históricos japoneses.

A escolha do *corpus* dentro da obra de Akira Kurosawa se deu pela relevância do diretor japonês na história do cinema mundial, bem como o uso da violência de forma estrutural em seus filmes, conseguindo unir qualidades dramáticas e estéticas em narrativas complexas. Produzindo durante 50 anos, desde o Japão assolado pela guerra até a última década do século XX, Kurosawa influenciou uma série de diretores ocidentais de uma geração, como George Lucas, Francis Ford Coppola, Sergio Leone e Sam Peckinpah. Como aponta Prince (1991), o diretor nipônico é um exemplo do “cinema de arte” surgido depois da Segunda Guerra, que emocionou o mundo na década de 1950 e ajudou no reconhecimento do filme como um objeto de cultura e de estudo, figurando ao lado de diretores como Bergman e Fellini enquanto representantes de culturas nacionais capazes de recepção internacional.

Akira Kurosawa (1910–1998) foi um homem do seu tempo, levando para a tela as múltiplas influências que marcaram sua trajetória. Descendente de samurais, nasceu ao final do período Meiji (1868–1912), marcado pela rápida modernização ocorrida no Japão sob influência ocidental, vivenciando as tentativas de implementação da democracia e o militarismo do período Taishô (1912–1926), a derrota japonesa na Segunda Guerra Mundial e o “milagre” da reconstrução da era Showa (1926–1989). Após os estudos secundários, estudou pintura ocidental, chegando a expor suas obras e trabalhar como pintor, formação que levou para o cinema através de *storyboards* de seus filmes, hoje vistos como parte da sua obra. Frequentou o Centro de Pesquisas de Arte Proletária, onde teve contato com movimentos artísticos e literários mundiais, em especial a literatura russa do século XIX, como Tolstoy, Turgenev e Dostoiévsky, de quem foi um declarado leitor e admirador. Seu contato com cinema oriental e ocidental se deu quando ainda era muito jovem, através do seu irmão, que foi narrador/comentarista de cinema no período mudo, função conhecida como *benshi*. Seu ingresso no cinema foi em 1935, como assistente na Photo Chemical Laboratories (P. C. L), que viria a se tornar o renomado estúdio Toho. Como diretor assistente, participou de 24 filmes, quando desenvolveu habilidades em vários setores da produção cinematográfica.

Kurosawa dirigiu cerca de 30 filmes, adaptando peças do teatro japonês, obras clássicas da literatura japonesa e ocidental, numa carreira tão longa quanto diversa em temáticas. Ganhou uma série de prêmios em festivais, sendo que o de melhor filme no Festival de Veneza, em 1951, representou um divisor de águas na sua carreira, tornando-o conhecido mundialmente e marcando a abertura do mercado europeu e americano para o cinema nipônico. Experimentou

momentos de extrema produtividade, realizando mais de um filme por ano, e momentos de muitas dificuldades para produzir, quando seus filmes se tornaram muito caros. A ação, o corte rápido, o domínio do movimento e a apropriação criativa dos códigos ocidentais são algumas das características do seu cinema que levaram à sua canonização pela academia. Essas mesmas características foram apontadas como fruto de uma excessiva ocidentalização do seu cinema, lhe rendendo avaliações negativas por parte da crítica francesa do pós-guerra. Prince (1991) afirma que o princípio de unidade dos filmes de Kurosawa é o fato de que buscavam a popularidade das grandes audiências sem deixar de ser um cinema político, engajado em demandas do seu tempo.

O nosso foco está voltado para as cenas de violência de seus filmes históricos, norteado por uma perspectiva que compreende tais cenas como acontecimentos, frutos do encontro de estruturas próprias do cinema enquanto arte narrativa, com estruturas ancoradas na história e na cultura que é representada na tela. Lançamos um olhar sobre a encenação da violência buscando intercessões entre cultura e cinema, manifestadas tanto no conteúdo quanto na forma. Interessamo-nos questões do estilo cinematográfico, da narrativa e da performance dos atores, na relação que estabelecem com o *bushido*, o código de honra samurai, o que nos permite pensar a violência enquanto parte dos discursos em torno do guerreiro feudal nipônico. Ou seja, leva-se em consideração o caráter múltiplo que tais encenações adquirem: são imagens de atos violentos inseridos na narrativa, ajudando a contar histórias, representando a “ação” propriamente dita, levando uma situação inicial a uma situação alterada; são construções imagéticas violentas em termos de estilo, buscando agredir a sensibilidade do espectador; e são discursos que se inserem em cadeias discursivas ancoradas na história e nas disputas ideológicas em torno do samurai, importante símbolo da cultura nipônica. A organização dos capítulos reflete o percurso estabelecido para a pesquisa, lançando um olhar sobre o objeto enquanto acontecimento, revelando suas condições de existência.

O segundo capítulo faz parte do processo que Foucault (2004) chama de “acontecimentalização” do objeto. Uma busca por perceber primeiras relações, conexões entre mecanismos de coerção e conteúdos de conhecimento que envolvem tais representações de violência. Uma primeira abordagem das condições de existência do objeto, tendo em vista a cultura cinematográfica. Trata-se de exploração contextual do diretor e sua obra como um todo, examinando o lugar de Akira Kurosawa no cenário da cinematografia mundial, as influências

que ele leva para a tela, e como a crítica e os teóricos do cinema o compreenderam ao longo de sua carreira. Intitulado de “Kurosawa: ‘o mais ocidental dos orientais’”, o capítulo localiza, inicialmente, o diretor dentro de uma cultura cinematográfica internacional, como um cineasta influenciado por matrizes culturais diversas que marcam sobremaneira sua obra. A partir da revisão crítica da crítica cinematográfica francesa, na década de 1950, referente ao diretor, publicadas na revista *Cahiers du Cinéma*, procuramos compreender o local ocupado por Kurosawa em meio a cineastas consagrados na história do cinema mundial e levantar pistas de como, em termos de linguagem cinematográfica, seus filmes dialogavam com formas de cinema desenvolvidas nos EUA e na Europa, em um fluxo de influências mútuas, uma importante chave de leitura de suas cenas de ação e violência. Da chegada de seus filmes no Ocidente até a sua consagração, Kurosawa foi alvo de duras críticas por parte de autores consagrados, como André Bazin, Jaques Rivette, Luc Moullet e Jean-Luc Godard, que viam suas obras como um cinema “menor” devido à visível e declarada influência do cinema hollywoodiano. Examinar as bases que fundamentaram essas críticas, bem como o reconhecimento da sua genialidade por autores como Donald Richie (1998) e Noël Burch (1973, 1979) é um dos objetivos desse capítulo. Essa revisão do diretor se complementa com uma apresentação geral do cinema japonês, buscando pensar Akira Kurosawa e uma visão panorâmica de suas obras dentro de tal conjuntura, bem como localizar os filmes que fazem parte do *corpus* da pesquisa dentro de contextos de produção específicos.

No terceiro capítulo, nos voltamos ao mito samurai, que é acionado nos filmes históricos japoneses, e ao *bushido*, termo utilizado para se referir ao código moral dos samurais a partir do período Kamakura (1185–1333) e desenvolvido ao longo dos séculos do feudalismo japonês, em paralelo à ascensão da casta guerreira. Como podemos compreender o samurai dentro da cultura japonesa e nos filmes históricos? O que está em disputa? Quais meandros discursivos guardam a figura emblemática do guerreiro nipônico difundido mundialmente? Como podemos entender o samurai ideal difundido pelo *bushido* feudal e moderno? No capítulo que demos o nome de “O caminho do samurai: de casta a herói no cinema”, buscamos compor o arcabouço histórico-cultural que permite compreender tais filmes a partir da cultura samurai. Examinamos momentos-chave para a compreensão do samurai como símbolo da cultura japonesa. Neste esforço, buscamos traçar um caminho que levou o samurai de casta dominante do feudalismo nipônico a símbolo nacional e, por fim, modelo de herói no cinema internacional. Não se trata de um trabalho de história, mas de pensar o samurai e o bushido historicamente, enquanto

discursos. Adota-se uma perspectiva que não entende o modelo de samurai como estanque no tempo e revelador de uma verdade histórica, mas como um discurso possível no momento, resultado do cruzamento de forças históricas, ideológicas e artísticas. Valores como lealdade para com o seu superior, honra, coragem e morte honrosa formavam os ideais presentes no *bushido*, que marcaram as narrativas em torno da identidade nacional do Japão imperialista da primeira metade do século XX. O *bushido*, nesse sentido, serve como uma baliza moral da violência encenada nos filmes históricos. Ele é nosso norte e também o nosso limite, tendo em vista que a vasta cultura nipônica nos oferece outros pontos de observação, como o *xintoísmo* e o *budismo* praticado no território, que certamente resultariam em outro trabalho.

O *bushido* era um código, inicialmente não escrito, influenciado por valores confucionistas de hierarquia e devoção filial, que orientava a vida dos guerreiros dentro dos clãs (NITOBÉ, 2005). Fruto de uma casta guerreira em tempos de feudalismo, era marcado pela ênfase na lealdade ao senhor feudal, pelo qual deveria estar pronto para morrer em serviço a qualquer momento, e pela valorização e defesa da honra pessoal através de atos de bravura e retidão de princípios. Em tempos feudais, o *bushido* visava o controle e a manutenção do sistema de vassalagem atrelado a valores da classe guerreira. Com a modernização da sociedade japonesa, seus ideais foram propagados como modelo a ser seguido por toda a sociedade. Essa baliza moral instaurou um horizonte de expectativas comportamentais de toda a sociedade japonesa em tempos feudais, que, quando tensionadas, fundamentaram uma série de dramas levados às telas de cinema. É a partir do *bushido* que poderemos lançar um olhar adequado para as narrativas e para as performances violentas que ocorrem nos filmes. Encenações que acionam processos de significação a partir do corpo que atua, ancorados em tradições artísticas e históricas. O *bushido* e toda a cultura dos samurais nos permite ler a violência nos filmes em questão a partir de parâmetros morais e corporais, oferecendo, além de preceitos que guiam os comportamentos que antecedem e que se sucedem a momentos de violência, uma ampla gramática dos corpos que lutam.

No quarto capítulo, buscamos estabelecer alguns parâmetros cinematográficos para analisar a encenação da violência que nos possibilitasse observar os encontros entre cinema e a cultura samurai. Discutimos alguns modelos e métodos que inspiraram o modo de análise operado no trabalho, retirando exemplos da filmografia de Akira Kurosawa para sustentar tal percurso, conferindo ao capítulo um caráter metodológico e também analítico. Buscamos

estabelecer as bases para que a violência possa ser entendida dentro das narrativas de forma estrutural. As definições de “imagem-ação”, de Deleuze (1983), e de “estruturas da agressão”, de Noël Burch (1973,) serviram-nos como conceitos operativos para examinar a violência na progressão das narrativas, bem como seus modos de estruturação audiovisual. “Rashomon” (1950), “Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) e “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957) ilustram a reflexão e a aplicabilidade do percurso analítico. Ao final, examinamos os dois primeiros filmes do diretor, “A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943) e “A Saga do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*)” (1944), marcados por características que se perpetuariam na sua carreira: o diálogo com a história, o uso da violência de forma estrutural e sua relação com a cultura samurai.

No quinto e último capítulo, direcionamos nosso olhar para quatro filmes representativos dos modelos de samurai que Akira Kurosawa levou para as telas: “O Guardacostas (*Yojimbo*)” (1961), “Sanjuro (*Tsubaki Sanjuro*)” (1962), “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) e “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985). Examinamos a violência a partir das estruturas narrativas e cinematográficas, na busca por elucidar seus modos de funcionamento e sua relação com o *bushido*. De um lado, a figura do *ronin* solitário, o samurai sem mestre, encarnado pelo personagem Sanjuro nos dois primeiros filmes, faz do corpo que luta, a performance dos atores, o parâmetro fundamental para a compreensão da violência. Do outro, o samurai a serviço de grandes clãs em tempos de guerra, quando a dimensão estética da violência se manifesta de forma mais poderosa através de grandes movimentos de tropas e experimentações com cores e sons. São quatro exemplos que demonstram a complexidade em torno do seu significado dos samurais dentro da obra do diretor e as variadas formas de estruturação da violência. São quatro exemplos da genialidade de Akira Kurosawa em orquestrar a encenação da violência, o que Kreng (2008) acertadamente vai chamar de “arte de diálogos não verbais”.

2. KUROSAWA: “O MAIS OCIDENTAL DOS ORIENTAIS”

Quando Akira Kurosawa ganhou o prêmio de melhor filme no Festival de Veneza, em 1951, e o Oscar de melhor filme estrangeiro em 1952, com o filme “Rashomon” (1950), o público europeu e americano teve contato com uma cinematografia com alto grau de complexidade dramática e estilística no que diz respeito à representação da violência. Os filmes históricos japoneses chegaram à Europa após a Segunda Guerra Mundial, chamando atenção pelo exotismo que apresentava em roupas, gestos, formas e ritmos, uma espécie de atmosfera peculiar, como aponta Richie (1998). Aquelas imagens, que encantaram o público europeu, traziam uma violência estilizada que os filmes de ação contemporâneos se valem em várias citações. Apresentavam ao Ocidente o *jidaigeki*, o filme histórico japonês, que juntamente com os *gendaigeki*, dramas ambientados em tempos modernos, constituíram os dois grandes gêneros desenvolvidos no cinema japonês, no século passado. Ação, violência e tragédias são elementos recorrentes do *jidaigeki*, que têm como personagens centrais os samurais, classe guerreira do Japão feudal. Tais filmes giram em torno de dramas que colocam em jogo o rigoroso código de conduta que guiava os modos de lutar, viver e morrer do samurai.

Diversos filmes japoneses começaram a figurar nos festivais europeus na década de 1950, chamando a atenção da crítica para aquele cinema até então desconhecido e que começava a ganhar uma série de festivais. Em meio à chegada dos filmes japoneses, Akira Kurosawa ocupou um lugar de destaque, tanto pelo sucesso, quanto por protagonizar embates em torno da qualidade do seu trabalho. Críticas publicadas na importante revista *Cahiers du Cinéma* nos ajudam a entender a posição da sua obra enquanto manifestação de um cinema comprometido com elementos da tradição nipônica, porém marcado fortemente por influências culturais ocidentais. Marcada por uma visão romantizada do Japão, a crítica buscou alguma espécie de pureza estilística, condenando a obra de Kurosawa como um cinema de menor valor, quando comparado ao de Kenji Mizoguchi. Examinar as críticas que lhe foram direcionadas pelos representantes da renomada revista francesa, bem como a sua valorização operada por autores como Donald Richie (1998) e Noël Burch (1979), posteriormente, ajuda-nos a compreender a ampla gama de influências que marcaram sua obra e como esta ficou registrada na cinematografia mundial.

2.1. KUROSAWA E A MODERNIDADE CINEMATOGRAFICA

Tomando como base a história do estilo cinematográfico proposta por Bordwell (2013), temos a França dos anos 1950 como um dos lugares mais fecundos para a crítica cinematográfica mundial, onde se desenvolveu o que o autor chama de programa de pesquisa dialético. No seu esquema conceitual, Bordwell (2013) apresenta três principais “programas de pesquisa” que se desenvolveram em torno da tradição de pesquisa da história das formas cinematográficas: 1) a versão-padrão, constituída na década de 1930, tendo os franceses Maurice Bardèche e Robert Brasillach como principais nomes, buscava revelar as capacidades estéticas próprias do cinema, concebendo, em torno do cinema mudo, um ciclo de nascimento, infância e maturidade. A versão-padrão instituiu os cânones do cinema, numa linha evolutiva que vai desde as primeiras experiências cinematográficas dos irmãos Lumière, passando por George Méliés, D. W. Griffith, até as experiências russas de montagem e movimentos artísticos europeus. A chegada do som, a divisão do trabalho, a organização por gêneros no cinema comercial e o poder do produtor teriam tornado improvável a inovação estilística operada por um diretor, representando um fim do desenvolvimento estilístico; 2) o programa dialético, encabeçado por André Bazin e seus contemporâneos, opondo-se à versão-padrão, estabeleceu um novo parâmetro para a historiografia cinematográfica: a valorização e a reflexão sobre a capacidade de a película registrar o mundo, do realismo, da *mise-en-scène*, com a valorização de planos longos que permitiam que o mundo fosse capturado, ao contrário de montagens que evidenciavam manipulação. A chegada do som contribuiu para a vocação realista do cinema. As formas de encenação, mais que as formas de montagem, ganharam destaque nesse programa; 3) o terceiro programa apresentado por Bordwell (2013) é o oposicionista, que tem na figura de Noël Burch um dos seus principais expoentes. O princípio orientador seria o exame de cinemas que se opunham ao *mainstream*, ao cinema hollywoodiano, buscando grandes cineastas e filmes em cinemas ditos “primitivos” e em lugares que ficaram fora da história da versão-padrão, como era o caso do cinema japonês, sobre o qual Noël Burch escreveu o importante livro: *To the Distant Observer: form and meaning in the Japanese cinema*, em 1979.

Quando “Rashomon” (1950) ganha o Festival de Veneza em 1951, a cultura cinematográfica francesa vivia um momento de grande efervescência, em pleno desenvolvimento do que Bordwell (2013) chamou de “programa dialético”. Como nos mostra Oliveira Jr. (2013), no final de 1945, logo após a rendição alemã, vários semanários de cinema

foram relançados. Os anos seguintes foram marcados por um crescente interesse pelo cinema, com lançamentos de livros importantes, como *Histoire du Cinéma Mondial* (1949), de George Sadoul, pela criação das importantes revistas *Cahiers du Cinéma* (1951) e *Positif* (1952) e pela crescente criação de cineclubes, que atingiram o número de 100 mil sócios em 200 cineclubes na França, em 1954. Como afirma Oliveira Jr. (2013, p. 8), é nesse ambiente cinéfilo que os integrantes da *Cahiers du Cinéma* dos anos 1950, conhecidos como “jovens turcos” (Godard, Truffaut, Rivette, Rohmer, Chabrol), desenvolvem o que ficou conhecido como “política dos autores”, na qual a ideia de *mise-en-scène* ocupou lugar estratégico:

O postulado estético central da política dos autores consistia numa tentativa de juntar a noção de escritura ou de estilo com a de profundidade temática: o universo de um diretor (seus temas recorrentes, suas obsessões, sua visão de mundo) está expresso na forma (enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação, montagem etc.), sem separação possível. Os “hitchcock-hawksianos” como também eram conhecidos os “jovens turcos” dos *Cahiers*, buscaram desfazer a velha dicotomia entre fundo e forma afirmando que a significação e a riqueza temática dos filmes de autores que admiravam eram inseparáveis do estilo de *mise-en-scène* empregado em sua realização. Se um cineasta é um autor, é porque seus filmes só fazem sentido no e pelo movimento interno da *mise-en-scène*. A *mise-en-scène* se torna, assim, a grande arma do autor e a principal ferramenta teórica da crítica.

Termo herdado do teatro, a *mise-en-scène*, que literalmente significa colocar em cena, se liga à ideia do *metteur en scène*, que aparece na França do começo do século XIX, como aquele quem põe em cena. Função inexistente em tempos de teatro barroco, o *metteur en scène* ganha destaque na medida em que assume a responsabilidade pela unidade do espetáculo. Durante todo o século XIX, o teatro popular desenvolveu uma série de aparatos técnicos, recursos cênicos, truques e efeitos especiais que tornaram o teatro uma arte complexa, o que tornou a função do *metteur en scène* ainda mais importante. A política de autores herda desse paradigma artístico a necessidade de que a técnica seja abordada desde o início de um ângulo criador, estando na base de sua concepção mesma e exigindo uma coordenação premeditada. Como afirma Oliveira Jr. (2013), as duas principais ferramentas conceituais dos *Cahiers* era o cineasta como autor e a *mise-en-scène* como critério absoluto de juízo estético do filme. Como parâmetro desse ideal estético, uma série de filmes desempenhou um papel central. Esses filmes são citados no comentário de Bordwell (2013, p. 77) sobre a agitação vivida na França, em torno do cinema, após a Segunda Guerra Mundial:

Cinéfilos parisienses acorreram em massa para os filmes de Hollywood bloqueados por quatro anos de ocupação alemã: os *films noirs*, os vibrantes

musicais em technicolor, as sagas históricas, as obras de Hitchcock e Preston Sturges e, acima de tudo, Cidadão Kane (*Citizen Kane*, 1941) e Soberba (*The Magnificent Ambersons*, 1942), de Orson Welles, e Perfida (*The Little Foxes*, 1941) e Os melhores anos de nossas vidas (*The Best Years Of Our Lives*, 1946), de William Wyler. No mesmo momento surgiram os primeiros filmes do neorealismo italiano, como Roma, cidade aberta (*Roma, città aperta*, 1945) e Alemanha ano zero (*Germania anno zero*, 1947), de Roberto Rossellini, Vítimas da tormenta (*Sciuscià*, 1946) e Ladrões de bicicleta (*Ladri di biciclette*, 1948), de Vittorio de Sica, e A terra treme (*La terra trema*, 1948), de Luchino Visconti. Houve também novas e importantes obras dos diretores franceses emergentes Robert Bresson, Roger Leenhardt e Jacques Tati.

É nesse contexto que os filmes japoneses vão adentrar o mercado europeu. Comentários da crítica cinematográfica da época, especialmente as publicações dos *Cahiers du Cinéma*, possibilitam-nos perceber a recepção destes filmes na Europa. Dentre os diretores que se destacam no período, temos Akira Kurosawa e Kenji Mizoguchi, que protagonizaram uma oposição forjada pela crítica europeia, tomando a *mise-en-scène* enquanto norteadora de um ideal estético do “autêntico” cinema japonês. “O real cinema japonês está em outro lugar”, sentenciou Luc Moullet (1985, p. 260) em uma pequena crítica ao filme “Viver (*Ikiru*)” (1952).

A criação de uma retrospectiva de Kurosawa foi uma excelente ideia: de seu trabalho, na França, conhecemos apenas “Rashomon”, “Os sete samurais” e “Anatomia do medo (*Ikimono no kiroku*)”. “O Anjo Embriagado (*Yoidore tenshi*)” (1948) e “Viver (*Ikiru*)” (1952) foram precedidos por uma reputação lisonjeira que aumentou nossa impaciência. Bem, no caso de um desastre total, que é um pouco difícil de explicar. O “Anjo Embriagado” nunca se eleva acima do nível de mediocridade e é absolutamente desinteressante: suas pretensões estéticas, especialmente na sequência dos sonhos e na cena da morte do herói, superam em seu grotesco tudo o que o cinema europeu produziu. Mas, “Viver” é o máximo do absurdo. Sabemos que é a história de um velho funcionário público deprimido, sofrendo de câncer e tentando realizar algo antes de morrer. Lutando contra toda a burocracia, ele consegue estabelecer a ideia de um parque público para as crianças em um distrito pobre de Tóquio. Ele morre no dia em que o parque é aberto. Até este ponto, tudo é bastante inócuo. Mas o filme tem quase duas horas e meia de duração e, nos últimos cinco rolos de filme, somos tratados a uma refeição de funeral absolutamente chata. Aqui, a misantropia do diretor é tão extrema que ela se vira rapidamente contra ele. Quanto ao fim do balanço, confrontado com tal idiotice e afetação, o público fica sem palavras. O cinema japonês real está em outro lugar (MOULLET, 1985, p. 260, tradução nossa)¹.

1

“Setting up a Kurosawa retrospective was an excellent idea: of his work we in France knew only *Rashomon*, *The Seven Samurai* and *Record of a Living Being (Ikimono no kiroku)*. *Drunken Angel (Yoidore tenshi, 1948)* and *Living (Ikiru, 1952)* were preceded by a flattering reputation which had increased our impatience. Well, in the event it's a total disaster, which is a bit difficult to account for. *Drunken Angel* never rises above the level of mediocrity and is completely lacking in interest: its aesthetic pretensions, especially in the dream sequence and the hero's death

O texto revela a comparação que norteava a recepção de Kurosawa por parte da crítica. Percebe-se, inicialmente, uma importante informação que irá se confirmar em outra publicação, através de André Bazin: o desconhecimento da obra de Akira Kurosawa. Moullet (1985) afirma que só conhecia “Rashomon” (1950), “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) e “Anatomia do Medo (*Shichinin no samurai*)” (1955), em um universo de 17 filmes até então. A leitura que faz de “Viver (*Ikiru*)” (1952) não consegue perceber a articulação crítica e poética de importantes conceitos para a cultura japonesa como realização individual e morte honrada, presente nas atitudes encarnadas pelo protagonista quando descobre que tem pouco tempo de vida. Esse desconhecimento, no entanto, não impediu a sentença “o cinema japonês real está em outro lugar” (MOULLET, 1985, p. 260), o que evidencia a busca por uma característica original, mais pura no “outro” que era o cinema japonês. Desse modo, pode-se perceber uma espécie de abordagem “orientalista” na crítica cinematográfica, tomando o termo emprestado de Said (2007), quando elenca, dentre uma série de significados do termo, a abordagem eurocêntrica por parte de escritores ocidentais, que criam representações estereotipadas de determinados aspectos das culturas orientais.

Edward Said (2007) nos traz uma crítica sobre o corpo de saberes que se desenvolveu em torno do que se veio a chamar de Oriente. Na sua obra, o foco se encontra em torno da cultura árabe-islâmica, mais precisamente a partir de um *corpus* formado por textos de intelectuais, literatos e políticos ingleses e franceses. A sua crítica examina as relações entre saber e poder que marcam a construção da ideia de Oriente, revelando o processo de subalternização do “outro” nestas práticas discursivas. Said (2007) aborda como a cultura dominante se apodera da outra em um processo de desfiguração e assimilação partindo de concepções ocidentais para observar, descrever e, assim, criar a ideia de Oriente. Orientalismo, nesse sentido, significa um conjunto de saberes relativos a uma tradição clássica de estudos sobre o Oriente; um estilo de pensamento que se baseia numa distinção ontológica e

scene, surpass in their grotesqueness anything even the European cinema has produced. But *Living* is the ultimate in absurdity. We know it is the story of a broken-down old civil servant, suffering from cancer and trying to achieve something before he dies. Struggling against all the bureaucratic red tape, he succeeds in establishing the idea of a public park for the kids in a poor district of Tokyo. He dies the day it is opened. Up to this point it is all quite innocuous. But the film is nearly two and a half hours long, and for the last five reels we are treated to an absolutely flabbergasting funeral meal. Here the director's misanthropy goes to such extremes that it quickly turns against him. As for the ending with the swing, confronted by such a piece of idiocy and affectation the audience is left speechless. The real Japanese cinema is elsewhere” (MOULLET, 1985, p. 260).

epistemológica entre Ocidente e Oriente; e “como um estilo ocidental para dominar, reestruturar e ter autoridade sobre o Oriente” (SAID, 2007, p. 29). Em suma, Said (2007) examina o orientalismo enquanto um discurso na sua concepção foucaultiana, que nos remete a uma leitura histórica das condições de existência de tais discursos e às relações entre saber e poder que se materializam.

O estudo de Said (2007) não busca analisar alguma correspondência entre orientalismo com um Oriente “real”, mas a coerência interna do orientalismo e suas ideias. Enquanto corpo elaborado de teoria e prática composto por considerado investimento material, o gesto de leitura operado não compreende o orientalismo simplesmente como uma estrutura de mentiras e mitos sobre o Oriente inventado pelo Ocidente, mas como mecanismos de poder. Entende, para isso, que ideias, culturas e histórias não podem ser compreendidas sem que se leve em consideração as configurações de poder que as engendram. Nessa direção, Said (2007) vê mais importância no orientalismo como sinal de poder europeu-atlântico sobre o Oriente do que como um discurso verídico sobre o Oriente. Essa perspectiva nos abre a possibilidade de examinar a crítica cinematográfica francesa em torno da obra de Akira Kurosawa, atentos aos processos de subalternização que se revelam na medida em que buscam organizar e estruturar, numa cadeia valorativa, aquele cinema até então desconhecido, ocupando o lugar do “outro” a ser dominado e explicado. Embora Akira Kurosawa tenha ganhado alguns prêmios em festivais, a busca por alguma espécie de autenticidade nipônica da forma de filmar e um ideal estético em voga na Europa do pós-guerra, muito mais próximo do cinema de Mizoguchi, fez com que as críticas publicadas na *Cahiers du Cinéma* relegassem uma posição pouco privilegiada ao diretor. André Bazin, Jacques Rivette, Luc Moullet e Jean-Luc Godard foram alguns dos que teceram duras críticas aos filmes de Kurosawa.

Quando Moullet (1985, p. 260) expressa que “o cinema japonês real está em outro lugar”, ele toma para si o poder de determinar o que é mais ou menos japonês, determinar o que o “outro” é ou deixa de ser, o poder de valorar o cinema em questão a partir de uma concepção estética idealizada com base em uma porção de filmes que chegaram à Europa. O termo demarca a posição de poder do crítico de elencar o que entra e o que não entra no *hall* de eleitos. Os cineastas japoneses que faziam parte de grupo deviam responder a anseios estéticos buscados por eles. Jean-Luc Godard (1986) também apontou para uma maior autenticidade do cinema de Mizoguchi. Ao comparar os dois diretores e a disputa estética travada por seus

admiradores, Godard (1986) afirma que qualquer comparação pende para Mizoguchi, que se compararia a mestres como Griffith, Eisenstein e Renoir. Buscando algo que representasse uma “forma” nipônica de filmar, via um excesso de influência ocidental nos filmes de Kurosawa, que era taxado como pitoresco. Já Mizoguchi, dentro dos diretores japoneses conhecidos até então, conseguiria ir além do estágio sedutor, menos exótico e atingindo um nível mais profundo de reflexão.

Mizoguchi mostra uma predileção marcada para bordéis, ele se recusa — ao contrário de Kurosawa, que é meramente um Ralph Habib mais elegante — ao se render ao falso brilho do pitoresco. Quando ele recria o velho Japão, vai além de enfeites e anedotas, para nos dar a verdade nua e crua, igualada apenas pela maestria de Francisco, Arauto de Deus. Nunca vimos com nossos próprios olhos a Idade Média existir com tal intensidade de atmosfera (GODARD, 1986, p. 70, tradução nossa)².

Kurosawa está para o “pitoresco”, com “enfeites e anedotas,” enquanto Mizoguchi está para um cinema que mostra uma “verdade nua e crua”. Rivette (1985) também vai apontar para características “pitorescas” como o motivo do “sucesso fácil” de “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), deixando supor que foram propositalmente pensadas para atingir um público afeito ao exótico, motivo para a exclusão das obras de Kurosawa do universo artístico do qual Mizoguchi participava.

Basta comparar seus filmes de Samurai com os filmes históricos de Mizoguchi, quando procuraria em vão por qualquer vestígio de um duelo ou o menor grunhido (aquelas qualidades “pitorescas” que fizeram o sucesso fácil dos Sete Samurais, dos quais podemos agora perguntar se, com razão, foi especialmente voltada para o mercado de exportação), e onde um agudo senso de passado é conseguido por meio de uma simplicidade desconcertante e quase Rosseliniano. Chega de comparações: o joguinho Kurosawa–Mizoguchi teve seus dias. Deixe os mais recentes campeões de Kurosawa fora do jogo; só se pode comparar o que é comparável e iguais em ambição. Mizoguchi sozinho impõe os sentidos de uma linguagem específica e mundial, responde apenas para ele (RIVETTE, 1985, p. 265, tradução nossa)³.

² “Mizoguchi shows a marked predilection for brothels, he refuses, unlike Kurosawa, who is merely a more elegant Ralph Habib - to become trapped by the false glitter of the picturesque. When he re-creates old Japan, he goes beyond tinsel and anecdote to give us the unvarnished truth with mastery equalled only by a Francesco, Giulare di Dio. Never have we seen with our own eyes, the Middle Ages exist with such intensity of atmosphere” (GODARD, 1986, p. 70).

³ “Just compare his Samurai films with the historical films of Mizoguchi, where one would search in vain for any trace of a duel or for the smallest grunt (those ‘picturesque’ qualities that made for the facile success of The Seven Samurai, of which we may now rightly ask whether it was especially aimed at the export market), and where an acute sense of the past is achieved by means of a disconcerting and almost Rosselinian simplicity. Enough of comparisons: the little Kurosawa-Mizoguchi game has had its day. Let the latest champions of Kurosawa withdraw

A violência estilizada dos samurais, ditas pitorescas, somada ao domínio das técnicas ocidentais de montagem, a influência e a declarada admiração aos *westerns* americanos, um certo didatismo ético nos seus filmes, foram características usadas para justificar que os críticos da *Cahiers* colocassem os filmes de Kurosawa como um cinema “menor”, quando comparado ao de Mizoguchi. Mas, quando Rivette (1985, p. 265) aponta que os duelos e gritos como “qualidades pitorescas fizeram o sucesso fácil dos Sete Samurais” e os supõe como meros elementos de uma estratégia do mercado de exportação, ele desconsidera todo o histórico e tendências do gênero japonês, expostos no livro de Shinobu e Marcel Giuglaris, de 1957, citado por André Bazin (1985, p. 261), na edição de nº 59 da *Cahiers*, ao comentar o texto de Luc Moullet.

Não há dúvida de que essas duas produções atestam um ocidentalismo extremamente habilidoso e deliberado. Esta preocupação é muito bem explicada e analisada no excelente livro de Shinobu e Marcel Giuglaris (*Le Cinema japonais, 1896–1955*, Paris, Editions du Cerf, 1956). Akira Kurosawa, que pertence a uma geração relativamente nova (nasceu em 1910, enquanto Mizoguchi acabou de morrer com 58), é praticamente um diretor de pós-guerra. Ele é, evidentemente, muito influenciado pelo cinema ocidental dos anos 1930, e talvez ainda mais pelos filmes americanos do que pelo neorealismo. Sua admiração por John Ford, Fritz Lang e Chaplin, em particular, é suficientemente clara. Mas isso não é uma influência passiva. O que importa para ele não é apenas absorvê-lo; sua intenção é usá-lo para transmitir de volta a nós uma imagem da tradição e cultura japonesa que podemos assimilar visual e mentalmente. Ele consegue fazer isso tão bem com *Rashomon* que este filme pode realmente ser dito ter aberto as portas do Ocidente ao cinema japonês. Mas, na sua sequência, vieram muitos outros filmes — notadamente Mizoguchi — que nos revelaram uma produção que, se não mais autêntica, é, de qualquer forma, mais característica e mais pura. A partir daí, a ingratidão chegou facilmente. E assim como foi feito para condenar o esnobismo do exotismo no glamour do cinema japonês, em Kurosawa, é o seu exotismo reverso que foi atacado, em outras palavras, seus compromissos com a retórica do cinema ocidental. Esses compromissos foram ainda mais evidentes em *Os Sete Samurais*, que, em um nível secundário, era um *Western* de John Ford em um tema feudal (BAZIN, 1985, p. 261, tradução nossa)⁴.

from the match; one can only compare what is comparable and equal in ambition. Mizoguchi alone imposes the sense of a specific language and world, answerable only to him” (RIVETTE 1985., p. 265).

⁴ “No doubt that these two productions both attest to an extremely skilful and deliberate Westernism. This concern is very well explained and analysed in the outstanding little book by Shinobu and Marcel Giuglaris (*Le Cinema japonais, 1896-1955*, Paris, Editions du Cerf, 1956). Kurosawa Akira, who belongs to a relatively young generation (he was born in 1910, while Mizoguchi has just died aged fifty-eight), is practically a post-war director. He is evidently very much influenced by Western cinema of the thirties, and perhaps even more by American films than by neo-realism. His admiration for John Ford, Fritz Lang and Chaplin in particular is clear enough. But this is not a passive influence. What matters for him is not just absorbing it; his intention is to use it to transmit back to us an

Bazin (1985) consegue traçar como a crítica vinha tratando Kurosawa. Dado o devido mérito a “Rashomon” (1950), por abrir as portas da Europa para o cinema japonês, os críticos vinham atacando a clara influência do cinema americano nos filmes de Kurosawa, inevitavelmente comparados com os filmes de Mizoguchi, que eram, “senão mais autênticos, de qualquer forma, mais característicos e mais puros” (BAZIN, 1985, p. 261, tradução nossa). Ao afirmar que “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) evidenciaria um compromisso com a retórica ocidental, sendo, em um nível secundário, um filme de John Ford com tema feudal, Bazin (1985) faz referência explícita às semelhanças entre os *westerns* americanos e os *jidaigeki*, gêneros que têm a violência enquanto elemento estruturante das narrativas e que estabeleceram, durante a história, influências mútuas. No entanto, reconhecendo que o seu conhecimento das obras do diretor era limitado, resumindo-se a “Rashomon” (1950) e a “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)”, Bazin (1985) faz uma defesa de Kurosawa em frente à crítica de Moullet (1985), reconhecendo que já havia compartilhado da opinião comum sobre o diretor, mas que teria se impressionado com o que pôde ver em “Viver (*Ikiru*)”. Ao revelar a falta de conhecimento que se tinha do cinema japonês, Bazin (1985) o faz citando o livro de Giuglaris e Giuglaris (1957), e mesmo não avançando na explicação da leitura desta obra, dá sinais da sua influência.

O livro de Shinobu e Marcel Giuglaris (1957) contribuiu para uma melhor compreensão do contexto de produção do cinema japonês na época, tendo influenciado parte da crítica no ocidente. Os autores apresentaram o Japão com uma tradição cinematográfica tão rica quanto a europeia e a americana, contando com diretores que tinham centenas de filmes, em carreiras que começaram antes dos primeiros trabalhos de Chaplin, contemporâneos dos últimos Feuillade e Max Linder. Apresentou o cinema japonês como uma indústria consciente dos mercados e agindo em função deles. Quando Bazin (1985) aponta, assim como fazem Shinobu

image of Japanese tradition and culture that we can assimilate visually and mentally. What matters for him is not just absorbing it; his intention is to use it to transmit back to us an image of Japanese tradition and culture that we can assimilate visually and mentally. He succeeds in doing this so well with *Rashomon* that this film can truly be said to have opened the gates of the West to the Japanese cinema. But in its wake came many other films – notably Mizoguchi's - which have revealed to us a production which, if not more authentic, is at any rate more characteristic and more pure. From then on ingratitude came easily; and just as it has been the done thing to condemn the snobbery of exoticism in the glamour of the Japanese cinema, in Kurosawa it is his reverse exoticism that has been attacked, in other words, his compromises with the rhetoric of Western cinema. These compromises were even more in evidence in *The Seven Samurai*, which, at a secondary level, was a John Ford Western on a feudal theme” (BAZIN, 1985, p. 261).

e Marcel Giuglaris (1957), para a ocidentalização deliberada dos filmes históricos japoneses como parte da estratégia de penetração no ocidente, percebe o pouco conhecimento que tem do cinema japonês. Bazin (1985) reconhece que a influência de diretores como John Ford, Fritz Lang e Chaplin, na obra de Kurosawa, embora visível, não era passiva, sendo usada com a intenção de transmitir uma imagem das tradições e culturas japonesas de forma que pudesse ser assimilada visual e mentalmente pelo ocidente, argumento que será retomado por Burch (1979), como veremos mais à frente.

A expansão do cinema japonês na década de 1950 fez parte da grande onda de reconstrução do Japão do pós-guerra. A internacionalização dos seus filmes se deu em um momento de pleno crescimento e relaxamento das leis de censura instauradas pelas forças de ocupação. Atingir o público europeu e americano tornou-se uma meta de grandes produtoras. Giuglaris e Giuglaris (1957) afirmam que o cinema Japonês dos anos 1950 não estava organizado como arte, nem como artesanato, atrasado tecnologicamente, mas como uma indústria no sentido profundo. Estruturada de forma rentável e sem proteção do Estado, a produção cinematográfica japonesa era dominada por seis grandes grupos: Shochiku, Toho, Shintoho, Toie, Nikkatsu e Daiei. As cinco primeiras dominavam a cadeia produtiva completa do cinema, possuíam seus estúdios, seus sistemas de financiamento, sua cadeia de distribuição, suas salas, seus artistas e seus técnicos. Estas companhias produziam um filme por semana, pautadas em uma política que oferecia um retorno de aproximadamente cem por cento em dois meses. A Daiei também era uma indústria com capacidade de produção de um filme por semana, mas, ao contrário das outras, não possuía uma rede de distribuição com muitas salas de cinema no Japão. Utilizando uma política diferente das demais, grande parte de sua produção era para exportação, buscando um público “nostálgico”, formado por uma população japonesa da diáspora: descendentes da primeira e da segunda geração de japoneses que habitavam colônias japonesas do leste asiático, nos Estados Unidos e no Brasil. Neste contexto, os filmes históricos foram deliberadamente escolhidos para encabeçarem os esforços de ampliação do público do cinema nipônico.

No livro de Shinobu e Marcel Giuglaris (1957), fica exposta a relação entre os filmes históricos japoneses e a adequação ao público europeu através da fala de Nagata Masaichi, o chefe do estúdio Daiei, empresa produtora de “Rashomon” (1950). Na entrevista citada, Masaichi fala sobre a escolha deliberada dos filmes históricos (*jidaigeki*) para capitanear os

esforços da indústria para vender filmes japoneses no exterior. Uma adequação aos gostos mundiais para a penetração em festivais europeus no período do pós-guerra teria levado à escolha dos filmes históricos como gênero a ser explorado.

A solução ideal para o cinema japonês era conquistar o mercado americano. Mas isso parecia difícil. A experiência mostrou que os filmes europeus nunca tiveram êxito no mercado norte-americano. E isto merecia ser levado em conta.

Procedeu-se, então, um estudo aprofundado dos mercados internacionais e se constatou que o ponto fraco eram os países europeus, e especialmente os países latinos. Foi então que se decidiu lançar filmes típicos — históricos — exóticos e culturais para serem apresentados em festivais europeus: em Veneza e, sobretudo, em Cannes.

No padrão do gosto latino, se realizaram filmes adequados à sua mentalidade. Estes filmes deveriam agradar “as pessoas que tinham inclinação para as tragédias, amantes dos séculos passados, e orgulhosos de sua cultura e espiritualidade” (Masaichi Nagata apud GIUGLARIS; GIUGLARIS, 1957 p. 32, tradução nossa)⁵.

Em outras palavras, a indústria cinematográfica japonesa, buscando soluções para sua expansão, patrocinou pesquisas para distintos públicos-alvos, a fim de traçar um perfil ou levantar elementos que tivessem grande aceitação. A adequação dos filmes históricos, e em específico a *chanbara*, afeita a tragédias e a violência, para o público europeu, foi vista como uma espécie de exotismo consciente por parte da indústria japonesa, colocando tais filmes sob suspeita por parte da crítica. No entanto, no mesmo livro de Shinobu e Marcel Giuglaris (1957), fica exposta a complexidade que envolvia os filmes históricos japoneses e a relação que estabelecia entre público, indústria e história. Sendo um dos dois principais gêneros que organizavam a indústria desde os seus primórdios, com tendências e influências diversas, um longo histórico foi ignorado por parte da crítica que apontou para um exotismo deliberado nos filmes históricos de Akira Kurosawa, que seriam voltados para um consumo fácil, diferente de Mizoguchi, portador de qualidades que o colocava junto de mestres como Murnau e Rossellini.

⁵ “La solución ideal para el cine Japonés era conquistar el mercado americano. Pero eso parecía difícil. La experiencia demostraba que los filmes europeos no se habían nunca en el mercado norteamericano. Y esto merecia ser tenido en cuenta. Se precedió entonces a un estudio concienzudo de los mercados internacionales y se advirtió que el punto débil lo constituían los países europeos, y especialmente los países latinos. Fue entonces cuando se decidió lanzar films típicos – históricos – exóticos y culturales para presentarlos en festivales europeos: em Venecia y Cannes sobretudo. Sobre el patrón de los gustos latinos se realizaron films adecuados a su mentalidad. Estos films debían agradar ‘a gentes que sienten inclinación por La tragedia, amantes de los siglos pasados, y orgullosos de su cultura y de su espiritualidad’” (NAGATA apud GIUGLARIS, 1957, p. 32).

Aqui, torna-se interessante retomar o adjetivo “rosseliniano”, usado por Rivette (1985) para exaltar as qualidades pictóricas de Mizoguchi quando comparado a Kurosawa. O neorrealismo italiano, movimento do qual Rossellini fez parte, nos termos colocados por Deleuze (1983, 1985), nos anos 1980, em sua taxionomia da imagem cinematográfica — que podemos considerar um aprofundamento teórico das ideias de André Bazin (1985), como apontam Bordwell (2013) e Rancière (2013) —, é caracterizado como um dos maiores exemplos da imagem-tempo. A imagem-tempo se caracteriza pela “ascensão de situações puramente óticas (e sonoras, embora não houvesse som sincronizado no começo do neorealismo), que se distinguem essencialmente das situações sensório-motoras da imagem-ação no antigo realismo” (DELEUZE, 1985, p. 11). O cinema moderno se caracterizaria pela crise que impõe ao regime da imagem-movimento, “opor-se-ia ao cinema clássico, da relação, narrativa e significante, entre imagens, um poder autônomo da imagem, duplamente marcado: por sua temporalidade autônoma e pelo vazio que a separa das outras” (RANCIÈRE, 2013, p. 113). Rossellini e um outro japonês, Yasujiro Ozu, ocupam lugar de destaque na criação de imagens puras da imagem-tempo.

Da perspectiva do esquema deleuziano, no cinema de Kurosawa, existiria a predominância da imagem-movimento, marcada pela lógica do esquema sensório-motor, concebida como encadeamento natural com outras imagens. Se a crítica valorizava o que se aproximava do cinema praticado por Rossellini no neorealismo italiano, o qual Deleuze vai chamar de imagem-tempo, Kurosawa vai se colocar no oposto: seu cinema é o da imagem-ação, subdivisão da imagem-movimento, uma imagem sensório-motora, na qual seus personagens agem e reagem a situações que fazem a narrativa caminhar em direção à resolução de conflitos, tipo de imagem que entra em crise no cinema moderno descrito por Deleuze (1983). O autor distingue duas formas dentro da categoria imagem-ação: a grande forma SAS, que vai da situação (S) à ação (A), que modifica a situação (S); e a pequena forma, que vai, ao contrário, da ação à situação, rumo a uma nova ação: ASA (DELEUZE, 1983).

Para Deleuze (1983), os filmes de Kurosawa envolvem uma fórmula SA muito pura, na qual seus personagens acumulam todos os dados antes de agir e para agir, o que torna os filmes muitas vezes divididos em duas partes bem distintas, uma que consiste numa longa exposição, e a outra onde se começa a agir intensamente, brutalmente. No entanto, Kurosawa traria traços de uma originalidade profunda à fórmula da grande-forma, tributárias tanto das tradições

japonesas como do gênio do artista, indo além da explicitação da situação para abordar questões maiores que perpassam as situações. Em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), por exemplo, Deleuze (1983, p. 197) vai apontar para o fato de que os samurais que aceitaram defender uma vila do ataque de vilões se deparam, ao longo do filme, com a questão maior. “Tal questão não é: é possível defender a aldeia? e sim: o que é um samurai hoje, neste exato momento da história?”

Em primeiro lugar, os dados cuja exposição deve ser feita por completo não são simplesmente os da situação. São os dados de uma questão que está escondida na situação, envolvida na situação, e que o herói deve extrair para poder agir, para poder responder a situação. A “resposta” não é, portanto, somente a da ação à situação, mas, mais profundamente, uma resposta a questão ou ao problema que a situação não era suficiente para desvendar (DELEUZE, 1983, p. 193).

Kurosawa, de acordo com Deleuze (1983 p. 196), seria uma espécie de “metafísico a seu modo”, ampliando a grande forma ao ultrapassar a situação rumo a uma questão fundamental em torno da situação representada. Ele levaria os dados da situação à categoria de dados de uma questão mais profunda que se coloca para os personagens. De todo modo, Deleuze (1985) escreve seu ensaio sobre cinema nos anos 1980, em um período em que podemos afirmar que Akira Kurosawa já gozava de bastante prestígio, não sendo alvo de discussões em torno das suas qualidades artísticas, mas estando entre os cânones do cinema mundial. Embora as críticas da *Cahiers* tenham relegado um lugar menos privilegiado a Kurosawa, o diretor continuou a lançar filmes que obtiveram sucesso de público internacional, ganhando prêmios e reconhecimento. No entanto, os teóricos do cinema dedicaram mais atenção a diretores como Mizoguchi, Oshima e Ozu, por representarem estilos marcadamente diferentes dos padrões hollywoodianos, mais próximos do que veio a ser conhecido como uma modernidade cinematográfica.

O corolário foi o deslocamento de Kurosawa. Compreender o cinema de Hollywood parecia implicar que Kurosawa também era renomado. Ozu, Mizoguchi, Oshima, agora considerados modernistas e exemplares de uma tradição cinematográfica alternativa, triunfaram sobre Kurosawa, cujo estilo nunca constituiu o tipo de rejeição de narrativa ou gênero que seu trabalho exemplificou (PRINCE, 1991, p. 16, tradução nossa)⁶.

⁶ “The corollary has been the displacement of Kurosawa. Understanding the Hollywood cinema seemed to imply that Kurosawa, too, was a known quantity. Ozu, Mizoguchi, Oshima, now regarded as modernists and exemplars

Se os festivais já haviam garantido um lugar especial a Akira Kurosawa, a reflexão sobre a sua obra não se deu da mesma forma. Como vai indicar Prince (1991), *The films of Akira Kurosawa*, de Donald Richie (1998), publicado pela primeira vez em 1965, permaneceu o único estudo completo da obra de Kurosawa na língua inglesa durante mais de 25 anos. O livro de Richie (1998) continua sendo uma referência importante para se pensar a obra de Kurosawa como um todo, nele o autor o examina filme a filme, desde os elementos da narrativa, do estilo até as influências manifestas ou não pelo diretor. Conforme afirma Prince (1991), existem poucas considerações detalhadas das estruturas visuais e narrativas de Kurosawa que se baseiam no conhecimento contemporâneo dos estudos cinematográficos. Uma importante exceção seria a análise de Noël Burch (1979), lançando atenção às formas do filme em um contexto social.

Como vimos, se pensado do ponto de vista dos programas de pesquisa em história do estilo cinematográfico, segundo Bordwell (2013), Noël Burch faz parte da “versão oposicionista”, que toma como princípio organizador a dualidade entre cinema de vanguarda e cinema *mainstream*. Noël Burch, como um dos principais representantes dessa tendência, toma como estratégia, em todo o seu trabalho, “estudar a produção cinematográfica ocidental do ponto de vista dos modos de oposição que ‘desnaturalizam’ as convenções da técnica dominante e que sugerem outras maneiras de fazer filmes” (BORDWELL, 2013, p. 124). A discussão em torno do cinema experimental e cinema comercial faz surgir, entre os críticos, a ideia de um modernismo como produção cinematográfica oposicionista.

Em sua importante obra sobre a história do cinema japonês, *To the distant observer: form and meaning in the Japanese cinema*, Burch (1979) argumenta que o cinema japonês desenvolveu um sistema representacional diferente do Modo Institucional de Representação (MIR), como ele caracteriza o cinema americano e outros cinemas ilusionistas, que buscam construir uma narrativa inteligível através de uma técnica “invisível”. Através da influência das artes cênicas tradicionais como o *kabuki*⁷ e *noh*⁸, o sistema representacional desenvolvido no

of an alternate filmic tradition, triumphed over Kurosawa, whose style never constituted the kind of rejection of narrative or genre that their work exemplified” (PRINCE, 1991, p. 16).

⁷ Teatro popular japonês criado no período Tokugawa (1603–1868).

⁸ Forma clássica do teatro japonês, voltado para a classe dominante, existente desde o século XIV, que combina canto, máscaras, pantomima (mímica), música e poesia.

Japão manteve tradições não ilusionistas, constatadas pela força dos *benshi*⁹ nas décadas de 1920 e 1930, que ocasionaram a rejeição, pelo menos em parte, dos códigos do MIR, inseridos no Japão desde a década de 1920. Como vai apontar Bordwell (2013), até meados da década de 1940, muitos cineastas ignoravam as regras de decupagem ocidental; diretores como Ozu e Mizoguchi, por exemplo, invocam convenções ocidentais apenas para sabotá-las.

Depois que o Japão foi derrotado na Segunda Guerra Mundial, a maioria dos cineastas adotou as convenções do MIR, mais adequadas ao contexto de luta de classes que se desenvolvia, na qual o ilusionismo nas artes estava atrelado a valores ocidentais e ao capitalismo liberal que o Japão estava entrando. Nesta revisão da história do cinema japonês, Akira Kurosawa ocupou lugar de destaque. Para Burch (1979), a obra de Kurosawa é superior à de todos os seus contemporâneos japoneses e ocidentais. Ele teria assimilado completamente o modo de representação ocidental e construído sobre ele.

Ele construiu, dentro e fora deste modo, um sistema formal cujo rigor e originalidade são comparáveis, em seus próprios fundamentos, àqueles de certos mestres ocidentais: como o Lang de “O Testamento de Dr. Mabuse” e “M, o Vampiro de Dusseldorf”, o Stenberg de “O Anjo Azul”, o Dreyer de “A Paixão de Joanna d’Arc”, e o Eisenstein de “O encouraçado Potemkim” (BURCH, 1979, p. 291, tradução nossa)¹⁰.

A análise que Burch (1979) procede da obra de Kurosawa busca desvendar como o diretor opera de dentro do modo ocidental de representação fílmica e o contesta conscientemente. Neste sentido, Kurosawa criou um estilo original e rigoroso, que satisfazia as necessidades de acessibilidade imediata que o fizeram popular no Ocidente. Mesmo adotando quebra de eixos incompatíveis com modos de representação ocidental, ao contrário de Ozu, ele nunca perturba de forma permanente a definição inequívoca de relações espaciais, uma indicação da posição intercultural que ocupava. No entanto, Burch (1979) aponta para o fato de que — embora os filmes de Kurosawa sejam originais, comparáveis aos de grandes mestres do cinema ocidental — seu trabalho, nos códigos ocidentais, é o de uma sensibilidade especificamente japonesa. A relevante análise de Burch (1979), à qual ainda nos referiremos no

⁹ Narradores/comentaristas do cinema mudo japonês.

¹⁰ “He has constructed, within and beyond this mode, a formal system whose rigour and originality are comparable, on their own grounds, to those of certain western masters: to the Lang of ‘Das Testament von Dr Mabuse’ and ‘M’, to the Stenberg of ‘Der Blaue Engel’, to the Dreyer of ‘la passion de Jeanne d’Arc’, to the Eisenstein of ‘Potemkim’” (BURCH, 1979, p. 291).

decorrer do trabalho, busca, na filmografia de Kurosawa, examinar as dinâmicas das formas inseridas no contexto, atrelando forma e conteúdo a relações sociais. De certo modo, como Prince (1991) vai apontar, é uma tentativa de recuperar Kurosawa no espaço modernista ocupado por Oshima e outros, o que o leva a enfatizar filmes como “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957) e “Viver (*Ikiru*)” (1952) à custa dos outros.

Como podemos perceber, a canonização de Akira Kurosawa passa pelo reconhecimento de sua capacidade de operar originalmente dentro dos códigos ocidentais de representação. Isso foi apontado por André Bazin (1985) na sua resposta a Marc Moullet, na revista *Cahiers*, afirmado em análises de Donald Richie (1998); pensadas dentro da tradição e história do cinema japonês por Noël Burch (1979); e reafirmado pela análise da originalidade no uso da grande-forma da imagem-ação feita por Deleuze (1983). A análise da violência nos filmes históricos que efetuaremos em capítulos posteriores passará necessariamente por estas observações, aprofundando algumas quando for necessário. Antes, porém, alguns passos atrás são necessários para compreendermos a obra de Kurosawa dentro do contexto japonês e a seleção de filmes que operamos.

2.2. AKIRA KUROSAWA E O CINEMA JAPONÊS

Pode-se dizer, como Bazin (1985), que “Rashomon” (1950) abriu as portas do Ocidente para o cinema Japonês. Quando foi premiado em Veneza, em 1951, a filmografia de Kurosawa e a vasta história do cinema japonês era desconhecida dos grandes centros europeus e americanos. “Rashomon” (1950) trazia consigo uma tradição consolidada do cinema nipônico, com sua história e tendências, como também o claro domínio dos códigos do cinema ocidental, que já faziam parte do repertório do diretor, bem como do conhecimento dos cineastas japoneses de então. O cinema japonês era uma indústria desenvolvida, com grandes empresas que dominavam toda a cadeia produtiva, desde estúdios, salas de cinema e equipe técnica capacitada. Nesse contexto, a inscrição de “Rashomon” (1950) nos festivais internacionais trazia algo de estratégia mercadológica, em vista do público internacional que se abria na década de 1950 do Japão após Segunda Guerra Mundial.

O cinema japonês, embora ainda hoje pouco conhecido do público ocidental, tem uma história precoce. As primeiras projeções cinematográficas no Japão foram realizadas em 1897,

com o cinetoscópio de Lumière, equipamento importado pelo comerciante da área têxtil e “explorador” da cultura ocidental, Katsutarō Inabata. A chegada do cinema se deu em meio ao processo de transformação da base econômica e social que vinha passando o Japão, se associando a conceitos como “progresso” e “realização”, em voga durante a modernização Meiji¹¹. Enquanto, na França e nos Estados Unidos, o cinema, inicialmente, foi uma distração para os menos favorecidos, estando inserido em feiras e no meio de outras distrações populares, no Japão ele chegou com certo prestígio, tendo como um dos primeiros visualizadores o príncipe herdeiro e futuro imperador Taishō. Os primeiros filmes foram exibidos em grandes teatros, sendo títulos conhecidos como “A Chegada de um Trem na Estação” (1895), dos irmãos Lumière, obtendo notável sucesso entre o público. As primeiras produções japonesas foram realizadas por Shiro Asano, em 1899, seguindo inicialmente a tendência dos filmes dos irmãos Lumière, e estas se constituíam de cenas do cotidiano de ruas famosas de Tóquio, danças de gueixas e teatro *kabuki*.

Como aponta Standish (2006), a consolidação do aparato industrial se deu de forma rápida, com a importação de máquinas, criação de salas fixas, construções de estúdios e a criação de salas de cinema. Em 1903 foi criada a primeira sala de cinema em Tóquio, a *Asakusa Den kikan*, e, em um curto espaço de 13 anos, foram inauguradas 300 salas de cinema em todo o país. A primeira fase do cinema nipônico recebeu grande influência do teatro tradicional *kabuki*, de onde vinham os primeiros diretores, atores, temáticas e formas de atuação. Antes de 1918, os filmes dramáticos consistiam em peças *kabuki* filmadas, mantendo todas as convenções narrativas, como a utilização dos *oyama*, atores que faziam papéis femininos, a maquiagem simbólica e a estilização dos movimentos em cena. As projeções eram guiadas pelo *benshi*, responsável por narrar, dublar os diálogos e explicar os filmes. Eles influenciaram a linguagem cinematográfica no primeiro período do cinema japonês, pois se constituíam também como atrativos dos espetáculos, função de prestígio no cinema que se desenvolveu. Devido à presença do *benshi* e o poder de determinar o conteúdo das narrativas para os filmes japoneses, evitava-se conscientemente formas de edição analítica, como *close-ups* e cortes, bem como de intertítulos, de modo a não interromper o ritmo da narração do *benshi*. Conseqüentemente, os

¹¹ Ver capítulo 3.

filmes eram compostos através de uma sucessão de longas tomadas, adotando muitas vezes uma composição oblíqua ou angular para fazer uso de profundidade de campo.

Como aponta Novielli (2007), foi a partir da criação da “Associação para a Arte do Cinema”, em 1918, que um grupo de intelectuais e produtores de filmes progressivos argumentou que os filmes japoneses precisavam se modernizar, adotando o mesmo estilo dos filmes no Ocidente. Um movimento que buscou autonomia para a arte cinematográfica, dando origem aos primeiros filmes japoneses com intertítulos, atrizes femininas em lugar dos *oyama* e histórias pensadas em função do cinema. Foi durante a década de 1920, especialmente após um grande terremoto ocorrido em 1923, em Kanto¹², que a indústria cinematográfica do Japão começou a se reorganizar, entrando no que é conhecido como época de ouro dos filmes mudos. Segundo Fumiaki (2012), durante esta década, duas características principais do estilo cinematográfico japonês foram desenvolvidas: a narração transparente, típica dos clássicos filmes de Hollywood, que aperfeiçoou uma forma de edição “natural”, que a fez parecer como se nenhuma edição houvesse sido realizada por meio de cortes e montagem, obedecendo a princípios como o *racord*¹³ de olhar, vinculando sequências com linhas de visão; e o uso da montagem para estimular instantaneamente os sentidos do público, uma técnica influenciada pelos filmes de diretores, como Marcel L’Herbier e Abel Gance, que faziam parte do chamado movimento impressionista francês. No entanto, como aponta Burch (1979), essas técnicas foram adotadas parcialmente, mantendo uma tendência de representação não realista que estava ligada às tradições do teatro tradicional japonês, salientada pela relevância prolongada que os *benshi* tiveram no cinema nipônico.

O Ocidente entrou na era do cinema sonoro no final da década de 1920, com a realização de “O cantor de Jazz” em 1927, com quase todos os filmes sendo feitos com essa tecnologia em 1930. No Japão, devido à forte resistência dos *benshi*, o primeiro filme japonês com a tecnologia do áudio foi “Madamu to Nyobo”, realizado pela produtora Shochiku, em 1931. Só em 1935 a produção de filmes sonoros superou os de filmes silenciosos, que continuaram a ser produzidos durante toda a década. Neste período, alguns reconhecidos diretores já tinham uma farta

¹² O grande terremoto de Kanto, de 1923, destruiu cidades, deixando mais de 100 mil pessoas mortas e feridas. Foi responsável também por destruir grande parte do acervo do cinema mudo japonês.

¹³ Encadeamento dos planos visando a continuidade.

produção, como Kenji Mizoguchi, Teinosuke Kinugasa, Yasujiro Ozu e Mikio Naruse. Dois grandes gêneros basearam a produção cinematográfica japonesa: o *jidaigeki*, o filme histórico, e o *gedaigeki*, filmes ambientados em tempos modernos. Derivando destes dois grandes gêneros, surgiu uma complexa rede de subgêneros para classificar os filmes, como a *chanbara* (filmes focados em combates de samurais), os filmes *yakusa* (filmes de gângster), dentre inúmeros que foram sendo criados ao longo dos anos. Uma variedade de estilos também se desenvolveu, num processo de filtragem seletiva dos códigos de representação ocidentais que já eram conhecidos pelos japoneses. Diretores como Kenji Mizoguchi e Yasujiro Ozu desenvolveram estilos marcantes, que foram celebrados pela crítica francesa do pós-guerra.

Como aponta Novielli (2007), um “credo militarista” teria se radicado numa intensidade crescente a partir de alguns acontecimentos importantes na história dos conflitos militares nos quais o Japão se envolveu: em 1931, com a invasão da Manchúria; em 1936, data em que um comando da primeira divisão militar assassinou membros do governo na capital; em 1937, na guerra sino-japonesa; e 1941, o ano do ataque a Pearl Habor e, conseqüentemente, a declaração de guerra às potências mundiais. De acordo com a autora, a produção artística dos anos que antecedeu a Segunda Guerra Mundial demonstrou que a política de intervenção não prejudicou a verve experimentalista dos cineastas (NOVIELLI, 2007). No entanto, o acirramento dos conflitos em que o Japão se envolveu, embora não tivesse paralisado a indústria cinematográfica, limitou sua produção quantitativamente, com o controle de material utilizado nas gravações, e em nível de conteúdo, limitando temas estranhos à tradição ou qualquer tema abordado que fosse contra o regime; por outro lado, incentivava conteúdos ligados à exaltação da pátria, à lealdade e à vitória.

Esse é o momento histórico em que Akira Kurosawa estreia como diretor. Os quatro primeiros filmes produzidos por Kurosawa foram feitos regulados pela *Eigaho*, lei de cinema inspirada na *Spitzenorganisation der filmwirtschaft*, da Alemanha Nazista, instaurada pelo governo japonês em tempos de guerra, quando assume a organização da indústria cinematográfica, instituindo formas de controle da produção, distribuição e exibição de produtos nacionais, com a intenção de propagar o ideal nacionalista. Como aponta Novielli (2007), esta lei instituiu a censura, proibindo temas que viessem “perturbar a ordem pública” e elementos estranhos à tradição, como cenas de mulheres fumando ou se distraíndo em bares, uso de terminologias estrangeiras e críticas ao poder político e militar.

Podemos dividir a longa carreira de Akira Kurosawa em quatro fases: a primeira e mais curta, anterior ao final da Segunda Guerra Mundial, quando realizou filmes alinhados com o regime japonês, seguindo as normas das leis de censura do Japão em guerra; a segunda, de 1945 até 1950, influenciada pelo neorrealismo e sob censura americana, quando produz uma série de filmes que lança o olhar para questões sociais do Japão pós-guerra; a terceira, quando ele ganha reconhecimento internacional, entre 1951 a 1965, período de grande produção e consolidação de sua obra; e a quarta, que vai até o final da sua carreira, em 1993, quando encontra dificuldades para produzir seus filmes, realizando-os esporadicamente. Esta é uma divisão que pode lançar luz sobre o desenvolvimento temático e estilístico do diretor, que tomaremos como ponto de apoio para exposição de sua obra.

“A Saga do Judô (*Sanshiro Sugata*)” (1943), “A Saga do Judô 2 (*Zoku Sanshiro Sugata*)” (1944), “A mais Bela (*Ichiban Utsukushiku*)” (1944) e “Os Homens que Pisaram na Calda do Tigre (*Tora no o Wo Fumu Otokotachi*)” (1945) são os primeiros filmes de Akira Kurosawa e que, de algum modo, se alinharam com a política nacionalista do Japão imperialista. Desse período, nos debruçamos sobre o seu primeiro filme, “A Saga do Judô (*Sanshiro Sugata*)” (1943), e na sua continuação, realizada no ano seguinte. Baseado no romance de Tsuneo Tomita, Kurosawa já mostra um dos traços marcantes do cinema japonês que nos interessa: o uso da dramatização da violência assentada em valores marciais e ligada à cultura dos samurais. O filme é uma exaltação ao judô, arte marcial que se desenvolve no Japão moderno, criada por Jigoro Kano¹⁴. Conta a história de um jovem que vai para a cidade aprender *jujutsu* e conhece o judô. O sucesso do primeiro filme resultou em “A Saga do Judô 2 (*Zoku Sanshiro Sugata*)” (1944), sua continuação, realizada por encomenda, na qual os traços do nacionalismo vigente ficam ainda mais explícitos através do confronto entre judô e boxe, cabendo ao segundo ocupar o lugar do “outro” a ser combatido.

Após a rendição japonesa e decorrente ocupação americana, e sob as novas regras de censura, Kurosawa realizou uma série de filmes ambientados em tempos modernos, com

¹⁴ Jigoro Kano promoveu a modernização do antigo *jujutsu* (jiu-jitsu), arte marcial praticada pelos samurais, criando o judô. Jigoro Kano buscou, através da sistematização de métodos de ensino, técnicas e regras, aprimorar o aspecto educativo do *jujutsu*, tornando-o acessível a todos e modificando seus objetivos para que abarcassem a educação física e moral. Esse processo faz parte da modernização que aconteceu na era Meiji. Ver cap. 3 e Kano (2008a, 2008b).

influência do neorealismo italiano, voltados a questões sociais do pós-guerra: “Não Lamento minha Juventude (*Waga Seishun ni Kuinashi*)” (1946), “Um Domingo Maravilhoso (*Subarashiki Nichiyobi*)” (1947), “O Anjo Embriagado (*Yoidore Tenshi*)” (1948), “Duelo Silencioso (*Shizukunaru Ketto*)” (1949), “Cão Danado (*Nora Inu*)” (1949) e “O Escândalo (*Shubun*)” (1950). Por um lado, esses filmes revelam um diretor que buscava refletir e interpretar sua sociedade; por outro, um pleno domínio dos códigos ocidentais de representação. “Não Lamento minha Juventude (*Waga Seishun ni Kuinashi*)” (1946) é uma crítica à falta de liberdade no antigo regime, baseado em um famoso caso, que ficou conhecido como “Incidente Takigawa”, quando a Universidade de Tóquio foi palco de um protesto de professores porque um colega foi censurado e demitido por uma aula que questionava o regime. “Um Domingo Maravilhoso (*Subarashiki Nichiyobi*)” (1947) é a história de um casal com pouco dinheiro tentando se divertir em um domingo no Japão ocupado. O filme, que ilustra as dificuldades da população pobre no Japão pós-guerra, foi premiado com os prêmios de “Melhor Diretor” e “Melhor Roteiro” no *Mainichi Film Award* de 1948. Aqui Kurosawa mostra um tema recorrente nos seus filmes, que Richie (1998) chamou de “*tentar e tentar novamente*”, em outras palavras, um esforço resiliente recorrente nos heróis de Kurosawa. Nesse filme Kurosawa demonstra uma série de influências cinematográficas ocidentais, como David Wark Griffith, Frank Capra, Josef von Sternberg, mesclada a influências japonesas manifestadas em longas sequências em que não acontece nada (RICHIE, 1998).

Ainda em 1947, “O Anjo Embriagado (*Yoidore Tenshi*)” (1948) lança um olhar para os miseráveis e para as gangues. O filme foi considerado o “melhor filme do ano” pela importante revista japonesa *Kinema Junpo*. “Os críticos japoneses concordaram que esta imagem é para o cinema japonês, o que ‘Paisa’ ou ‘Ladrões de Bicicleta’ é para o italiano, que resume perfeitamente um período, suas esperanças, seus medos” (RICHIE, 1998 p. 47, tradução nossa)¹⁵. Também ambientado na Tóquio do pós-guerra, o filme conta a história de um médico alcoólatra que atende um *yakusa*¹⁶ ferido e tenta tratá-lo de uma tuberculose. Estrelam o filme

¹⁵ “Japanese critics have agreed that this picture is to Japanese cinema as Paisa or 'bicycle thieves' is to Italian, that is perfectly epitomizes a period, its hopes, its fears” (RICHIE, 1998 p. 47).

¹⁶ Membro da máfia japonesa.

dois importantes atores que vão realizar diversos filmes com Kurosawa: Toshiro Mifune e Takashi Shimura.

Em 1949, Kurosawa e os diretores Kajiro Yamamoto, Mikio Naruse e Senkichi Taniguchi criaram a organização *Eiga Geijutsu Kyōkai* (Associação de Artes Cenográficas), através da qual Kurosawa lançou, nesse mesmo ano, “Duelo Silencioso (*Shizukunaru Ketto*)” (1949) e “Cão Danado (*Nora Inu*)” (1949). O primeiro foi a adaptação de uma peça contemporânea de Kazuo Kikuta, conta a história de um médico que contrai sífilis na guerra e os dramas em torno do seu regresso após a guerra. Já “Cão Danado (*Nora Inu*)” (1949) conta a história de um detetive que tem a sua arma roubada e se lança em busca dela pelos bairros de Tóquio.

Em 1950, contratado pela Daiei, em meio à retomada do cinema japonês e sua política de internacionalização, Kurosawa lança “Rashomon” (1950), adaptação de dois contos de Ryūnosuke Akutagawa, roteirizada em parceria com Kazuo Miyagawa. “Rashomon” (1950) conta três versões do assassinato de um samurai e o estupro de sua esposa, trabalhando com a ideia de subjetividade da verdade. Ainda em 1950, Akira Kurosawa produz “O Escândalo (*Shubun*)” (1950), no qual Kurosawa aborda a imprensa sensacionalista. No ano seguinte lança “O Idiota (*Hakuchi*)” (1951), adaptação do livro homônimo de Fiódor Dostoiévski, uma homenagem ao autor russo admirado por Kurosawa. O filme teve uma série de problemas de produção, sua primeira versão tinha 4h30 de duração, que Kurosawa foi obrigado a reduzir para 2h46 pela produtora. Mas foi “Rashomon” (1950) que deu início a uma nova fase na carreira de Kurosawa, com o crescente interesse por suas obras pelo público internacional. Uma série de filmes históricos, que gira em torno dos samurais, classe guerreira do Japão feudal, vai marcar essa fase: “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957), “Ralé (*Donzoko*)” (1957), “A Fortaleza Escondida (*Kakushi toride no san akunin*)” (1958), “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), “Sanjuro (*Tsubaki Sanjuro*)” (1962) e “O Barba Ruiva (*Akahige*)” (1965), e mais tarde, já numa outra fase da carreira, “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) e “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), filmes que abordaremos mais à frente. Desses, somente “O Barba Ruiva (*Akahige*)” (1965) e “Ralé (*Donzoko*)” (1957) não têm o samurai como personagem central da trama. Nas demais obras, dialogam estruturas formais de uma cultura cinematográfica mundial, bem como elementos de um gênero marcado por sua relação complexa com a cultura guerreira difundida

em períodos pré-guerra na construção de uma identidade japonesa. Desde a internacionalização dos filmes históricos, também conhecidos como *jidaigeki*, eles são parte importante de um imaginário globalizado daquela nação aos olhos do Ocidente. Foram também, naquele momento histórico, o principal produto de exportação da indústria cinematográfica japonesa.

O sucesso de filmes como “Rashomon” (1950) e “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) abriu as portas para que outros filmes japoneses obtivessem êxito internacionalmente, concedendo, por sua vez, notoriedade a Kurosawa. No entanto, além dos filmes históricos produzidos nesse período, Kurosawa realizou o que hoje considerados importantes filmes da sua carreira, embora não tenham obtido tanto sucesso quanto os filmes históricos na época: “O Idiota (*Hakuchi*)” (1951), “Viver (*Ikiru*)” (1952), “Anatomia do Medo (*Kimono no kiroku*)” (1955), “Homem Mau Dorme Bem (*Warui yatsu hodo yoku nemuru*)” (1960) e “Céu e Inferno (*Tengoku to jigoku*)” (1963). Esses filmes trazem questionamentos sociais em meio a um Japão em transformação e abalado pela guerra.

“Viver (*Ikiru*)” (1952), um dos seus filmes ambientados em tempos modernos mais celebrados, é um filme marcado por temas humanistas, que foi bem recebido pelo público e pela crítica, exceto por parte da crítica francesa, como vimos anteriormente. O filme conta a história de um homem com uma doença terminal que busca a autorrealização através da construção de um parque infantil. O filme deu a Kurosawa o segundo prêmio de melhor filme da renomada revista japonesa *Kinema Junpo* (1952), o Lobo de Ouro no Festival de Cinema de Bucareste, em 1953, e o Prêmio Especial do Senado de Berlim, no Festival de Berlim, em 1954. Em 1955, dez anos após as explosões nucleares de Hiroshima e Nagasaki, em meio a manifestações públicas no Japão contra testes nucleares que vinham se intensificando no mundo, Kurosawa lança “Anatomia do Medo (*kimono no kiroku*)” (1955). O filme conta a história de um empresário obcecado com a ideia de que haverá uma guerra nuclear, tentando convencer toda sua família a sair do Japão em busca de segurança em São Paulo, no Brasil. Em 1960, já através da Companhia de Produção Kurosawa, fundada um ano antes e a partir da qual passa a coproduzir os seus filmes, o diretor lança “Homem Mau Dorme Bem (*Warui yatsu hodo yoku nemuru*)” (1960), abordando a corrupção de grandes empresários. O filme gira em torno de um jovem que tenta expor os responsáveis pelo suposto suicídio do seu pai. “Céu e Inferno (*Tengoku to jigoku*)” (1963), baseado em um romance do escritor Evan Hunter sobre um sequestro, dá a Kurosawa mais um grande sucesso de bilheteria no Japão.

“O Barba Ruiva (*Akahige*)” (1965), que aborda a relação entre dois médicos e seus pacientes no período *Edo*, marcou o encerramento de uma fase bastante produtiva do diretor. A partir daí, nos seus próximos 28 anos de carreira, só completou sete filmes. O avanço da televisão e a crise que se instaurou no cinema nipônico tornaram a aprovação dos dispendiosos filmes de Kurosawa cada vez mais difícil. O diretor passou por grandes dificuldades de produção, lançando filmes com intervalo médio de cinco anos. “O Barba Ruiva (*Akahige*)” (1965) também marca o fim de uma das mais importantes parcerias de Akira Kurosawa com o ator Toshiro Mifune, que figurou em 16 de seus filmes. Os cinco anos que separam “O Barba Ruiva (*Akahige*)” (1965) de “O Caminho da Vida (*Dodeskaden*)” (1970), como registrou Richie (1998), foram marcados por uma temporada desastrosa pelos Estados Unidos, onde Kurosawa se envolveu em uma série de projetos que foram abortados. Buscando financiamento para seus filmes que não conseguia mais produzir no Japão, Kurosawa assinou um contrato com a 20th Century Fox para a realização de “Tora! Tora! Tora!”, que abordaria o ataque a Pearl Harbor tanto do ponto de vista americano como do ponto de vista japonês, com a produtora de Kurosawa responsável pela parte japonesa. Incompatibilidades de métodos de trabalho se mostraram intransponíveis, gerando a sua demissão do projeto, em 1968.

“O Caminho da Vida (*Dodeskaden*)” (1970) foi o primeiro filme em cores realizado por Kurosawa. Baseado em histórias de Shugoto Yamamoto, que também foi responsável pelos originais de “Sanjuro (*Tsubaki Sanjuro*)” (1962) e “O Barba Ruiva (*Akahige*)” (1965), o diretor retoma a temática sobre excluídos sociais. O filme foi um fracasso de bilheteria e de crítica. O intervalo de mais cinco anos para o seu próximo filme foi marcado por problemas pessoais, com tentativas de suicídio do diretor. “Dersu Uzala” (1975) foi o seu próximo filme, produzido pela produtora soviética Mosfilm. Adaptação da autobiografia do explorador Vladimir Arsenyev, o filme conta a história da amizade entre o caçador do povo Goldie e um capitão do exército russo, enfrentando as dificuldades das frias terras do leste da Rússia. Filme todo falado em russo, ganhou o Prêmio de Ouro do Festival de Moscou, em 1975, e o Oscar de “Melhor Filme Estrangeiro”, em 1976. Após o sucesso de “Dersu Uzala” (1975), outro hiato na produção de Kurosawa só terminaria em 1980, com o sucesso de “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980), possibilitado pela parceria de dois notáveis fãs do diretor: George Lucas, que havia lançado, em 1977, “Star Wars”, inspirado em “A Fortaleza Escondida (*Kakushi toride no san akunin*)” (1958), e Francis Ford Coppola, que coproduziu o filme. Um épico ambientado no período Sengoku (1467–1573), que abordaremos nos capítulos seguintes, assim como “Os

Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), outro filme histórico de sucesso, parcialmente baseado no Rei Lear, de William Shakespeare.

“Sonhos (*Yume*)” (1990), “Rapsódia em Agosto (*Hachi-gatsu no kyôshikyoku*)” (1991) e “Madadayo” (1993) são os últimos trabalhos de Kurosawa como diretor. “Sonhos (*Yume*)” (1990) é um trabalho pessoal, episódico, baseado inteiramente em seus próprios sonhos. “Rapsódia em Agosto (*Hachi-gatsu no kyôshikyoku*)” (1991) revisita a temática das consequências da Segunda Guerra Mundial a partir da adaptação de um romance do autor japonês Kiyoko Murata, abordando consequências do bombardeamento nuclear que destruiu Nagasaki. Foi o primeiro filme do diretor inteiramente produzido no Japão desde “O Caminho da Vida (*Dodeskaden*)” (1970). Baseado na autobiografia de Hyakken Uchida, “Madadayo” (1993) trata da vida de um professor japonês de alemão na Segunda Guerra Mundial, a partir das festas anuais de aniversário, quando encontra seus antigos estudantes. Nenhum dos seus últimos trabalhos chegou perto do sucesso conseguido por seus filmes históricos mais conhecidos; mas, o fato de carregarem o nome de Akira Kurosawa na direção já garantia o interesse da crítica especializada e de parte do público de arte.

Como um dos mais influentes diretores japoneses no ocidente, Akira Kurosawa foi um dos responsáveis pela inscrição do samurai como modelo de herói no cinema mundial. Suas obras se destacam tanto pelo trato visual, quanto pelo olhar que lança ao passado e seu cruzamento com o presente. A já citada influência mútua, do ponto de vista formal, que se estabeleceu entre a sua obra e referências estrangeiras, de acordo com Price (1991), do ponto de vista político, revela modos de olhar para o passado revelando tensões e conflitos.

Acima de tudo, é preciso ressaltar o trabalho de Kurosawa como um projeto, como uma empresa específica, influenciada por um desafio social imediato (o cataclismo da Segunda Guerra Mundial e os levantes culturais gerais que ela precipitou). Estes eventos são de importância central para o cinema de Kurosawa, onde eles são revelados, transformados, na e pela forma visual e estilo narrativo (PRINCE, 1991, p. XIV, tradução nossa)¹⁷.

¹⁷ “Above all, it is necessary to emphasize Kurosawa's work as a project, as a specific influenced by an immediate social challenge (i.e., the cataclysm of the Second World War and the general upheavals that it precipitated). These events are of central importance to Kurosawa's cinema, where they are revealed transformed, in and by visual form and narrative style” (PRINCE, 1999, p. 201).

Donald Richie (1998), um dos principais especialistas em cinema japonês no Ocidente, coloca Kurosawa, ao lado de Mizoguchi e Kobayashi, como responsável por vitalizar o gênero *jidaigeki*. O filme histórico padrão se contentaria em repetir clichês, com excursões históricas sem sentido. Os filmes históricos de Kurosawa seriam marcados por uma diferença do filme *jidaigeki* padrão: tem uma abordagem histórica mais realista e tenta dar aos personagens individualidade e psicologia contemporâneas. Prince (1991) afirma que os filmes históricos de Kurosawa visualizam o passado e o utilizam como meio para um jogo imaginativo com o presente. No projeto ético de Kurosawa, o passado deveria revelar possibilidades de liberdade e ação humana não imediatamente acessíveis no seu tempo. Prince (1991) observa os filmes de Kurosawa tendo em vista um projeto político que se revelou desde os seus primeiros filmes pós-guerra. Filmes contemporâneos que buscavam redefinir fronteiras culturais do Japão moderno do pós-guerra, tendo como resultado um padrão de afirmação baseada em pequenas demonstrações de sucesso heroico, sem, no entanto, demonstrar respostas políticas organizadas. Esse heroísmo otimista teve que lidar, desde o início, “com uma inércia epistemológica e ética, uma suspeita de que o mundo não poderia ser passível de mudança e que o herói poderia ser despedaçado pela própria energia de seu protesto” (PRINCE, 1991, p. 201, tradução nossa)¹⁸. Ainda de acordo com Prince (1991), podemos observar, ao longo dos filmes, as tensões mutáveis entre o eu e o grupo, uma dificuldade em separar o eu da cultura. Segundo o autor, os filmes históricos de Kurosawa anunciam uma série de investigações sobre o significado do passado, sua estrutura e textura e sua relevância para a era moderna (PRINCE, 1991).

Como vimos, em sua filmografia, os filmes históricos se iniciam durante o último ano da guerra, com “Os Homens que Pisaram na Cauda do Tigre (*Tora no o wo fumu otokotachi*)” (1945), filme que foi proibido até 1952, quando as normas de censura americana haviam sido relaxadas. Não podemos também deixar de destacar seu primeiro filme, “A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943), e sua continuação, “A Saga do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*)” (1944), que, embora não sejam *jidaigeki*, são ambientados no início da era Meiji. Após esse período inicial, Kurosawa só foi revisitar os filmes históricos com “Rashomon” (1950), quando já tinha realizado outros sete filmes ambientados em tempos modernos. Nas décadas de 1950 e 1960, período de maior produção do diretor, ele visitaria o passado em seus filmes por diversas

¹⁸ “with a kind of epistemological and ethical inertia, a suspicion that the world might not be amenable to change and that the hero might be torn apart by the very energy of his protest” (PRINCE, 1991, p. 202).

vezes: “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jô*)” (1957), “A Fortaleza Escondida (*Kakushi toride no san akunin*)” (1958), “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), “Sanjuro (*Tsubaki Sanjuro*)” (1962), “O Barba Ruiva (*Akahige*)” (1965). Após o ano de 1965, a produção de Akira Kurosawa diminui, realizando filmes com intervalos de até cinco anos. Neste período final da sua filmografia, realizou os *jidaigeki* “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) e “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985).

“Os Sete Samurais” (1954), “O Guarda-costas (1961) e “Sanjuro (*Tsubaki Sanjuro*)” (1962) se destacam nesta seleção de filmes pela influência que tiveram na cinematografia mundial, influenciando releituras ocidentais, tanto pela forma, como pelas inovações estilísticas e explicitação da violência. Como apontou Prince (1991), “O Guarda-costas (1961) e “Sanjuro (*Tsubaki Sanjuro*)” (1962) ajudaram a inaugurar um novo nível de explicitude da violência em filmes de samurai. “Há uma celebração da sangria da violência em ambos os filmes, razão pela qual, em *Sanjuro*, as tentativas de condenar tal violência, incluindo um personagem que a critica, não funcionam realmente” (PRINCE, 1991, p. 233, tradução nossa). Mas não são só nesses filmes em que a violência exerce papel fundamental. De algum modo, cada filme histórico traz a violência enquanto elemento estruturante da narrativa, se manifestando através de diversas estratégias composicionais em termos cinematográficos. Podemos perceber, nos filmes, composições e padrões de movimento concebidos como metáforas, inovações estilísticas e a já comentada influência ocidental. É nesse movimento de influências externas e internas que Kurosawa demonstra a capacidade de converter em belo a matéria grotesca da violência explícita, traduzindo as tensões sociais em imagens potentes e catárticas.

Como já salientamos, desta longa filmografia, dedicar-nos-emos aos filmes históricos que tenham samurais como protagonistas e que, de algum modo, tratem a violência como elemento estruturante da história. No entanto, para adentrarmos nas análises, faz-se necessária uma revisão do samurai enquanto símbolo marcante da história e cultura nipônica. Os samurais e os *ronins*, samurais sem mestre, são os protagonistas preferenciais dos filmes eleitos como *corpus* deste trabalho, o que nos leva a encarar tais filmes não só como um acontecimento cinematográfico isolado das influências políticas e sociais, mas como uma atualização de formações discursivas que se desenvolveram ao longo de séculos de feudalismo e modernização nipônica. Acreditamos que, a partir do exame do samurai enquanto símbolo da cultura japonesa,

possamos desvendar outras camadas de significados das sequências de luta, da explosão de violência frenética, atreladas ao domínio da técnica ocidental praticada por Kurosawa. Esses elementos, chamados de “pitorescos” pelos críticos da *Cahiers*, podem revelar muito mais significados se pensados a partir de uma perspectiva cultural. No próximo capítulo, buscaremos revelar o samurai enquanto símbolo de significado movente, repleto de história e ligado a tensões existentes no processo de imaginação da nação japonesa. Tal percurso nos ajudará a compreender a histórica relação de isolamento e influências ocidentais que marcam a cultura japonesa, assim como os interesses imperialistas e militares do país que influenciaram a geração de artistas da qual Akira Kurosawa faz parte. Poderemos observar também algumas dinâmicas em torno do gênero *chanbara*¹⁹, importantes para pensarmos a construção da violência dentro da dinâmica do gênero, com suas convenções, tendências e diálogos com o *bushido*.

¹⁹ Filmes históricos nos quais as lutas de espada ganham destaque.

3. O CAMINHO DO SAMURAI: DE CASTA A HERÓI NO CINEMA

Como vimos, os filmes históricos de Akira Kurosawa foram importantes para a inserção do cinema japonês no mercado ocidental, contribuindo para a popularização do samurai como um modelo de herói. Se, em termos de linguagem cinematográfica, suas imagens dialogavam com formas de cinema desenvolvidas nos EUA e na Europa, em um fluxo de influências mútuas, seus filmes históricos, por sua vez, se inserem numa ordem discursiva enraizada em antigas tradições nipônicas em torno do samurai. Para compor o arcabouço histórico-cultural que permite analisar a violência em tais filmes, o presente capítulo busca elucidar elementos-chave para a compreensão do samurai enquanto símbolo da cultura japonesa.

Em sucessivos períodos da história do Japão os samurais foram importantes, constituindo-se como a mais poderosa casta da sociedade feudal japonesa. Seus feitos e suas histórias se confundem com mitos e figuram o imaginário japonês através dos tradicionais teatros *noh* e *kabuki*, da arte caligráfica, da pintura, dos mangás, da literatura e do cinema no século XX. A abordagem cultural da violência em filmes históricos japoneses que fazemos nesse trabalho não pretende questionar as bases históricas do surgimento dos samurais nem dar conta de analisar as entrelinhas da história japonesa. Buscamos traçar um caminho em que seja viável elucidar os sentidos possíveis da violência nos filmes, observando como tais encenações se inscrevem no cruzamento do gênero cinematográfico com o discurso sobre a cultura japonesa e a ética dos samurais. A perspectiva que se adotou não entende o modelo de samurai como estanque no tempo e revelador de uma verdade histórica, mas como um discurso possível no momento, resultado do cruzamento de forças históricas, ideológicas e artísticas.

Ao buscar elucidar os sentidos da violência inscrita em filmes históricos de Akira Kurosawa, partimos da compreensão do samurai enquanto um símbolo da cultura japonesa, elemento de uma tradição que serviu na formação de uma subjetividade ideal para o povo japonês na primeira metade do século XX. A cultura do samurai é representada pelo código moral que regia o comportamento da casta samurai, conhecido como *bushido* (*bushi* = guerreiro + *do* = caminho). Em tempos feudais, o *bushido* visava o controle e a manutenção do sistema de vassalagem atrelado a valores da classe guerreira. Com a modernização da sociedade japonesa, seus ideais foram propagados como modelo a ser seguido por toda a sociedade. O samurai foi de casta dominante, no feudalismo japonês, a símbolo nacional, em um período em que se desenvolveu um dos exemplos mais trágicos de nacionalismo mundial, com o

envolvimento em duas grandes guerras mundiais e as explosões nucleares em Hiroshima e Nagasaki. Valores como lealdade para com o seu superior, honra, coragem e morte honrosa formavam os ideais difundidos que marcaram as narrativas em torno da identidade nacional do Japão. Símbolo de masculinidade e da identidade nacional, a difusão da cultura samurai teve seu auge na primeira metade do século XX, e continua exercendo grande influência sobre os discursos de identidade nacional japonesa.

Ao se verter em herói do cinema, através de produções voltadas para o público interno, na primeira metade do século XX, a figura do samurai serviu aos interesses hegemônicos de um Japão imperialista, ao reificar antigas tradições e difundir um modelo de subjetividade ideal de guerreiros que se buscava formar. Com a derrota na Segunda Guerra Mundial, os filmes históricos foram proibidos por conta das afinidades com temas feudais e sua ligação com o nacionalismo bélico. Superada a censura americana, a figura do samurai se desterritorializa através do processo de internacionalização das produções cinematográficas, com a entrada de uma série de filmes em festivais europeus. Na arena internacional, o samurai tem sua imagem atrelada a filmes populares, por seu potencial de realização de cenas de ação, marcadas por um alto grau de especificidades com relação a estilo, movimento e composição dos personagens.

É nesse movimento de sentidos em torno dos samurais e do código *bushido* que podemos vislumbrar alguns sentidos da violência nos filmes históricos de Akira Kurosawa, um dos grandes contribuidores para a difusão internacional do samurai no cinema. Como apontam Deleuze e Guatarri (1995, p. 51),

não se trata ainda de saber o que tal signo significa, mas a que outros signos remete, que outros signos a ele se acrescentam, para formar uma rede sem começo nem fim que projeta sua sombra sobre um continuum amorfo atmosférico. É esse continuum amorfo que representa, por enquanto, o papel de “significado”.

3.1. A CASTA SAMURAI E O JAPÃO FEUDAL

Os samurais compunham a casta dominante do Japão feudal, ocupando um lugar central na política, ditando normas e fazendo com que fossem cumpridas. Historicamente, o termo “samurai” vai ser encontrado pela primeira vez, como aponta Turnbull (2006), no Japão do século X, quando significava “aquele que serve”, num contexto militar. Inicialmente, o termo

se referia aos homens que cumpriam serviços de guarda da capital, passando a denotar um militar a serviço de algum senhor poderoso. “A palavra ganhou logo um teor fortemente aristocrático e hereditário, e as linhagens de samurais passaram a ser reconhecidas e valorizadas” (TURNBULL, 2006, p. 13). A imagem do samurai está atrelada a um ideal de honra, integridade pessoal e lealdade, tendo a morte em serviço como expressão máxima de valor. A origem do modelo que se tem de samurai estaria, segundo o autor, na Guerra Gempei, ocorrida por volta do ano de 1180, entre dois grandes clãs, os Minamotos e os Tairas, fonte de inspiração para uma série de contos heroicos e obras de arte:

Contos heroicos e obras de artes registraram os incidentes da guerra Gempei num catálogo verbal e visual de heroísmo que mostraria às futuras gerações a maneira mais nobre, valente e correta de ser um samurai. Quase todos os fatores que se tornariam partes indelévels da cultura samurai têm um ponto de referência em algum momento da guerra Gempei. As façanhas do arco e as lutas corporais, a justaposição entre pintura, poesia e violência, a lealdade imorredoura ao senhor e a forte tradição do suicídio ritualista — todas têm passagens essenciais e textos de prova nos contos da guerra Gempei (TURNBULL, 2006, p. 15).

Após a guerra Gempei e a vitória dos Minamotos, começa o período Kamakura, o primeiro dos três grandes períodos do *xogunato* japonês, os outros são os períodos Muromachi (1336–1573) com o *xogunato* Ashikaga, e o período Edo (1603–1868), com o *xogunato* Tokugawa. O *xogunato* era um governo militar no qual o *xogum*, título concedido pelo imperador ao chefe militar, que exercia o poder central, inclusive sobre o próprio imperador. O estabelecimento do *xogunato* significou o exercício do poder pela casta dos samurais, numa sociedade baseada no feudalismo. O território era dividido em *hans*, domínios feudais que eram administrados pelos *daimios*, chefes de clãs formados por famílias de samurais.

Em períodos anteriores, como aponta Beasley (1974), o samurai era um agricultor-guerreiro, cultivando a terra em tempos de paz e seguindo o seu senhor para a batalha em tempos de guerra. O aumento da escala e da complexidade das guerras nos séculos XV e XVI tornaram o samurai em um especialista, de modo que as funções do samurai e do agricultor se distinguiram. O agricultor foi proibido de portar armas, e o samurai foi incorporado ao grupo militar especializado, vivendo em castelos ou em seu entorno. As constantes guerras entre clãs marcaram a geopolítica interna do Japão, o que elevou o grau de especialização do samurai. Inseridos numa ordem militar de disciplina e hierarquia, essa categoria social construiu, de

forma não centralizada, noções de comportamento baseadas na guerra, em que uma peculiar noção de honra e obediência era valorizada em detrimento da própria vida.

Após um turbulento período de guerras internas ao final do período Muromachi, conhecido como período Sengoku (1467–1573), ou período dos Estados guerreiros, quando diversos clãs entraram em guerra pela posse e unificação do território, por volta dos anos de 1600, ocorreu o estabelecimento do *xogunato* Tokugawa²⁰ (1603–1868). Um período de estabilidade no país, também conhecido como período Edo²¹, que era a capital do *xogunato*. As leis criadas por Ieyasu Tokugawa nos primeiros anos da era Tokugawa buscaram estabelecer uma política de manutenção do poder e controle de elementos que gerassem mudanças na sociedade, que foi seguida por quase todos os seus sucessores. Neste período, como aponta Henshall (2014), buscou-se controlar todos os fatores que pudessem ameaçar a estabilidade política conquistada e garantir a manutenção do poder pelo clã Tokugawa. O *xogunato* criou leis rígidas que controlavam a corte e as casas militares em todos os seus pormenores, baseado numa forte concepção de hierarquia e ritualística. Eram controlados desde os casamentos dos *daimios*²² até códigos vestuários e rituais. Embora o *daimio* tivesse certa autonomia em quesitos de administração interna de seus domínios, ao menor sinal de insubordinação, era castigado²³. O *xogum* exercia a função de vice-imperador e também senhor feudal, ocupando terras cujo rendimento estimado foi de cerca de 15% do que o Japão produzia. Sua capital era Edo, centro do *xogunato*, enquanto o imperador e sua corte residiam em Quioto, capital imperial. Os *daimios* eram classificados hierarquicamente a partir da relação que tinham com o Tokugawa

²⁰ O *xogunato* Tokugawa foi a ditadura feudal implementada por Tokugawa Ieyasu, em 1603, na qual o poder central era controlado pelo *xogum*, (将軍, “comandante do exército”) da família Tokugawa. Embora não acabasse com a figura do imperador, durante o período Tokugawa, esse era obrigado a passar toda a autoridade para quem ocupasse o cargo de *xogum*.

²¹ Edo é a atual Tóquio.

²² Categoria comparável ao senhor feudal europeu. Eram incumbidos de governar seus territórios (os *han*) sob controle geral dos Tokugawas. Era um samurai que ganhava mais de 10 mil *kokus*.

²³ Segundo Henshall (2014), nos primeiros 50 anos do governo Tokugawa, a maioria dos *daimios* perdeu parte ou a totalidade de seus domínios por delitos reais ou supostos. Os *daimios*, potencialmente causadores de problemas, tinham suas famílias tomadas de refém na cidade de Edo, num sistema conhecido como *sankin kotai* (presença alternada). Esse sistema obrigava ao *daimio* passar um ano na capital Edo e outro nos seus domínios, enquanto sua família ficava em Edo.

Ieyasu²⁴ e eram responsáveis pela administração dos seus domínios, mas seguiam linhas gerais traçadas pelo *xogunato*, podendo ser transferidos de domínios por ordem do *xogum*.

Tokugawa instaurou um sistema hierárquico formal de inspiração chinesa, conhecido como *shi-no-ko-sho* (guerreiro-camponês-artesão-mercador), por ordem decrescente de estatuto. Os camponeses eram considerados, em termos confucianos, produtores essenciais, estando acima de mercadores e artesãos. Abaixo destas, havia duas subclasses “párias”, a *eta* (“grande-porcaria”; atualmente *burakumin*, “pessoas dos lugarejos”) e a *hinin* (“não pessoas”) (HENSHALL, 2014). Essa era uma estratificação hierárquica fixa de castas na sociedade, com cada segmento subdividido e suas distinções rigidamente mantidas. Numa sociedade em que se buscava o controle de fatores que gerassem mudanças, os regulamentos que regiam as famílias de militares foram seguidos de regulamentos para outras castas:

Esses prescreviam não apenas matérias como tipo e o local de trabalho e residência e o tipo de vestuário, mas pormenores ínfimos, como gênero de presentes que uma pessoa pertencente a uma classe poderia dar aos seus filhos, segundo sexo e idade, que tipos de alimentos poderia comer e mesmo onde poderia construir os seus lavabos (HENSHALL, 2014, p. 80).

Aos samurais cabia o monopólio do uso da espada, que poderia ser usada contra membros de outra casta que não se comportassem da forma esperada, como bem mostra a obra de Benedict (2014, p. 59): “a gente comum que proceder inconvenientemente para com os samurais ou não se mostrar respeitosa com seus superiores poderá ser executada no local”. A “forma esperada” era regida por leis e severas punições, que intermediavam a relação entre os membros das castas e entre elas. A manutenção dessa ordem hierárquica se baseava num rígido sistema de punições aos transgressores do sistema. Punições que iam da execução sumária do transgressor até punições coletivas de familiares e vizinhos. Os samurais e nobres condenados tinham a opção do *harakiri*, ou *seppuku*, que era a possibilidade de realizar uma autoestripação com sua espada. Uma espécie de “privilégio” do suicídio ritualizado, no qual ocorre a expiação dos atos que traziam desonra ao samurai, que representaria um ato de coragem e honra no momento de sua morte.

²⁴ Tokugawa Ieyasu foi quem implementou o *xogunato* Tokugawa, sendo o primeiro *xogum* da dinastia implementada no início do século XVII.

Por volta das décadas de 1630 e 1640, o governo Tokugawa promoveu o fechamento do Japão para o mundo exterior, uma política conhecida como *sakoku*, “o país fechado”. Esse sistema foi mantido durante 200 anos, começando a enfraquecer na década de 1850, com a industrialização e expansão das potências do Ocidente. O *sakoku* proibiu os japoneses de saírem do país, como também de padres e comerciantes estrangeiros entrarem, com poucas exceções para alguns mercadores holandeses e chineses. O sistema também promoveu a perseguição de cristãos, estrangeiros e japoneses convertidos que não negassem sua fé. Ficou também proibido o retorno de japoneses que estavam morando no exterior.

3.1.1. O *bushido* feudal

O *bushido* era a fonte do direito feudal, evoluindo dos *kokun*, códigos secretos de diferentes clãs e famílias samurais (NAVARRO; MUÑOZ, 2008). Um código inicialmente não escrito, passado através de uma tradição que cultivou a relação hierárquica do mestre e seus discípulos. Desenvolvido durante o feudalismo nipônico, quando a casta guerreira era o grupo socialmente dominante, o *bushido* contribuía na organização militar e, ao mesmo tempo, nos serviços diversos pertinentes à administração dos clãs. Um código moral marcado por valores marciais e pela lealdade ao senhor feudal, pelo qual deveria estar pronto para morrer em serviço a qualquer momento; pela valorização e defesa da honra pessoal através de atos de bravura e retidão de princípios; e pelo cultivo de habilidades através do estudo. Foi no período Tokugawa que surgiram os primeiros escritos sobre o caminho do guerreiro e a ética samurai que se tornaram influentes no século XX, como o *Hagakure* (na sombra das folhas), de Yamamoto Tsunetomo (1716/2004), difundido por ultranacionalistas na década de 1930; *Gorin no sho* ou *O Livro dos Cinco Anéis*, de Myamoto Musashi (2010)²⁵, escrito por volta de 1643, o *Budoshoshinshû*, publicado com o título *Bushido*, de Daidoji Yuzan (2011), escrito por volta da década de 1720–1730, dentre outros textos que foram publicados e vieram a se popularizar na primeira metade do século XX. Estes textos nos oferecem, pois, uma visão do samurai ideal, sobre o comportamento esperado de um samurai em tempos feudais.

²⁵ Myamoto Musashi é considerado o samurai mais famoso do Japão. Teve sua vida transformada em literatura e versões no cinema em obras de muita repercussão.

Podemos entender o *bushido* difundido no feudalismo japonês como um código moral atrelado a práticas disciplinares no interior dos clãs, baseado em uma minuciosa hierarquia que abrangia desde o *xogum*, no topo, até o samurai mais simples. O imperador exercia uma função simbólica, cabendo ao *xogum* o controle político, que ia desde a decisão sobre a vida e a morte dos súditos até o controle da terra e de seus recursos. Um poder exercido apoiado sobre as leis e se valendo de processos disciplinares no interior dos clãs de samurais. Tais processos exerciam influência sobre toda a sociedade, uma vez que os samurais constituíam a casta no topo hierárquico do feudalismo nipônico.

Ao afirmar que o *bushido* se caracteriza como fundamento moral de processos disciplinares, estamos o entendendo como parte do que Foucault (1987) chama de “disciplinas”: os métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, que realizam a sujeição constante de suas forças e lhes impõem uma relação de docilidade/utilidade. O desenvolvimento individual pregado pelo *bushido* feudal estava atrelado à “melhor maneira de servir” ao seu superior, honrando o seu nome e seu clã. “Discipline-se para compreender completamente as áreas de condições comuns e de prontidão de combate e você terá reputação de um guerreiro confiável, merecedor de responsabilidade” (YUZAN, 2011 p. 67).

A disciplina fabrica assim corpos submissos e exercitados, corpos “dóceis”. A disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminui essas mesmas forças (em termos políticos de obediência). Em uma palavra: ela dissocia o poder do corpo; faz dele um lado “aptidão”, uma “capacidade” que ela procura aumentar; e inverte por outro lado a energia, a potência que poderia resultar disso, e faz dela uma relação de sujeição estrita. Se a exploração econômica separa a força e o produto do trabalho, digamos que a coerção disciplinar estabelece no corpo o elo coercitivo entre uma aptidão aumentada e uma dominação acentuada (FOUCAULT, 1987, p. 119).

Como fundamento moral de processos disciplinares da sociedade japonesa, o *bushido* orientava o comportamento diário dos guerreiros, a melhor forma de servir em tempos de guerra e de paz. Ele incentivava o constante aperfeiçoamento moral e das habilidades em combate, pregando a lealdade como um valor superior e a manutenção da honra individual e do clã como uma finalidade. Os ideais propagados pelo *bushido* do *Hagakure* (YAMAMOTO, 1716/2004) e no *Bushido* de Yuzan (2011) são orientações e reflexões sobre diversos temas: formas de agir no cotidiano e na guerra; a relação com os pais e superiores; a morte; a melhor forma de servir. Percebe-se a busca por agir diretamente sobre aqueles corpos incentivados ao treinamento e

prontidão constantes, inseridos, por sua vez, no complexo hierárquico e ritualístico que dominou o período feudal japonês.

Daidoji Yuzan (2011), como um dos representantes do *bushido* feudal, coloca o *bushido* como uma das quatro áreas de preparação do guerreiro, juntamente com as artes marciais, a lei militar e a estratégia militar. Yuzan (2011) traz três seções que trabalham tópicos relacionados à “preparação para o serviço”, “arrumando a casa” e “ao serviço do senhor”. Na primeira parte do *Bushido*, Yuzan (2011) descreve alguns valores e posturas fundamentais para que o guerreiro sirva bem ao seu senhor: “manter a morte sempre em mente”, como uma forma de estar sempre em alerta e não se expor a situações perigosas desnecessariamente, ao mesmo tempo em que não deve temer a morte; “educar-se sobre uma ampla variedade de temas”, como uma obrigação do guerreiro que quer servir bem, não havendo desculpa para os samurais nascidos em tempos de paz a não dedicação aos estudos; “piedade filial”, cumprindo suas obrigações para com seus pais, sejam eles bons pais ou pais rudes, um sinal do valor da lealdade que será transposta ao seu senhor; “treinamento em artes marciais”, desenvolvendo disciplina, habilidades de combate e o estudo da arte da guerra. No *Bushido*, Yuzan (2011) aponta três qualidades essenciais do samurai ideal no período Tokugawa: lealdade, retidão e coragem; três medidas para o ideal de honra samurai pelo qual deveria entregar a própria vida, se necessário; a morte honrada deveria ser buscada pelos samurais.

O *Hagakure* (YAMAMOTO, 1716/2004), difundido por ultranacionalistas na década de 1930, traz uma série de passagens que apontam o *bushido* como o caminho para uma morte honrada, objetivo final do samurai.

Para ser um samurai perfeito, é necessário preparar-se para a morte a cada manhã e a cada tarde, todos os dias. Quando um samurai está constantemente preparado para a morte, ele domina o caminho do samurai, e pode dedicar, sem erros, a vida ao serviço do seu senhor (YAMAMOTO apud MISHIMA, 1987, p. 95).

Para Yamamoto (YAMAMOTO apud MISHIMA, 1987), o samurai deveria desenvolver uma atitude fanática de “mania de morte” como forma de se preparar para toda e qualquer situação que viesse a se envolver, e melhor servir aos interesses do seu senhor e da coletividade, pois “não se pode realizar grandes feitos num estado de espírito normal” (YAMAMOTO apud MISHIMA, 1987, p. 112). Yamamoto (YAMAMOTO apud MISHIMA, 1987) vê esse valor como superior aos outros pontos fundamentais para o samurai, como fidelidade e devoção filial, que

viriam a se incluir por consequência de tal atitude. Daidoji Yuzan (2011) apresenta formulações semelhantes sobre a morte, apontando como uma tarefa fundamental do samurai ter a morte em mente todos os dias da sua vida, pois assim “sempre cumprirá todas as obrigações de lealdade e de piedade filial, evitará repercussão de males e de desastres, viverá uma vida longa e saudável. Seu espírito se fortalecerá e o céu e a terra o favorecerão” (YUZAN, 2011, p. 62).

Podemos pensar o samurai ideal no feudalismo como um niilista. Ele nega a própria vida em função de “valores superiores” como a honra e lealdade. Deleuze (1976), em obra sobre a filosofia nietzschiana, coloca o niilismo inicialmente como um “valor de nada”. “A vida assume um valor de nada na medida em que é negada, depreciada” (DELEUZE, 1976, p. 69). A vida assume esse valor de nada na medida em que se associa à ideia de valores superiores (Deus, a essência, o bem, o verdadeiro). O efeito dos valores superiores à vida seria a sua negação: a depreciação da vida, a negação deste mundo. Os valores superiores se relacionam com a vontade de negar, de aniquilar a vida. “O niilismo significa portanto: valor de nada assumido pela vida, ficção de valores superiores que lhe dão esse valor de nada, vontade de nada que se exprime nesses valores superiores. Esse seria o niilismo negativo” (DELEUZE, 1976, p. 69). Um outro sentido de niilismo não seria uma vontade de negar a vida em função dos valores superiores, mas uma reação. Uma reação contra esses valores, sua negação. “Não mais desvalorização da vida em nome de valores superiores, e sim desvalorização dos próprios valores superiores” (DELEUZE, 1976, p. 69). Se em um nega-se a vida em nome de valores superiores, em outro negam-se esses valores, “mas essa vida ainda é a vida depreciada, que procede agora num mundo sem valores, desprovida de sentido e de objetivo” (DELEUZE, 1976, p. 69). Esse é o niilismo reativo. Um outro modo ainda seria o niilismo ativo, no qual a “destruição torna-se ativa à medida que o negativo é transmutado, convertido em poder afirmativo: ‘eterna alegria do devir’ que se declara num instante, ‘alegria do aniquilamento’, ‘afirmação do aniquilamento’” (DELEUZE, 1976, p. 80). Esse seria o ponto decisivo da filosofia dionisíaca: “o ponto no qual a negação exprime uma afirmação de vida, destrói as forças reativas e restaura a atividade em seus direitos. O negativo torna-se trovão e o relâmpago de um poder de afirmar” (DELEUZE, 1976, p. 80).

Não se pode dizer que o niilismo presente em textos como o *Hagakure* (YAMAMOTO, 1716/2004) seja uma manifestação de um niilismo reativo, que nega valores superiores. Ao contrário, ele se baseia na crença em valores superiores, mesmo que esses não seja “Deus”. Os

valores superiores para o samurai são a lealdade, a bravura, a honra; em último nível, a morte honrada, que honra os que ficam pelo heroísmo do que se vai. Aqui, no entanto, não podemos associá-lo ao niilismo negativo simplesmente. A vida entregue pelo samurai ideal não toma um “valor de nada” na forma de uma desistência desse mundo, mas do enfrentamento honroso do momento decisivo. Estaria mais próximo de um niilismo ativo, transformando o momento de destruição em poder afirmativo. São em momentos decisivos que se podem realizar atos heroicos, imortalizados através de narrativas e da herança honrada deixada para a família. Yukio Mishima (1987), responsável pela interpretação de *O Hagakure* nos anos 1970, aponta a diferença da concepção de morte na cultura japonesa expressa no livro em comparação à ideia de morte ocidental. O conceito japonês de morte seria diferente da morte temível, repugnante, tal como vista pelos ocidentais. Diferente também da morte pensada em países como o México, marcado por tradições ameríndias e seus rituais de morte. O japonês teria uma imagem de morte “além da qual existe uma fonte de águas puras, da qual pequenos regatos estão constantemente jorrando essas águas puras para o nosso mundo” (MISHIMA, 1987, p. 86). Tudo seria uma questão de atitude em frente ao momento inevitável que todos estão destinados. Para Mishima (1987), os esquadrões suicidas japoneses da Segunda Guerra Mundial, conhecidos como *kamikazes*, eram os que estavam mais perto do ideal de ação e morte oferecido pelo *Hagakure*.

O *seppuku*, ou *harakiri*, é a forma ritualizada do suicídio que foi desenvolvida nesta cultura de morte honrada. A história dos *47 Ronins* (*Chushingura*), o drama mais conhecido do Japão, diversas vezes encenada no cinema e em outras mídias, é exemplar por permitir visualizarmos alguns desses pormenores que envolvem o ideal de morte honrada. O texto conta a história de 47 samurais que se tornam *ronins* após a morte do seu *daimio*, Asano Nagaroni, que havia sido condenado a cometer o *seppuku* após profanar o palácio do *xogum* ao atacar Kira Yoshinaka, alto funcionário do governo. Os *ronins* planejam vingar-se matando Kira Yoshinaka e sua família, esperando mais de um ano para não levantarem suspeitas das intenções da vingança. Após o assassinato de Kira Yoshinaka, os *47 ronins* se entregam e são condenados a cometer *seppuku*. História exemplar para pensarmos o ideal de honra ligado à lealdade ao mestre, mesmo após a sua morte, como também assumir a morte como o caminho inevitável e até desejado. Os homens sabem da punição a que seriam condenados após a vingança, mesmo assim escolhem seguir com o plano, pois era o caminho mais honrado. O caminho que permitiria encontrar uma morte honrada, a honra de melhor servir, a honra encontrada na lealdade para com o seu mestre, uma honra encontrada no ato heroico de entregar a vida pela causa superior.

Como aponta Foucault (1987), os processos disciplinares se tornaram fórmulas gerais de dominação na Europa, no decorrer do século XVIII, sendo que sua criação não foi algo súbito. Essa forma de micropolítica se apresentou como uma multiplicidade de processos de origens diferentes, de localizações esparsas, se apoiando, se repelindo, se diferenciando de acordo com seu campo de aplicação. Era possível encontrar tais métodos disciplinares em funcionamento em escolas, em espaços hospitalares e em quartéis na Europa. No contexto japonês, a casta guerreira instituiu princípios morais e ritualísticos que incidiam em todas as camadas sociais, através de regras de condutas e punições severas à desobediência. O *bushido* é o fundamento moral que guia tais práticas disciplinares no interior dos clãs da casta guerreira. Ele contribuía para a manutenção da ordem dentro das fileiras e a manutenção da relação de vassalagem existente; estava atrelado ao treinamento militar, fundamentando o adestramento e a potencialização das forças, vinculando-se a valores como a lealdade ao seu senhor e honra pessoal.

Visto desta forma, podemos perceber o *bushido* como a ética samurai desenvolvida no período Tokugawa, funcionando como uma espécie de biopolítica que buscava moldar o comportamento dos guerreiros, vinculando o treinamento físico e a educação a valores como lealdade e honra. Esses códigos contribuía para a manutenção da ordem dentro da casta guerreira, em uma fase de estabilidade e paz duradoura instaurada no período Tokugawa, quando as funções militares se tornaram menos importantes e os guerreiros acumulavam funções burocráticas e administrativas. Os samurais exerciam funções civis e militares, o que foi importante para a difusão dos saberes literários e da cultura letrada entre os membros. “O samurai ideal então é aquele que se destaca tanto nas artes e conhecimentos militares (*bu*) como nas literárias e civis (*bun*)” (YAMASHIRO, 1987 p. 194).

Em suma, o samurai ideal é leal, corajoso, seu comportamento está atrelado à honra do seu clã e do seu *daimio*, ele entrega a sua vida por causas nobres e pela honra. São características desse samurai feudal idealizado as virtudes da coragem, honra e lealdade. Ele assume uma atitude destemida em frente à morte, tendo a morte honrada em serviço como seu objetivo, seu caminho. Sua lealdade, honra e coragem estão a serviço do seu *daimio*, do seu mestre, do seu clã.

3.2. ERA MEIJI: A MODERNIZAÇÃO DA SOCIEDADE

Navios ocidentais começaram a visitar águas nipônicas a partir do final do século XVIII, à medida que as potências ocidentais se tornavam mais ativas no pacífico e no leste da Ásia. Rússia, Grã-Bretanha e Estados Unidos tentaram algumas aproximações com sucessivos fracassos. Em 1853, a frota americana do comodoro Matthew Perry, ameaçando usar a força, entregou uma proposta de abertura dos portos a representantes do *xogum*, conseguindo a assinatura do Tratado de Kanagawa, em março de 1854, que garantia a segurança de marinheiros americanos, bem como a abertura para produtos estadunidenses. Como aponta Beasley (1974), o isolamento causou uma defasagem tecnológica, de modo que as defesas do país, no início do século XIX, eram comparáveis em desenvolvimento com tecnologias do século XVII de Estados europeus. Posteriormente, tratados semelhantes foram assinados com outras potências do ocidente, o que veio a convulsionar o *xogunato*, que já vinha enfrentando crises internas.

Em 1800, o Japão ainda era em muitos aspectos, um estado feudal. Feudalismo, é verdade, estava em decadência. Uma economia de dinheiro, dominante nas cidades e já penetrando nas aldeias, tinha começado a enfraquecer os laços de lealdade feudal. Caos financeiro ameaçando a estabilidade do governo feudal (BEASLEY, 1974, p. 15).

Vários fatores contribuíram com uma crise interna no *xogunato*: o desenvolvimento do comércio; a criação e especialização de novas funções sociais; e o alto endividamento da classe de samurais, que recebiam os rendimentos em arroz e tinham que recorrer a comerciantes e financistas par ter acesso aos bens de consumo oferecidos em grandes cidades como Edo, Quioto e Osaka. Os comerciantes das cidades e os empresários das zonas rurais, grupos que não tinham prestígio e poder, enriqueceram, tornando-se potencialmente subversivos da ordem existente. Devido ao grande fluxo de *daimios* e seus funcionários para a cidade de Edo, centro do *xogunato*, como também para as grandes cidades Quioto e Osaka, no final do século XVIII, estes centros tinham cerca de meio milhão de habitantes cada. “Este variado povo-das-cidades (*chonin*) ajudou a criar uma cultura nova e vibrante. O seu dinamismo contribuiu para a desintegração da ortodoxia rigorosa que o Xogunato pretendia” (HENSHALL, 2014, p. 91).

Em uma combinação de pressões internas e estrangeiras, o regime Tokugawa foi derrubado pouco mais de uma década depois da chegada do comodoro Perry e a forçosa abertura dos portos para o Ocidente. O *slogan* propagado pelos opositores do *xogum* era “reponham o

imperador e expulsem os bárbaros”, que serviu de lema para que grupos de samurais²⁶ descontentes com a crescente influência ocidental, assim como também para comerciantes e fazendeiros, cada qual com seus motivos, promovessem a deposição do *xogunato* e a restauração do imperador por volta de 1868.

Os grandes Senhores Externos, os *daimios* dos mais fortes feudos do Japão que promoveram a derrubada do *xogunato*, viam na restauração o modo pelo qual eles, ao invés dos Tokugawa, pudessem governar o Japão. Visavam apenas uma mudança de pessoal. Os agricultores visavam guardar uma maior porção de arroz que cultivavam, porém, odiavam as “reformas”. Os samurais desejavam conservar as pensões e ter a oportunidade de usar suas espadas para maiores glórias. Os comerciantes que financiaram as forças da Restauração, queriam expandir o mercantilismo, sem contudo jamais questionar o sistema feudal (BENEDICT, 2014, p. 69-70).

O novo chefe do Estado Japonês era Mutsurito (1852–1912), com 15 anos de idade, conhecido após sua morte como Meiji. Na prática, quem assume o poder são oligarcas, que exercem cargos no conselho do imperador. Focos de resistência do *xogunato* promoveriam ainda uma década de levantes, mas não conseguiram resistir por muito tempo a onda irrefreável da modernidade que se abateu sobre o Japão. Uma onda de rápidas mudanças culturais, políticas e econômicas que marcaram a entrada do Japão na modernidade. A Restauração Meiji instituiu uma série mudanças na sociedade japonesa através de reformas que abrangeram o sistema de ensino, a burocracia estatal, a organização militar, dentre outros setores. Os *hans* (domínios feudais) foram estatizados e substituídos por prefeituras, com seus sistemas de defesa independentes desarticulados, ficando a cargo do Estado, que instaurou o alistamento obrigatório para toda a população. O sistema de castas foi abolido; os samurais foram proibidos de portar suas espadas e suas vestes tradicionais. A casta deixou de ser dependente dos *daimios*, lhes sendo destinada uma pensão paga pelo Estado, que durou até o fim da Segunda Guerra Mundial. Resistências de samurais descontentes com as reformas, ou fiéis ao *xogum*, foram abafadas por um exército que recrutou pessoas de outras castas e se organizou aos moldes ocidentais. Algumas revoltas de samurais insatisfeitos foram contidas, sendo a revolta de Satsuma, em 1877, considerada a última resistência organizada dos samurais contra as Reformas Meiji (TURNBULL, 2006).

²⁶ A principal oposição ao *xogunato* veio de samurais de escalão médio, principalmente dos *han*, de Choshu, e o *han*, de Satsuma.

A Restauração Meiji — embora terminasse com o sistema de castas e, por conseguinte, os “samurais” enquanto casta privilegiada — não se constituiu como um movimento revolucionário. Os descendentes de samurais, mesmo com o fim do sistema de castas, tiveram suas compensações e ocuparam cargos de poder. As grandes mudanças ocorridas afetaram mais diretamente as antigas classes de plebeus e samurais sem posse, com o estabelecimento de um sistema de ensino moderno e leis de alistamento militar amplos, que afetaram todos os níveis da sociedade. O que ocorreu foi a mudança de liderança, mantendo-se nas mãos de oligarquias, os rumos do Japão, que estava entrando em um forçado processo de modernização. Nesse processo, a imagem do samurai foi usada como símbolo da nação que se queria construir para competir numa arena internacional de lutas e interesses.

A imagem do samurai que foi moldada ao longo das últimas décadas do século XIX e a primeira metade do século XX exerceu forte influência na formação de uma cultura nacional e militarista, representando um modelo de comportamento que deveria ser seguido. Em um momento histórico em que a afirmação de nacionalismos ocorria em todo o mundo, o símbolo do samurai foi parte importante do processo de “invenção” da nação japonesa. Por “tradição inventada” entende-se, tal como Hobsbawm (2008, p. 9),

um conjunto de práticas, normalmente reguladas por regras tácitas ou abertamente aceitas; tais práticas, de natureza ritual ou simbólica, visam inculcar certos valores e normas de comportamento através da repetição, o que implica, automaticamente, uma continuidade com o passado.

Um processo de formalização e ritualização que se fez presente, em diversas partes do mundo, a partir de meados do século XIX com o surgimento da ideia de “soberania nacional”, em um período histórico em que o iluminismo e revoluções estavam destruindo a legitimidade dos reinos dinásticos de ordem divina, tendo a ideia de um Estado soberano como uma garantia de liberdade. Como veremos, nesse quesito, o Japão elabora simbolicamente uma saída que mantém a ordem divina como elemento de coesão social, através da crença na descendência sagrada do imperador, garantindo o sentido de unidade à nação.

Ao apontar algumas forças que convergem nos discursos sobre o samurai, acabamos por esclarecer alguns elementos que constituem esse esforço de “invenção”/ “imaginação” da nação japonesa e como o samurai se converte de casta feudal a símbolo nacional, e por fim, um modelo de herói internacionalizado pelo cinema. Pensar o samurai e o *bushido* como uma tradição inventada, nos termos que estamos colocando, não significa atrelá-lo à mentira ou falsidade,

mas buscar compreendê-lo tanto como um sistema ético que nos permite ler a violência nos filmes de samurai, como também um conceito que se difundiu a partir de um contexto específico de nacionalismo e afirmação da identidade japonesa.

Como aponta Jansen (2002), a modernização do Japão foi um processo reativo, uma imposição do Ocidente e uma reação do Japão; e o que tinha de ser feito era penetrar o acampamento dos inimigos, agarrar suas armas de civilização para uso contra eles e, em seguida, voltar-se para utilizá-los no interesse nacional. Para Jansen (2002), o elemento do esforço nacional que entrou na formação da cultura Meiji caracterizava-se por uma dualidade que podemos perceber a partir de dois *slogans* do período: *bunmei kaika* (civilização e iluminação), com claras referências a conceitos ocidentais, significava a necessidade de compreender o novo, absorvendo o que existia de melhor na cultura ocidental; e *kyohei fukoku* (país rico, exército forte), que apontava para o resultado desejado — a equiparação simbólica, econômica e bélica com o ocidente. Para conseguir o reconhecimento das potências ocidentais, a ponto de revogar tratados assinados ao final da Era Tokugawa, era preciso que o Japão se modernizasse, o que significava também uma grande ocidentalização. A abertura da ilha ao Ocidente após 200 anos do sistema *Sakoku*, “o país fechado”, criado na era Tokugawa, colocou a Europa em substituto da China como fonte de modelos e ideias. Elementos da civilização ocidental determinaram a direção das mudanças na política, na organização econômica, literatura, filosofia, direito, costume social e comportamento pessoal (BEASLEY, 1974). Importação de professores ocidentais, expedições a países europeus, criação de escolas, alfabetização em massa e tradução de livros ocidentais foram algumas medidas que se seguiram às Reformas Meiji. Consultores americanos e europeus auxiliaram na importação e adaptação do sistema de governo e de gestão, um intercâmbio que proporcionou mudanças em hábitos sociais, como a comida e o vestuário, em especial às classes mais favorecidas.

Os oligarcas que assumiram o poder deveriam enfrentar a possibilidade de colonização por parte dos países ocidentais, tomando a modernização do Japão e sua industrialização como uma prioridade. Os modelos nacionais europeus levaram ao desenvolvimento de um “nacionalismo oficial”, termo apropriado de Seton-Watson (apud ANDERSON, B., 2008) para designar algumas experiências de nacionalismo desenvolvidas no mundo, que combinavam a naturalização da nação e a manutenção do poder dinástico, uma fusão entre nação e império dinástico. Desse modo, se colocava o desafio e a necessidade de se apropriar das tecnologias

modernas para se equiparar as potências ocidentais, o que significava absorver elementos da cultura ocidental. Ao mesmo tempo, buscou-se elementos do passado no processo de “invenção” de tradições que pudessem dar coerência à nação japonesa, equiparando-se a nações europeias e diminuindo o impacto da ocidentalização dos costumes. Embora as Reformas Meiji se baseassem na necessária aquisição das ferramentas do mundo moderno, devido à competição internacional em que o Japão se encontrava, o retorno aos padrões de antiguidade imperial oferecia um contexto diverso daquele em que as nações europeias baseavam seus movimentos nacionalistas.

O grande desafio político para as nações ocidentais era representado pela mobilização política das massas, que tiveram sua expressão mais visível ligada à existência ou a luta pelo sufrágio universal. Hobsbawm e Ranger (2008) apontam para a existência de certo sufrágio amplo na Austrália (1901), Áustria (1907), Bélgica (1894), Dinamarca (1849), Finlândia (1905), França (1875), Alemanha (1871), Itália (1913), Noruega (1898) Suécia (1907), Suíça (1848–1879) e Reino Unido (1867–1884), que ocasionalmente acompanhavam a democracia política. “A ampliação do progresso da democracia eleitoral e a conseqüente aparição da política de massas, portanto, dominaram a invenção de tradições oficiais do período de 1870 a 1914” (HOBSBAWN; RANGER, 2008, p. 275-276). No Japão não houve movimento de massas, a transição do período Tokugawa para o período Meiji foi um movimento de setores oligárquicos, a partir de anseios de grandes senhores feudais.

A nova ordem sociopolítica que deu origem a Restauração Meiji resultou da combinação de uma visão restauracionista de um passado arcaico com a ênfase pragmática no que se pode denominar requisitos funcionais de uma sociedade moderna. Nesse sentido, a Restauração Meiji não foi tanto uma revolução que visava reconstruir o Estado e a sociedade na base de novos princípios, mas a restauração de um sistema imperial arcaico que nunca existiu. Contrariamente às modernas ideologias nacionalistas das nações ocidentais, a ideologia do regime Meiji formulou a sua distintiva identidade nacional não na base de pressupostos universais, mas em termos primordiais e sacrais em que a figura do imperador aparece como o epítome da nova ordem sociopolítica (SOUSA, 2011, p. 811).

No processo de modernização da sociedade japonesa, buscou-se adequar a manutenção de laços sociais de uma ordem tradicional, que se baseava na crença da descendência divina do imperador, com elementos estrangeiros, em um contexto de penetração ocidental e modernização das instituições. O Japão adotou o capitalismo, mas não aboliu de vez os sistemas de subordinação aos quais a população estava submetida durante os anos de domínio político

dos samurais. Neste sentido, por suas consequências, a Reforma Meiji foi em parte revolucionária, mas foi também um período conservador que operou a transferência de poder entre atores políticos do antigo regime, baseando-se em uma ordem hierárquica antiga. Como coloca Hobsbawm e Ranger (2008, p. 274): “teoricamente, era possível conceber uma ‘modernização’ que mantivesse a velha organização da subordinação social (possivelmente com um pouco de invenção ponderada de tradições), mas fora o Japão, é difícil encontrar outro exemplo de sucesso na prática”. Não por acaso, o período Meiji coincide com o período que Hobsbawm e Ranger (2008) apontam como uma época que em vários países, por diversos motivos, praticou-se entusiasticamente a invenção de tradições, tanto oficialmente, através de políticas, como não oficialmente, por grupos sociais sem organização formal. Essas invenções seriam reflexo das profundas e rápidas transformações que ocorreram em meados do século XIX, que exigiam novos instrumentos que assegurassem ou expressassem identidade e coesão social.

A ocidentalização política no Japão tem como um dos marcos a promulgação da constituição de 1889, inspirada no modelo prussiano, e a criação do parlamento, que são vistas como uma “impressionante exibição de democracia para efeitos externos” (HENSHALL, 2014, p. 142). A promulgação de uma lei suprema que codificava o princípio do universalismo pode ser vista como um ato de adaptação do sistema social japonês a um padrão que visava agradar os países ocidentais. Por outro lado, tal medida foi contrabalançada com medidas que protegiam a população dos efeitos não pretendidos da ocidentalização. Neste sentido, o Japão não foi diferente de países ocidentais ao se utilizar do simbolismo de bandeiras, heróis nacionais e cerimônias públicas como meios para instauração do nacionalismo. A rápida modernização foi atrelada à busca por elementos que constituíssem uma base sólida de coesão no processo de imaginação da nação, tendo como ferramentas importantes o xintoísmo, uma espécie de religião estatal; a releitura do confucionismo, que foi difundido através da educação universalizada; e a criação de uma imagem heroicizada dos samurais, como um modelo ético a ser seguido por toda a população.

Sousa (2011) analisa como o mito da identidade nacional, centrado no imperador, que veio a se tornar um poderoso agente mobilizador de sentimentos patrióticos, se deu a partir da restauração do xintoísmo. Através das escolas e santuários xintoístas, foi feito um esforço sistemático em escala nacional de doutrinação da população, pregando o mito da identidade

nacional fundada na família imperial. “Um dos focos do discurso japonês da modernidade foi a busca da identidade autenticamente japonesa numa reinventada tradição, tida como repositório de tal autenticidade” (SOUSA, 2011, p. 802). Mitos xintoístas eram ensinados nas escolas, e a participação nas cerimônias xintoístas era uma obrigação cívica. A fundamentação teórica destas mudanças estaria relacionada a correntes de pensamento denominada *Kokugaku* (Estudo dos Clássicos Japoneses), surgidas em meados do período Tokugawa, que procediam o estudo filológico da literatura clássica japonesa, tornando-se a base do movimento nacionalista. As figuras mais influentes desse movimento, segundo Sousa (2011), foram Kamo Mabuchi (1697–1769), Motoori Norinaga (1730–1801) e Hirata Atsutane (1776–1843), que dividiam a história japonesa em antiguidade, época na qual emergiu o espírito original japonês na sua forma mais pura; idade média, período em que as influências chinesas do confucionismo e do budismo “contaminaram” o espírito japonês; e a idade moderna, em que ocorre a restauração do espírito original japonês. Mitos e histórias se confundem na afirmação de uma superioridade do Japão em relação aos demais países da Terra.

A partir de fins do século XVIII, essa corrente de pensamento deixa progressivamente de ser apenas estudo filológico e literário dos clássicos japoneses para se converter num movimento nacionalista. Um dos principais objetivos desse movimento era a separação do budismo do xintoísmo e a unificação da população através do culto a divindades nacionais que transcendessem o culto tradicional a nível local (SOUSA, 2011, p. 805).

Com a educação universal considerada um objetivo em 1872, altos índices de alfabetização foram conseguidos em um espaço curto de tempo. Os textos escolares inicialmente eram traduções de textos ocidentais, o que expunha os estudantes a ideias como igualitarismo e direitos individuais; a difusão desses textos representava alguns perigos que deveriam ser evitados. Se, por um lado, certos ideais de autoajuda e darwinismo social pregavam a “sobrevivência dos mais aptos” e o “espírito empreendedor” eram importantes valores para o Japão competitivo em formação, incentivando um estado de espírito que deveria ser cultivado no povo, por outro, tais ideias abriam uma perigosa via para o individualismo ocidental. Tal fato levou o governo a criar formas crescentes de controle dos textos e métodos de doutrinação a partir de princípios confucionistas e nacional-xintoístas. Dentre tais medidas, o *Rescrito Imperial sobre Educação*, publicado em 1890, expedido pelo imperador, tornou-se um texto obrigatório para todo japonês através das escolas e templos xintoístas. O *Rescrito Imperial* está baseado em valores confucionistas da ética familiar, e o próprio imperador era a autoridade suprema da família simbólica que formava a nação japonesa. Não constituía uma

lei, mas exercia maior influência na forma de pensar da população do que a própria constituinte. “Assim, o particularismo enraizado na tradicional instituição familiar foi estabelecido como princípio orientador da ética social” (YOSHIYA; KEIICHI, 1978 apud SOUSA, 2011, p. 803).

No discurso oficial, a figura do imperador deificado foi amplamente difundida como uma imagem através da qual o Estado poderia promover a lealdade, a obediência e o sacrifício dos japoneses. A ideologia nacionalista japonesa, a exemplo de outros países, foi representada por uma série de símbolos, dentre eles o samurai, que conseguiu reunir todos os objetivos da ideologia nacionalista. A imagem do samurai construída no Japão moderno coadunava todas as qualidades idealizadas que o Estado buscava promover: absoluta lealdade, obediência à autoridade e autossacrifício pela honra do imperador e pela nação. A idealização da figura do samurai surge neste contexto como um modelo a ser seguido pela população como um todo, podendo ser observado nas discussões em torno do conceito do *bushido*, como veremos mais à frente. O governo, instituições nacionais, o sistema militar, a educação, figuras públicas, organizações sociais e os meios de comunicação, sistematicamente, construíram e projetaram uma imagem do samurai como um guerreiro heroico mergulhado na tradição do *bushido*, que adotava os valores de lealdade, obediência e sacrifício (NARROWAY, 2008)

Para Benedict Anderson (2008), essa campanha metódica, implementada pelos governantes de Meiji, teve a colaboração de três fatores mais ou menos fortuitos: o primeiro era o grau relativamente elevado de homogeneidade etnocultural por conta dos quase 250 anos de isolamento. Embora se falasse línguas diversas no território japonês, o sistema ideográfico de leitura existia desde muito tempo em todo o arquipélago, facilitando a alfabetização em massa pelas escolas e pela imprensa. O segundo era a antiguidade exclusiva da casa imperial, a única dinastia ao longo de toda a história documentada do Japão. O terceiro fator foi a forma brusca, maciça e ameaçadora que se deu a entrada de estrangeiros no país, “a um grau que levou muita gente politizada a cerrar fileiras por trás de um programa de autodefesa concebido nos novos termos nacionais” (ANDERSON, B., 2008, p. 143). Como veremos mais adiante, o conceito de *bushido* aparece também como um elemento de afirmação de uma identidade nipônica em frente a outras nações.

A política nacionalista do Japão também assume o caráter imperialista, buscando reconhecimento internacional e equiparação às potências ocidentais pela dimensão bélica, através da corrida armamentística e a postura expansionista adotada na política externa.

Interesses por territórios da Coreia e da Manchúria²⁷ levaram o Japão à guerra contra a China, entre 1894 e 1895, um importante passo para a construção do império japonês. A intervenção de potências ocidentais incubou a disputa pela mesma região com a Rússia, entre 1904 e 1905, o que resultou na primeira vitória de um país do Oriente contra uma grande potência ocidental, dando-lhe o almejado reconhecimento como potência imperialista. “Nesta altura, com suas reformas políticas e vitória sobre a China, o Japão tinha conseguido obter respeito das nações ocidentais. Também tinha conseguido que os tratados desiguais fossem revistos, pelo menos em parte” (HENSHALL, 2014, p. 130).

O caráter imperialista agressivo que o Japão assumiu é explicado por Benedict Anderson (2008) como decorrência de dois fatores: a longa herança isolacionista e a força do modelo nacional oficial. O que ele chama de “herança isolacionista” seria a ausência de qualquer consciência de igualdade nos assuntos internacionais entre nações soberanas pertencentes a uma sociedade internacional, consciência que existiria na Europa (ANDERSON, B., 2008). Baseados num rígido sistema hierárquico durante séculos, os japoneses viam as relações internacionais a partir de uma relação também hierárquica, restando as opções de conquistar ou ser conquistado. Essa cultura hierárquica marcou profundamente o povo japonês, sendo visto, em 1945, no que Benedict (2014) chamou de “assumir a posição devida”, que seria o ponto de partida para qualquer tentativa de entender os japoneses. Uma forma de vida arraigada pela experiência social japonesa que deposita fé na ordem e na hierarquia, que marcou tanto as relações internacionais quanto as relações internas no Japão durante séculos, com a herança mais recente do período Tokugawa. Benedict (2014) afirma que a confiança na ordem e na hierarquia se encontra no polo oposto ao ideal americano de liberdade e igualdade. A hierarquia seria um mecanismo social que media a relação do homem com o mundo e do homem com seus semelhantes, passando por instituições como a família, o Estado, a vida religiosa e econômica. O segundo fator usado para explicar a agressividade nipônica nas relações internacionais, que se seguiram com a modernização do país, foi o modelo de oligarquias europeias que se naturalizava. “Na medida em que essas dinastias se definiam cada vez mais em termos nacionais, ao mesmo tempo que expandiam seu poderio para além da Europa, não surpreende que o modelo tenha sido entendido em termos imperiais” (ANDERSON, 2004, p.

²⁷ Região que abarca o nordeste da China e parte da Sibéria.

145-146). Para ser reconhecido como grande pelas potências ocidentais, o Japão deveria tornar-se um império ultramarino, conquistando e ampliando seus domínios.

Anderson (2004) não cita um importante elemento que, no nosso entendimento, influenciou na postura agressiva, nas relações internacionais, e um certo revanchismo da absorção dos elementos da cultura moderna, como deixa supor Beasley (1974) ao apontar a modernidade japonesa como “reativa”: uma cultura marcial que se desenvolveu durante séculos de dominação samurai e que pode ser vista no desenvolvimento e difusão do *bushido* como política de identidade. Como aponta Benesch (2011), foi num ambiente de reavaliações fundamentais e hostilidade para com o ocidente e a China, já na segunda década do governo Meiji, que os primeiros escritos significativos sobre o *bushido* e a ética samurais na era Meiji apareceram. Esses textos estão marcados, segundo o autor, por uma alteração na abordagem para com o Ocidente (BENESCH, 2011). Um movimento ultranacionalista floresceu no Japão como resposta a uma parte dos intelectuais que viam a cultura do que era entendido como Japão inferior ao Ocidente. Intelectuais contrários à tal abordagem e/ou decepcionados com a postura do Ocidente para com o Japão buscaram, dentro da própria cultura japonesa, elementos que pudessem mostrar o quanto o Japão era evoluído com relação aos ocidentais. O *bushido* se tornou, então, uma ferramenta no processo de afirmação da identidade japonesa e a marcação da diferença para com outros países.

3.2.1. O *bushido* moderno

Os samurais eram, em sua maioria, letrados, mas o *bushido*, enquanto código moral, é apresentado por alguns autores como fruto de um processo oral, desenvolvido ao longo dos séculos sob a influência do confucionismo e do budismo, vindos da China, e do xintoísmo, religião endêmica das ilhas nipônicas. Os textos citados anteriormente, *Hagakure*, de Yamamoto Tsunetomo (1716/2004), e o *Bushido*, ou *Budoshoshinshû*, de Daidoji Yuzan (2011), embora escritos no período feudal, eram obras restritas a poucos samurais, sendo instruções para clãs. Isso levou estudos recentes, apontados por Benesch (2011), a questionarem a noção de que houvesse uma ética guerreira amplamente aceita no Japão pré-moderno, apontando o *bushido* como um fenômeno moderno. Benesch (2011) analisa o moderno discurso sobre o *bushido*, concebido como *ethos* guerreiro milenar, como uma criação moderna que começou na

década de 1880, sendo dependente de correntes políticas e culturais relacionadas com a modernização do Japão e as tentativas do país em se redefinir em frente aos estrangeiros, principalmente a China e o Ocidente. Sua difusão se intensificou após 1900, nos sistemas militar e educacional, e se prolongou até a Segunda Guerra Mundial, quando livros como o *Hagakure* eram distribuídos entre os combatentes japoneses.

Esta perspectiva aberta por Benesch (2011) possibilita pensar o desenvolvimento do conceito do *bushido* relacionado com a modernidade nipônica e o movimento nacionalista que desponta no final do século XIX e durante a primeira metade do século XX. Pode-se apontar o livro *Bushido: a alma do Japão*, de Inazō Nitobe (2005), publicado pela primeira vez em 1900, como o trabalho mais conhecido sobre o tema em qualquer idioma, um texto fundamental para se compreender o *bushido* na era Meiji e o seu desenrolar durante o século XX. Esse seria o mais notório exemplo da versão mitológica do samurai que foi difundida em todo o mundo, que caracteriza o *bushido* como a própria “alma” do povo japonês. Embora essa versão nos forneça uma série de virtudes que tomaremos como elementos de uma estrutura de sentido geral do *bushido*, que nos permitirá analisar a violência no cinema nos próximos capítulos, é necessário que elucidemos o conceito historicamente em torno do desenvolvimento do nacionalismo nipônico.

Nitobe e seus escritos fizeram parte do esforço nacionalista que dominou o Japão do início do século XX. Esse esforço estava difundido na sociedade com o apoio de intelectuais que buscavam elementos do passado das ilhas nipônicas que servissem de fundamento para a moderna nação japonesa. Como aponta Narroway (2008), várias mídias foram utilizadas com o intuito de criar uma conexão entre o samurai e a retórica da ideologia oficial. Uma imagem especial do samurai teria sido construída manipulando documentos oficiais, sendo utilizada pela mídia e em materiais nacionalistas independentes, apresentando à população japonesa um discurso ideológico em muitos níveis. “O ideal samurai aplainou os caminhos, justificou os sacrifícios e as renúncias e se contrapôs com sucesso aos defensores de valores como democracia, liberdade de expressão e direitos individuais” (SAKURAI, 2007, p. 330). Esse discurso pode ser visto nas publicações imperiais, nos livros didáticos de autoria estatal, nos paralelos criados entre os militares modernos e o samurai tradicional, criado pelo Estado através de fotografias, em estudos nacionalistas e nos meios de comunicação.

O *bushido*, enquanto fundamento de processos disciplinares no interior dos clãs, na medida em que o samurai sai da condição de casta e se torna um símbolo nacional, passa a basear também toda uma estrutura de biopoder que o Estado vai aplicar na sociedade. A passagem do poder disciplinar para o biopoder, segundo Foucault (1987), estaria no nível da escala e na medida em que as ciências do corpo permitem ver o homem como algo a ser aperfeiçoado, moldado e treinado para o melhor uso. A divisão de castas abolida, o recrutamento em massa e a organização do exército nos moldes ocidentais estão atrelados a uma concepção do soldado como algo que se fabrica, conceito prontamente incorporado pelo exército japonês. No entanto, embora as técnicas disciplinares tenham evoluído através da influência ocidental, elas se mantiveram presas a conhecimentos milenares desenvolvidos em torno do *bushido*, como as artes marciais e a “arte da guerra”. O *bushido* e o treinamento militar dos samurais já traziam os princípios de hierarquia, disciplina e lealdade, que agora seriam modernizados e universalizados na Reforma Meiji. Como vimos, a criação de escolas, a alfabetização em massa e a importação de professores ocidentais, foram algumas das medidas realizadas no período Meiji. Artes marciais como o *judo* (caminho suave), *kendo* (caminho da espada) e *aikido* (caminho da energia vital), com nítida inspiração samurai, completavam os ensinamentos das aulas de Moral e Cívica nas escolas, orientando os jovens sobre o “caminho” e a disciplina. Essas artes marciais contribuem até os dias atuais para a difusão de um imaginário em torno do Japão ligado a tradições seculares.

A figura do samurai e do *bushido* foram apropriadas seguidamente pelos governos Meiji, Taishô e Showa como ideologia dominante, um modelo a ser seguido por toda a sociedade, redirecionando a lealdade aos senhores feudais, ao imperador e à nação. Se o questionamento sobre a existência de uma ética guerreira amplamente difundida em períodos anteriores é válido no sentido histórico, ajudando a revelar os elementos “inventados” na formação do Japão moderno, não muda o fato de que o sistema ético conhecido como *bushido* veio a influenciar toda a modernidade nipônica e surgiu de correntes de pensamento que se desenvolveram durante os séculos que precederam a modernidade. Como aponta Benedict Anderson (2008), se alinharmos o nacionalismo não com ideologias conscientemente adotadas, mas com grandes sistemas culturais que o precederam, como a comunidade religiosa e o reino dinástico, que formavam estruturas de referência incontestes, podemos entender a ideia de “invenção” não como falsidade. O autor refuta a tese de invenção, tal como Gellner, citado pelo mesmo, que, preocupado em mostrar que o nacionalismo se esconde atrás de falsas aparências, associa

invenção com “falsidade”, e não com “imaginação” e “criação” (ANDERSON, B., 2008). “Na verdade, qualquer comunidade maior que uma aldeia primordial do contato face a face (e talvez mesmo ela) é imaginada. As comunidades se distinguem não por sua falsidade/autenticidade, mas pelo estilo em que são imaginadas” (GELLNER apud ANDERSON, B., 2008, p. 33).

O *bushido*, enquanto sistema ético difundido na modernidade nipônica, foi utilizado pelo Estado japonês, que procurou se valer de símbolos que pudessem contribuir na produção de uma unidade nacional e defender sua soberania contra a invasão ocidental. O samurai serviu para esse propósito na medida em que encarnava as virtudes morais que se buscava difundir na população. No entanto, não só o Estado era responsável por essa difusão ideológica do *bushido*, como aponta Benesch (2011), citando o trabalho de Carol Gluck, pois não havia nenhum grupo oficial, ou não oficial, com o status de criadores de mitos para o Estado Meiji. Ocorreu, portanto, uma produção ideológica descentralizada, culminando na criação de inúmeras correntes.

Segundo Benesch (2011), três tendências podem ser destacadas como influências importantes para o desenvolvimento do *bushido*, que, no seu conjunto, estavam motivadas pela busca da identidade japonesa em uma ordem mundial em rápida mudança: o amadurecimento da visão que se tinha do Ocidente, sem uma idealização exacerbada das qualidades, nem a negação completa; a evolução das relações entre Japão e China, a partir da guerra pela Manchúria; e o crescimento do interesse pela história, cultura e pensamento japonês. O interesse pelos elementos nativos do Japão cresceu após a guerra sino-japonesa, forçando o reposicionamento do papel do “outro”, que se desenvolveu de uma forma pejorativa, com a China vista como a derrotada e o Ocidente perdendo prestígio e sendo reavaliado. As guerras contra a China e depois contra a Rússia influenciaram no crescimento de movimentos nacionalistas e no reposicionamento do Japão perante o mundo, refletindo no desenvolvimento das discussões em torno do *bushido*. Se na primeira década Meiji houve uma busca pelas ideias de Confúcio, que em grande parte foi uma reação de setores incomodados com a excessiva ocidentalização, a relação com a China fez com que houvesse uma resistência às ideias confucionistas na medida em que a maioria dos escritores sobre ética samurai tinha opiniões desfavoráveis com relação à China. Outra razão seria a conexão entre a filosofia de Confúcio e o regime Tokugawa, o que levou os pensadores japoneses a procurarem tradições nativas como alternativas ao pensamento confucionista, pelo menos em nível formal. O resultado disso foi que as teorias do *bushido* que surgiram na década de 1890 foram, em parte, resultado da

japonização de ensinamentos neoconfucionistas de Wang Yangming, que ficou popular no Japão durante as últimas duas décadas de Meiji (BENESCH, 2011).

A desilusão com o Ocidente começou a ganhar impulso, durante a década de 1880, em relação a questões como a revisão dos tratados desiguais que foram impostos ao final da era Tokugawa. A elite estatal, a fim de incentivar alguns “valores nacionais” que coadunavam com os objetivos imperialistas e bélicos, transpôs os ideais de comportamentos particulares atribuídos à classe samurai, como lealdade, obediência e sacrifício, em valores “nacionais” que deveriam ser buscados por toda a população. Associaram, dessa forma, o conceito de *bushido* ao discurso nacionalista do Estado. Segundo Benesch (2011), o fato histórico que marcou o crescimento e difusão do nacionalismo e, por conseguinte, a discussão do *bushido* foi a conclusão bem-sucedida da Guerra contra a China, em 1895. Nesse período, ganhou impulso um sentimento patriótico que pôde ser visto no estabelecimento formal do “Japonismo” (*Nihon Shugi*) como um movimento acadêmico. Além de reivindicar aqueles que tinham defendido a capacidade de o Japão se defender, ele também apareceu para desacreditar as teorias de inferioridade japonesa.

Isto foi simbolizado, em 1897, pela fundação da Grande Sociedade do Japão (*Dai Nihon Kyokai*) em torno de Inoue Tetsujirō e Takayama Chogyū (1871–1902) e da publicação de seu órgão oficial, *Nihon Shugi*. Tal como definido por Takayama em um artigo na sua outra revista, *Taiyo*, o Japonismo foi fundado no princípio de usar o espírito independente com base em características únicas do povo japonês, para demonstrar os fundamentos originais da nação (BENESCH, 2011, p. 133, tradução nossa)²⁸.

Ainda segundo Benesch (2011), o primeiro periódico dedicado ao tema do *bushido* surgiu em 1898, com a revista *Bushido Zasshi*, lançada pela Associação de Estudos de Artes Marciais do Grande Japão (*Dai Nihon bujutsu Kōshū kai*). A revista deu vazão a uma série de abordagens sobre a “identidade japonesa”, relacionando o tema do *bushido* com elementos muito diversos. Os promotores das artes marciais, dentre eles o *judo*, o *kendo* e o *sumo*, estavam entre os participantes mais ativos no discurso nacionalista do *bushido*. A Associação de Estudos de Artes Marciais do Grande Japão (*Dai Nihon bujutsu Kōshū kai*) estava ligada a uma agência

²⁸ “This was symbolized by the 1897 founding of the Great Japan Society (*Dai nihon kyōkai*) around Inoue Tetsujirō and Takayama Chogyū (高山樗牛, 1871-1902) and the publication of its official organ, *Nihon shugi*. As defined by Takayama in an article in his other journal, *Taiyō* (*The Sun*), Japanism was founded on the principle of using the independent spirit based on unique characteristics of the Japanese people to demonstrate the original foundations of the nation” (BENESCH, 2011, p. 133).

governamental que tinha o objetivo a organização e unificação das artes marciais japonesas, a Sociedade de Artes Marciais Grande Japão (*Dai Nihon Butoku kai*). Esta agência foi uma das difusoras do conceito de Grande Japão (*Dai Nihon*), ideia baseada na afirmação da superioridade japonesa. Segundo Benesch (2011), diversos autores, com diferentes abordagens, publicaram na revista, que serviu de porta-voz do Estado para a ideologia de reavivamento dos preceitos do *bushido* e sua difusão para toda a população. A revista mostrou a extensão da pesquisa sobre o *bushido* até a data da publicação, estando de acordo com o desenvolvimento ideológico apontado por autores como Ozaki Yukio, Fukuzawa Yukichi, Suzuki Chikara e Uemura Masahisa, citados anteriormente. Benesch (2011) afirma que a *Bushido Zasshi* também apontou uma ligação entre o *bushido* e o militarismo moderno no Japão, interpretação que vai marcar o final da era Meiji até 1945.

A partir do início do século XX até o final da Segunda Guerra Mundial, pôde-se perceber duas grandes linhas de desenvolvimento do *bushido*: uma linha dirigida para o Ocidente, que buscava pontos em comum entre a ética guerreira dos samurais e o resto do mundo, onde temos Nitobe (2005) como o principal representante, com o texto mais difundido até hoje; e outra, na qual temos Inoue Tetsujiro como difusor de maior proeminência dentro do território japonês, voltado para um nacionalismo que afirmava a superioridade japonesa, expressando pontos de vista depreciativos para com o Ocidente e vizinhos asiáticos, e que foi a base para uma interpretação militarista dominante no Japão até 1945.

Inoue Tetsujiro foi um dos intelectuais mais influentes no Japão pré-guerra, ocupando a cadeira de professor de filosofia na Universidade Imperial de Tóquio. Seus escritos exerciam influência não só dentro da academia, mas também nos ambientes governamental e no treinamento militar, com os quais mantinha estreitas relações. Inoue, assim como outros intelectuais da época, estudou em diversas instituições em toda a Europa às custas do governo japonês. Sua visão sobre o Japão com relação ao Ocidente vai da afirmação da inferioridade japonesa, presente em seus textos iniciais, na última década do século XIX, até uma visão protecionista e agressiva no século XX. De acordo com Benesch (2011), o nacionalismo presente em seus textos sai de uma perspectiva defensiva, em 1890, para uma interpretação agressiva, em 1903, apoiando as ambições do Japão em matéria de expansão territorial. Inoue Tetsujiro foi um facilitador e propagandista do *bushido*, não desenvolvendo ideias originais, assim como Nitobe foi para o público internacional. Enquanto Nitobe foi responsável pela

divulgação do tema no exterior, a rápida disseminação de *bushido* no Japão do século XX foi em grande parte fruto dos esforços de Inoue Tetsujiro. Segundo Benesch (2011), Tetsujuro mantinha uma relação estreita com os militares como um educador e ideólogo, e ao longo da sua carreira foi progressivamente adotando o ultra-nacionalismo, a ênfase em um espírito japonês único e uma postura antiestrangeirista enquadrada na retórica de superioridade japonesa.

Em uma outra perspectiva, com uma interpretação menos militarista que Inoue e voltada para o público estrangeiro, temos o mais conhecido livro sobre o *bushido*, de Inazō Nitobe (2005), *Bushido: alma de samurai*, texto fundamental para compreendermos o samurai como o modelo de herói difundido internacionalmente. Nitobe faz parte da geração Meiji que recebeu educação ocidental, com moldes e professores ocidentais. Terminou seus estudos superiores nos EUA e obteve seu título de PhD na Alemanha, lugares onde construiu uma rede de amigos, dentre eles o então futuro presidente dos EUA, Thomas Woodrow Wilson; participou da criação do Comitê Internacional de Cooperação Intelectual, precursor da atual Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), em 1922, quando era subsecretário-geral, na sede de Genebra, da recém-fundada Liga das Nações, cargo que ocupou de 1920 a 1926. Cristão convertido, fez parte da associação protestante *Quakers*, que pregava o pacifismo, simplicidade e humildade entre os seus membros, o que veio a se refletir em sua obra. Como aponta Nunes (2012a), Nitobe possuía um pensamento voltado para o Ocidente, escrevendo suas principais obras em inglês, tendo como objetivo criar um intercâmbio que promovesse o crescimento do Japão como nação aos olhos do mundo. Ele se alinhava com a ideologia do governo Meiji, reificando os samurais como portadores das virtudes que faziam parte do povo japonês. Em suas palavras, “o samurai cresceu para ser o *beau ideal* da raça toda [...] O Japão intelectual e moral foi, direta ou indiretamente, o trabalho da cavalaria” (NITOBÉ, 2005, p. 109). Ele teria se difundido na sociedade japonesa de forma natural e, de múltiplas formas

se insinuou da classe social de onde se originou, e atuou como fermento entre as massas, fornecendo um padrão moral para todo o povo. Os preceitos da cavalaria, iniciado a princípio como glória da elite, se tornou eventualmente uma aspiração e inspiração para a nação inteira” (NITOBÉ, 2005, p. 110).

Nitobe (2005) difundiu uma versão virtuosa dos samurais, sendo a principal representação difundida pelo mundo em forma de texto. Ainda hoje é possível perceber a influência dos seus escritos no Ocidente, seja nas diversas representações dos samurais ou nas

seguidas reedições em diversas línguas do seu livro, que encontra público ainda hoje em academias de artes marciais. Fazendo parte de uma geração educada por estrangeiros, responsáveis pela afirmação de um nacionalismo voltado para fora do Japão, a obra de Nitobe é marcada fortemente pelas referências ocidentais. Nagao (2002) observa as influências de Edmund Burke (1729–1797) através do livro *Reflexões sobre a Revolução da França*, publicado em 1790, de Thomas Carlyle, que o teria influenciado pelo estilo de escrita e a concepção de história que poderia ser contada através da vida dos heróis e dos chefes. Nitobe teria desenvolvido um nacionalismo romântico:

Eu o chamo “romântico”, em parte, porque é fortemente influenciado por Burke e Carlyle. Em primeiro lugar, a influência de Burke é bastante óbvia no Bushido de Nitobe. O livro inteiro é baseado e modelado no elogio de Burke ao cavalheirismo em seu “Reflexões sobre a Revolução da França”, no qual Burke observou que a revolta francesa era um ultraje contra o espírito da cavalaria antigo, que era a glória de Europa. No entanto, o livro de Nitobe faz mais que uma imitação. Embora a observação de Burke faça sentido em retrospectiva e pareça quase profética, contudo falar de “cavalheirismo” na Inglaterra do final do século 18 deve ter soado pouco anacrônico. No caso de Nitobe, que nasceu de uma família samurai, o espírito do Bushido pertencia ao seu passado vivo. Mesmo que, também, estivesse desaparecendo, a memória ainda estava fresca e verde (NAGAO, 2002, p. 59-60, tradução nossa²⁹).

A influência de Burke reside na visão compartilhada de exaltar uma classe, buscando argumentos históricos que legitimem a existência de uma hegemonia. Enquanto Burke exalta os cavaleiros aristocráticos na Inglaterra, Nitobe exalta os samurais no Japão. Como afirma Nunes (2010, p. 4):

é daqui que Nitobe se torna um conservador histórico, isto é, procura na história argumentos que validem a existência e poder de uma determinada classe. Não podemos nos esquecer de que Nitobe nunca foi contra a monarquia no Japão, sempre a apoiou, já que foi através dela que a classe dos samurais alcançou o seu auge no Japão.

²⁹ I call it "romantic" partly because it is strongly influenced by Burke and Carlyle. In the first place, the influence of Burke is quite obvious in Nitobe's *Bushido*. The whole book is based and modelled on Burke's eulogy on chivalry in his *Reflections on the Revolution in France* where Burke remarked that the French Revolution was an outrage against the spirit of the ancient chivalry which was the glory of Europe. However, Nitobe's book was far from a mere imitation. Although Burke's observation makes sense in hindsight and looks almost prophetic, yet to speak of "chivalry" in the late 18th-century England must have sounded a little anachronistic. In the case of Nitobe, who was born to a samurai family, the spirit of Bushido belonged to his living past. Even if it, too, was disappearing, the memory was still fresh and green (NAGAO, 2002, p. 59-60).

Abaixo, uma descrição dos samurais que exemplifica o estilo de Nitobe (2005, p. 12-13):

no Japão, como na Europa, quando o feudalismo foi formalmente instalado, a classe profissional dos guerreiros ganhou proeminência. Eles eram conhecidos como samurais, literalmente querendo dizer, como o antigo *cniht* inglês (knecht, knicht), guardas ou acompanhantes, assemelhando-se em caráter aos *soldurii*, que César mencionou existir na Aquitânia, ou os *comitati* que, segundo Tacitus, acompanhavam os chefes germânicos na sua época; ou para apresentar um paralelo ainda mais posterior, os *milites medii* das quais se lê na história da Europa Medieval. Uma palavra sino-japonesa *Bu-ké* ou *Bushi* (cavaleiros combatentes) também foi adotada comumente. Era uma classe privilegiada, e originalmente deve ter sido uma casta rústica que fez da luta sua vocação. Essa classe foi naturalmente recrutada, num longo período de guerra constante, entre os mais másculos e intrépidos, e durante todo o processo que em que durava a eliminação, os tímidos e frágeis eram descartados e apenas “uma raça rude, todos másculos, com força brutal”, para emprestar a frase de Emerson, sobreviveu para formar famílias e fileiras dos samurais. Aparecendo para professar grandes honras e privilégios, e correspondentemente grandes responsabilidades, logo sentiriam a necessidade de um padrão comum de comportamento, especialmente por estarem sempre em pé de guerra e pertencerem a diferentes clãs. Da mesma forma que os médicos limitam a competição entre si por cortesia profissional, do mesmo modo que os advogados vão aos tribunais de honra em casos de etiqueta violada; assim os guerreiros devem também possuir algum lugar para um julgamento final de suas contravenções. *Fair Play* na Luta!

A apresentação do samurai e do *bushido* feita por Nitobe (2005) traz marcas textuais do estilo preponderante de “*Bushido: alma de samurai*”: um texto produzido para o público estrangeiro, escrito em inglês e por meio de comparações entre a cultura ocidental e a japonesa. A ênfase reside nas similaridades. Como podemos ver no trecho acima, Nitobe (2005) formula o mito do surgimento dos samurais e suas características através da comparação, lançando mão de uma série de referências ocidentais. É dessa forma que o autor aborda as origens do *bushido*, as influências que ele exerceu na sociedade japonesa e as virtudes desenvolvidas como sistema ético.

Ao apontar as origens do *bushido*, Nitobe (2005) elenca o zen-budismo, o xintoísmo e o confucionismo. Do budismo, teria herdado a “confiança calma no destino, uma quieta submissão ao inevitável, aquela calma estoíca diante do perigo ou da calamidade, aquele desdenho pela vida e benevolência com a morte” (NITOBÉ, 2005, p. 15). O zen-budismo é um método de meditação desenvolvido na China e incorporado por correntes budistas no Japão, que busca atingir zonas do pensamento que vão além da expressão verbal. “No *zen*, o exercício contínuo da meditação é o caminho para purificação da mente. Com ela, o samurai saberá buscar

a sua própria sabedoria, que o guiará por todo o caminho” (SAKURAI, 2014, p. 332, grifo do autor). Do xintoísmo, credo exclusivo das ilhas nipônicas, o *bushido* teria herdado a reverência à memória ancestral, que coloca a família imperial como origem de toda a nação japonesa; e a devoção filial, além da obrigação para com os pais, citada tanto em textos antigos como modernos. “Os princípios do Xintoísmo cobrem as duas características predominantes da vida emocional da nossa raça: patriotismo e lealdade” (NITOBÉ, 2005, p. 17). A principal influência nas reflexões éticas seria o confucionismo, através dos ensinamentos do próprio Confúcio e do seu seguidor Mencius. Como aponta Nagao (2002), alguns autores criticaram o uso de referências de Nitobe (2005) ao se referir sobre as origens do *bushido*, por ele não ser um especialista e cometer alguns equívocos sobre datas e nomes.

Para Nitobe (2005), o *bushido* teria desenvolvido uma série de virtudes morais que foram a mola mestra para o rápido desenvolvimento do Japão Meiji, um princípio guia da transição do Japão para a modernidade. As missões cristãs tinham feito, até aquele momento, pouca coisa na modelagem do Novo Japão. Os estadistas que dirigiram a Restauração Meiji eram homens que não conheciam outro ensino moral senão o dos samurais. Para endossar tal afirmativa, Nitobe (2005) cita a biografia dos criadores do Japão Moderno como prova incontestável de que o que moveu o trabalho e o pensamento desses homens foram os ensinamentos da Cavalaria. A transformação rápida pela qual o Japão passou em diversos aspectos teria como principal força impulsionadora o *bushido*.

Num trabalho dessa magnitude, naturalmente, entraram vários motivos; mas se tivéssemos que indicar o principal, não haveria hesitação em citar o Bushido. Quando abrimos o país inteiro ao comércio exterior, quando introduzimos as últimas melhorias em cada departamento da vida, quando começamos a estudar política e ciências ocidentais, nosso motivo principal não era o desenvolvimento de nossos recursos físicos e o aumento da riqueza; muito menos era a imitação cega dos costumes ocidentais (NITOBÉ, 2005 p. 115).

O mais forte dos motivos seria o sentido de honra, que não aceitava estar em uma condição de poder inferior. Qualidades e defeitos do povo japonês seriam frutos diretos do *bushido*, que está assentado em uma série de preceitos que Nitobe sistematiza. As virtudes apontadas pelo autor são conhecidas popularmente como os “sete princípios do *bushido*”, presentes em uma série de sites e publicações que ajudam a perpetuar o mito do samurai no Ocidente, são elas: (*Gi*) — Justiça, Retidão e Honestidade; (*Yuu*) — Coragem, Bravura Heroica; (*Jin*) — Compaixão, Benevolência; (*Rei*) — Respeito, Polidez e Cortesia; (*Makoto*) —

Honestidade, Sinceridade Absoluta; (*Meiyo*) — Honra, Glória; e (*Chuu*) — Dever e Lealdade. Essas publicações, embora muitas vezes não citem Nitobe, são uma clara demonstração da influência do seu livro na leitura do samurai fora do Japão até os dias atuais.

Seja através do *bushido* feudal ou o moderno *bushido* de Nitobe (2005), o modelo de samurai idealizado que podemos vislumbrar serve como referência para pensarmos os significados da violência nos filmes que analisaremos nos próximos capítulos. O *bushido* e toda a cultura samurai oferecem, além de um horizonte de expectativas das condutas morais dos personagens, uma gramática do corpo que luta, características distintivas dos filmes históricos japoneses. Oferece também uma iconografia simbólica em que cabelo, roupas, gestos e armas formam um conjunto facilmente reconhecível, marcados por uma forte tradição guerreira e estética. Esses elementos ajudam a distinguir as castas nos filmes, bem como identificar os tensionamentos das convenções que tais filmes trabalham. A forma de se vestir, de manipular sua espada, de se portar em frente a situações indicam, para olhos atentos, elementos simbólicos presentes nas representações dos samurais.

3.3. OS SAMURAI NO CINEMA

Os samurais, enquanto casta dominante durante um longo período, povoaram o imaginário do povo das ilhas nipônicas com histórias de bravura e honra, sendo retratados em diversas formas de arte, como a pintura, a literatura e as mais antigas artes dramáticas japonesas, como o *noh* e o *kabuki*. “As inúmeras avenidas da diversão e instrução populares — os teatros, as tendas dos contadores de histórias, o púlpito do pregador, os recitais musicais, as novelas — tomaram como tema principal as histórias dos samurais” (NITOBÉ, 2005, p. 177). No cinema não foi diferente, já que figuraram nos primeiros filmes narrativos e serviram como objeto do discurso nacionalista durante a primeira metade do século XX.

Como apontamos no capítulo anterior, os japoneses organizaram a produção de filmes em dois grandes gêneros cinematográficos: os *jidaigeki* (dramas históricos) e os *gendai geki* (dramas ambientados em tempos modernos), que por sua vez se subdividem em diversos subgêneros, que é uma marca do cinema japonês. Foram criadas e mantidas, a todo custo, em produção e programação, numerosas e rigorosas classificações de gênero, bem como publicidade e crítica. Essa divisão marcou a história do cinema japonês com relação às temáticas

e na organização das empresas cinematográficas, que se especializaram em determinados gêneros. Os samurais habitam o universo do *jidaigeki*, que se torna um gênero associado ao processo de invenção da nação japonesa e às disputas ideológicas em torno do samurai. Como aponta Gerow (2012), os filmes históricos também são locais de disputa ideológica em torno do samurai, não podendo ser considerados como simples alegorias da nação na formação de um imaginário globalizado. Ao longo da história do cinema nipônico, na sua relação com elementos da identidade nacional em formação, uma série de diálogos entre tradição e desafios estéticos, políticos e econômicos pontuais vai se revelar. Para o autor, o *jidaigeki* joga tanto com o passado — campo geralmente sagrado da construção da nação — quanto com o prazer de violência corporal, tornando-se um local rico, perigoso e muitas vezes profundamente contraditório para descrever e compreender o Japão (GEROW, 2012).

É importante compreender o gênero como uma importante força na construção da violência nos filmes de que vamos tratar nos capítulos posteriores. Como aponta Altman (2000), em muitos aspectos, o estudo dos gêneros cinematográficos não é mais que um prolongamento do estudo dos gêneros literários. Não é difícil encontrar citações de Aristóteles e de uma série de teóricos literários em estudos de cinema, na medida em que diversos postulados presentes nos estudos literários são aplicáveis ao universo cinematográfico. No entanto, existem diferenças importantes entre a crítica dos gêneros no cinema e os seus predecessores do campo da literatura. Desde que as publicações sobre gêneros começaram a proliferar no final da década de 1960, os críticos e estudiosos do cinema buscaram conquistar o seu próprio espaço intelectual, criando seus próprios postulados, seus *modus operandi* e seus próprios objetos de estudo. Para Altman (2000), o gênero é uma categoria útil por colocar em contato múltiplos interesses. Ele é um conceito complexo com múltiplos significados: um esquema básico ou fórmula que precede, programa e configura a produção da indústria; uma estrutura formal sobre a qual se constroem os filmes; uma categoria que orienta as decisões de distribuidores e exibidores; um contrato ou posição espectral que exige de seu público, orientando sua interpretação. Com base nessas conexões com a totalidade do processo de produção-distribuição-consumo, Altman (2000) reivindica ao conceito de gênero cinematográfico uma maior amplitude que a apresentada pela ideia de gênero literário, que influenciou o estudo do gênero no cinema.

Se o sistema horaciano destaca a necessidade de modelos apropriados para a produção textual e a tradição aristotélica se centra na estrutura textual e nos

efeitos de recepção, os teóricos dos gêneros cinematográficos, diferentemente, admitem sistematicamente que a principal virtude da crítica dos gêneros está em sua capacidade de ligar todos os aspectos do processo, desde a produção até a recepção (ALTMAN, 2000. p. 36, tradução nossa)³⁰.

O gênero orienta a indústria, a cadeia de distribuição e a audiência, ligando todos os elementos do processo comunicativo. Desta forma, as dimensões históricas da produção e recepção dos filmes se torna um desafio para a clareza teórica da crítica dos gêneros cinematográficos. Altman (2000) vai apontar que o desenvolvimento da teoria dos gêneros cinematográficos pressupõe uma coincidência entre as percepções da indústria e do público que não condiz com a história, que por sua vez apresentou inúmeros exemplos de disparidade. Para o autor, a ideia de pureza dos gêneros marcou os estudos sobre o assunto, que de certa forma ofuscaram a observação adequada da história do cinema, que nos oferece uma série de exemplos híbridos e mutantes (ALTMAN, 2000). Como afirma Bordwell (1991), o gênero parece ser um conceito “de textura aberta”, tratado como categorias “distorcidas”, definidas nem por condições necessárias e suficientes nem por fronteiras fixas. De acordo com o autor, são três os problemas para a classificação de um gênero: a definição do gênero como um princípio, distinguindo-a de outros tipos de conceitos; o quadro que define um sistema de gênero, discriminando um do outro; e a definição de um único gênero (BORDWELL, 1991). Nenhuma definição definitiva ganhou ampla aceitação na medida em que princípios de agrupamento diversos são utilizados para a definição dos gêneros, seja na localização espacial, como no *western* americano, na forma de apresentação, como no musical ou nas tecnologias em ficção científica. Boris Tomashevsky (1975 apud BORDWELL, 1991, p. 147, tradução nossa)³¹ afirma que os marcadores de gênero variam e se sobrepõem, não podendo ser deduzidos estritamente de um conjunto dedutivo de princípios:

Não é possível uma classificação lógica e definitiva de gêneros. Sua demarcação é sempre histórica, isto é, é correta apenas para um momento

³⁰ “Si el sistema horaciano destaca la necesidad de modelos apropiados para la producción textual y la tradición aristotélica se centra en la estructura textual y los efectos de su recepción, los teóricos de los géneros cinematográficos, en cambio, admiten sistemáticamente que la principal virtud de la crítica de los géneros radica en su capacidad de enlazar y explicar *todos* los aspectos del proceso, desde la producción a la recepción” (ALTMAN, 2000. p. 36).

³¹ “No firm logical classification of genres is possible. Their demarcation is always historical, that is to say, it is correct only for a specific moment of history; apart from this they are demarcated by many features at once, and the markers of one genre may be quite different in kind from the markers of another genre and logically they may not exclude one another, only being cultivated in different genres because of the natural connection of compositional devices” (TOMASHEVSKY, 1975 apud BORDWELL, 1991, p. 147).

específico da história. Além disso, eles são demarcados por muitas características ao mesmo tempo, e os marcadores de um gênero podem ser bastante diferentes em espécie dos marcadores de outro gênero e, logicamente, eles não podem se excluir, apenas sendo cultivados em diferentes gêneros por causa da conexão natural de dispositivos de composição.

A ideia de gênero se torna importante para o presente trabalho, na medida em que nos afastamos de abordagens que visam compreender algum tipo de efeito social da exposição da violência, que tendem a resumir todo tipo de representação como simples atos de violência. A compreensão dos elementos que compõem o gênero em questão oferece uma série de expectativas de comportamentos e estereótipos, inscritas pelas convenções que lhe são próprias, que permitem ler a violência a partir de uma moral inscrita na história contada. De certo modo, nossa atenção está voltada para como as convenções do gênero — pensado como uma categoria cultural, que ultrapassa as fronteiras do texto e envolve práticas da indústria, do público e culturais (MITTEL, 2001) — são acionadas e/ou tensionadas em cenas de violência, a partir das funções dramáticas que tais cenas exercem e do estilo cinematográfico utilizado, cruzadas por forças sociais, políticas e estéticas. Os filmes analisados neste trabalho podem ser enquadrados, a depender de onde são apresentados, como “filmes de samurais” ou *jidaigeki*, ou ainda *chanbara*, que buscaremos elucidar a seguir.

“Filmes de samurais” é um termo criado por críticos americanos e raramente é usado no Japão, estando mais atrelado à recepção dos filmes históricos pelo público estrangeiro. Este termo opera através de uma simplificação dos subgêneros provenientes dos filmes históricos (*jidaigeki*) tais como são pensados no Japão. Como afirma Chandler (1997), as definições convencionais de gêneros tendem a se basear na noção de que constituem convenções particulares de conteúdo (tais como temas ou configurações) e/ou forma (incluindo estrutura e estilo) que são compartilhados pelos textos que são considerados como pertencentes a eles. Thorne (2010) afirma, na sua definição de “filmes de samurais”, que estes não podem ser considerados simplesmente como filmes preocupados com samurais, na medida em que grande número de filmes geralmente considerados como sendo do gênero samurai podem apresentar protagonistas que são de origem camponesa, e não a classe samurai. Definir o filme de samurai apontando a presença de ação e lutas de espada também apresenta dificuldades na medida em que parte dos filmes que são considerados como filme de samurai apresenta pouca ação. Neste sentido, Thorne (2010) afirma que os filmes de samurai estão preocupados com os problemas e dilemas (internos e externos) do guerreiro, daquele indivíduo que é hábil em praticar atos

violentos. Os filmes de samurai teriam como característica marcante forçar seus protagonistas em situações em que eles ou o público (ou ambos) aprendem algo novo sobre o status do indivíduo como assassino. O que estaria em causa no filme de samurai é a jornada de aprendizagem do guerreiro, uma jornada tanto interna como externa.

Outro aspecto importante na definição dos filmes de samurais é a sua iconografia, que consiste em uma variedade de objetos, roupas, maquiagem, castelos, templos e a espada, arma essencial do guerreiro. A maioria dos filmes toma o período Tokugawa (1603–1868) como cenário, o que permite intrigas entre os samurais nas cidades maiores e castelos, ou sangrentas batalhas entre *ronins* (samurais errantes sem mestre) e *yakuzas* (ganges criminosas) nas cidades menores e vilas. No período Tokugawa, as espadas dos samurais, descritas por Nitobe (2005) em 1900 como a alma do guerreiro, não só eram um símbolo da casta, como também poderiam ser usadas contra a “gente comum”: os fazendeiros, os artesãos e os comerciantes, castas consideradas como inferiores. Os samurais geralmente portavam duas espadas, uma grande, conhecida como *katana*, e uma pequena, chamada de *wakizashi*. A aparência distintiva da espada japonesa, ou *katana*, é uma marca associada aos filmes de samurai, como também às performances dos guerreiros ao carregá-la e manipulá-la.

O termo “filme de samurais” se aproxima do que os japoneses chamam de *chanbara*, subgênero do *jidaigeki*. A distinção entre *jidaigeki* e *gendai geki* pode parecer idêntica às distinções de gênero do Ocidente. Entretanto, como Burch (1973) vai afirmar, existem duas diferenças importantes na concepção de gênero no Japão, quando este é comparado às práticas ocidentais: a taxonomia do gênero japonês foi desenvolvida e usada não para estabelecer hierarquias de diferenciação, como muitas vezes no Ocidente, mas para enfatizar uma relação objetiva unidade/pluralidade. Os japoneses dividem seus filmes com o mesmo rigor que eles dividem os períodos de sua história ou as muitas estações naturais do ano. Critérios históricos não são os únicos, mas são os primeiros. Estas categorias são apenas descritivas, não hierárquicas, como algumas classificações de gênero no Ocidente funcionam, a exemplo do filme de arte, o filme B, ou mesmo filmes de artes marciais (categoria em que os filmes de samurais, por vezes, são enquadrados como subgênero), que trazem, junto com a crítica, uma ideia de hierarquia. O outro tipo principal de classificação de gênero no Japão, afirma Burch (1973), é baseado no que poderíamos chamar de “assunto”. No entanto, neste caso, o termo abrange muito mais do que o esquema geral trama e definição. Os filmes de gênero japoneses

são ambientados em meios sociais específicos, desenvolvendo uma mensagem ideológica muito similar, com mais ou menos o mesmo conjunto de tipos de personagem e mais ou menos a mesma estrutura narrativa. Uma homogeneidade marcante que não se vê no Ocidente, que leva Richie (1971) a afirmar que, enquanto o diretor ocidental geralmente pensa em seu filme como uma entidade, o japonês é geralmente consciente de que ele está trabalhando dentro de um determinado gênero.

Neste sentido, o que mais se aproxima do horizonte de expectativa dos filmes de samurais são os *jidaigeki* focados em cenas de luta de espada e cenas de ação, conhecidos como *chanbara*, termo onomatopeico que denota os sons e ritmos das cenas clímax de combates de espada. No entanto, definir o gênero *chanbara* como o *jidaigeki* focado em lutas de espada é leviano, na medida em que também se configuram como dramas e as cenas de combate estão prenhas de significados relacionados ao *bushido* e ao ideal de guerreiro propagado. Outro aspecto problemático é o fato de que os japoneses façam mão de uma série de outros subgêneros provenientes do *jidaigeki* que a nossa visão ocidental corre sempre o risco de ignorar. Deste modo, embora estejamos interessados especificamente nas cenas de violência visual, que poderíamos caracterizar como *chanbara*, estamos considerando o termo “filmes históricos”, ou *jidaigeki*, como o mais adequado ao propósito deste trabalho, na medida em que podemos abarcar os filmes analisados sem ficarmos presos à minuciosidade das classificações dos subgêneros japoneses, nem aos ditames de uma classificação fechada de “filmes de samurais”. Ao mesmo tempo, o termo permite confrontar aspectos da indústria, da história e das condições sociais de produção na compreensão do aspecto violento dos filmes analisados.

O diretor Shozo Makino, apontado como um dos principais diretores da primeira fase do cinema nipônico, é também considerado como um dos criadores do *jidaigeki*. Com uma próspera parceria com o ator Matsunosuke Onoe, que viria a se tornar o primeiro astro do cinema japonês. Makino filmou, na década de 1910, um grande número de filmes, chegando a 68 por ano. A ideologia subjacente ao *jidaigeki*, desde seus princípios, derivava do patrimônio de códigos feudais que fincaram suas raízes no precedente período Tokugawa. Makino fez a primeira versão para o cinema de “Os 47 Ronins (*Chushingura*)” (1921), que é até hoje a obra mais filmada da história do cinema japonês, que tem como tema central a vingança, tema prioritário por muito tempo nos *jidaigeki*. Shozo Makino, em parceria com Onoe, deram vida a um modelo de herói com características divinas e sobrenaturais, como se pode ver em “Jiraiya

the Hero (*Goketsu Jiraiya*)” (1921), no qual usa efeitos de trucagem³² para dotar o protagonista com poderes de transformação e desaparecimento.

A década de 1920 e a reconfiguração da indústria, motivada e acelerada pelo grande terremoto em Kanto, trouxeram importantes inovações aos filmes históricos. Novielli (2007) vai apontar a influência do *shingeki*, o “teatro novo”, que surgiu no início do século, inspirado nas teorias de Stanislavski e nas obras de Ibsen e Shaw, na composição das cenas de combate de forma mais realista. Enquanto no *kabuki* a ação era estilizada através de pantomimas artísticas, onde não havia o contato real entre os personagens, no teatro novo, “a espetacularidade das ações, interpretadas com movimentos muito rápidos, era acrescida pela utilização de espadas verdadeiras e do violento efeito de copiosas golfadas de sangue” (NOVIELLI, 2007, p. 50). A partir daí pode-se falar em *chanbara*, estilo que vai se popularizar durante toda a década. Tal estilo foi incorporado ao cinema nos anos 1920, conseguindo criar atmosferas semelhantes às cenas de duelos que estavam em voga no cinema norte-americano. Somado a isso, o apelo a temas trágicos de grande conhecimento do público fez com que os filmes *chanbara* obtivessem grande popularidade.

As mudanças nos filmes históricos também atingem a concepção dos personagens, que passam a não ser mais dotados de poderes sobrenaturais ou características divinas, multiplicando-se os papéis de heróis vulneráveis, nos quais se esboça crescentemente uma construção psicológica.

Portanto, mais que o samurai devotado ao *bushido*, tende-se a preferir a potencialidade anárquica dos *ronin* e o tom subversivo da clandestinidade delinquente povoada pelos *Kyokaku* (antepassados dos modernos *Yakusa*). Assim, o tema recorrente do herói que se bate para defender seu senhor é frequentemente substituído pelo da proteção dos fracos e desvalidos (NOVIELLI, 2007, p. 50).

É nessa fase, com obras menos interessadas em reafirmar o *bushido*, que se torna acentuada uma marca que Thorne (2010) vai observar como tema recorrente em diversos filmes, o conflito entre *giri* e *ninjo*. Enquanto *Giri* se refere a um conceito confucionista de obrigação social devida aos seus superiores, relacionada à ideia de vingar a morte do senhor feudal e cuidar dos pais quando idosos, o *ninjo* está relacionado ao sentido pessoal de compaixão

³² Manipulação filmica para criar efeitos ilusionistas.

humana e empatia, às decisões emocionais do que é certo e errado. A contradição direta entre as noções de *giri* e *ninjo* é uma importante chave de compreensão dos filmes históricos, manifestando-se, muitas vezes, em casos em que a obrigatoriedade de matar, em decorrência da obrigação para com o seu senhor, entra em conflito com o julgamento pessoal do certo e errado. Tal conflito consiste na fórmula básica de diversas tragédias presentes no cinema nipônico. Segundo Novielli (2007), alguns diretores e roteiristas vão alterar o perfil dos heróis nesses filmes a partir do interesse pela nova dinâmica do *shingeki*, pelos filmes de ação norte-americanos e pelos temas da literatura de massa, criando o protótipo do herói niilista que impera no cinema japonês até o início dos anos 1930. Episódios da vida de heróis da literatura popular, conhecidos do grande público como Miyamoto Musashi, Tengu Kurama, somados à agilidade da narrativa e espetaculares cenas de ação, vão ser a receita do sucesso desses filmes. Algumas características estilísticas foram desenvolvidas nesse período, como a utilização da câmera manual para movimentos ágeis entre personagens, grande velocidade e variação de planos em cenas de combate.

Outro traço marcante de tais filmes é a relação do homem com a natureza, que constitui um traço de toda a filmografia nipônica. Para Richie (1971), a relação entre o homem e o seu entorno é um tema contínuo na filmografia japonesa, por estar ligado a uma certa crença de o povo nipônico considerar seus arredores como uma extensão de si mesmo. Essa atitude, segundo o autor, cria a atmosfera específica do filme japonês quando comparado a filmes de outras nacionalidades (RICHIE, 1971). Thorne (2010) vê, nessa incidência, uma permanência de uma longa tradição de representação da natureza no Japão, que, ao contrário de outras escolas, fez a transição para o cinema, tornando-se um aspecto dominante de muitos filmes japoneses. Desta forma, é comum, nestes filmes, a presença de cenas longas da paisagem japonesa, como também cenas marcadas por uma forte presença de elementos naturais, como a chuva em “Rashomon” (1950) e em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954). Algumas dessas representações da natureza podem adquirir um aspecto simbólico através de uma linguagem artística, familiar para o público japonês, embora não para os espectadores internacionais.

Foi a partir de meados da década de 1920, enquanto cineastas e empresas se empenhavam em renovações técnicas e dramáticas como estratégia de mercado, que o cinema começou a ser alvo do controle estatal de forma crescente. Podemos afirmar que o

desenvolvimento do cinema no Japão foi amplamente influenciado pelo clima nacionalista que marcou o país e a sua participação em uma série de conflitos. O cinema chegou ao Japão em pleno crescimento do nacionalismo, no final do século XIX, e se desenvolveu em meio a um clima bélico que assolou os governos Taisho (1912–1926) e o início do Showa (1926–1989). Nos primeiros anos do século XX, o cinema japonês teve um primeiro momento de crescimento devido aos cinejornais, impulsionados, por sua vez, pela guerra russo-japonesa, entre 1904 e 1905. A guerra incentivava a produção japonesa, ao gerar enorme interesse público pelos cinejornais, colocando o cinema como instrumento na divulgação da guerra e seus ideais. Seguindo essa tendência, a participação na Primeira Guerra impulsionou o parque industrial japonês e a produção cinematográfica. Mas foi em 1925 que as primeiras normas de controle de conteúdo foram apresentadas pelo governo:

As primeiras normas de censura são promulgadas pelo Departamento Nacional de Polícia (Keihokyoku) do Ministério de Assuntos Internos em 1925 e, com o advento da era Showa a partir de 1926, essas serão cada vez mais repressivas. Serão enquadrados todos aqueles filmes que colocam em questionamento a soberania imperial ou o poder militar, ou que favoreçam abordagens de esquerda, ou finalmente contenham cenas eróticas (basta um beijo para torná-las censuráveis) (NOVIELLI, 2007, p. 53).

Embora o nacionalismo em voga forçasse a aplicação das normas de forma cada vez mais severa, por algum tempo ainda, os *jidaigeki* deram vazão a abordagens não submissas através dos chamados filmes de tendência (*Keiko eiga*), que segundo Novielli (2007) tinham como denominador comum um acurado realismo e uma implícita simpatia para com os oprimidos. Agitações camponesas e operárias pelo país, devido à crise econômica nos anos 1930, abriram espaço para abordagens de esquerda no cinema, na literatura e no teatro. Os filmes históricos, nesse sentido, foram uma saída em busca de maior liberdade de criação, na medida em que se podia velar intenções de denúncias do sofrimento do povo, transpondo-as para o ambiente do passado. É nessa direção que Novielli (2007) afirma que as primeiras normas de controle não afetaram a qualidade artística das obras que se seguiram. Experimentações estéticas continuaram a acontecer através de diretores consagrados, como Deinesuke Ito, que consolidaram suas carreiras com obras que conseguiam furar proibições, através de paródias e/ou abordagens que usavam os filmes históricos como formas de burlar a censura.

Entretanto, com o acirramento dos conflitos que o Japão se envolvia, foi colocada em vigor uma densa rede de normas, a *Eigaho*, lei de cinema inspirada na *Spitzenorganisation der filmwirtschaft* da Alemanha Nazista, com o poder governamental substituindo a organização da própria indústria cinematográfica. Através de 26 artigos, o governo instituiu formas de controle de toda a produção, distribuição e exibição de produtos nacionais, com a intenção de propagar o ideal nacionalista. Em nível de conteúdo, a censura buscava barrar argumentos que “perturbassem a ordem pública”, como elementos estranhos à tradição ou que encobrissem suas especificidades culturais, como cenas de mulheres fumando ou se distraíndo em bares, uso de terminologias estrangeiras, críticas ao poder político e militar ou mesmo a felicidade individual.

Standish (2006) observa que os sentimentos patrióticos, em termos temáticos, encontraram expressão no cinema japonês em dois discursos dominantes centrados na representação do herói masculino. Os *jidaigeki* focaram na representação de uma masculinidade idealizada do samurai, enquanto os *gendaiigeki* foram marcados pela representação da sublimação da vontade do indivíduo em detrimento da do grupo. Os temas permitidos e incentivados giravam em torno da exaltação da família imperial, do espírito familiar e do sacrifício pela pátria.

O ponto forte dessa espécie de *restyling* por parte das autoridades era a exaltação da tradição e da cultura do passado, um amplo espelho graças ao qual os espectadores, em especial aqueles que em breve seriam chamados às armas, podiam redescobrir-se em antigas figuras heroicas e justificar cada perda humana, por mais que dolorosa, como um passo à frente na conquista da supremacia pan-asiática (NOVIELLI, 2007, p. 104).

A lei tornava necessária uma licença especial para trabalhar no cinema, uma catalogação que se estendia a todos os setores da produção: diretores, equipe técnica e atores. Todos os roteiros passavam pela censura, bem como filmes estrangeiros a serem exibidos. O espetáculo tinha uma estrutura a ser seguida, não podendo ultrapassar 3 horas de duração, tempo em que também deveriam ser exibidos, obrigatoriamente, cinejornais e “filmes culturais” (*bunka eiga*). Em 1940 ocorre um acirramento da lei que se torna taxativa, não admitindo exceções. Foi controlada a quantidade de película à disposição para uso pessoal e o fim da importação dos EUA. Em 1941 foram proibidos filmes americanos e ingleses, apontados como detentores de um espírito perigosamente individualista. No mesmo ano, o governo reuniu as produtoras existentes em poucos grupos, a fim de agilizar suas atividades de controle. Nestas condições de controle e censura, “tornara-se então necessária uma clara consciência ideológica para aqueles

que trabalham no mundo do cinema: uma única alternativa à conversão total ao militarismo só podia ser abstenção e, com efeito, à parte Fumio Kamei³³, ninguém se opôs abertamente ao regime militar” (NOVIELLI, 2007, p. 107).

Como aponta Fumiaki (2012), após o início da guerra com a China, em 1937, os *jidaigeki* foram fiéis às narrativas históricas, com o objetivo de reforçar a identidade nacional japonesa. Esses filmes limitavam as cenas de ação em favor de um estilo mais reservado e mais grave, do qual “Os 47 Ronins (*Genroku Chūshingura*)” (1941), de Kenji Mizoguchi, era apontado como o exemplo mais refinado. A história de “Os 47 Ronins” é amplamente conhecida no Japão, encarnando diversos elementos ideais do *bushido*, como lealdade, honra e a morte por lealdade ao seu senhor.

O desastre da Segunda Guerra Mundial, com a explosão das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki, seguida da invasão americana, estabeleceu uma nova ordem no país. A declaração de renúncia de sua descendência divina por parte do imperador Hirohito, transmitida para todo o país, pôs fim à guerra e aos ideais de expansão japonesa. Após a rendição incondicional a que o Japão foi imposta, contingentes americanos desembarcaram no país com o intuito de estabelecer a democracia e conter qualquer tipo de possível retaliação. É interessante observar as preocupações relatadas por Benedict Anderson (2008), em trabalho encomendado pelas tropas americanas, sobre as dúvidas do que esperar da população daqueles guerreiros, que contrariavam as estatísticas das guerras e praticavam uma política de não rendição. Enquanto exércitos ocidentais não suportavam a morte de um quarto ou um terço do seu contingente sem se render, com uma taxa média de quatro soldados capturados para um morto, o exército japonês tinha impressionantes taxas de uma rendição para 120 mortos, na campanha no norte da Birmânia, com a maior taxa de rendição alcançada na Holanda, com um prisioneiro para cada cinco mortes. Envoltos na cultura do *bushido*, portando versões do *Hagakure*, livro do samurai Yamamoto (1716/2004), que reforçava o ideal da morte honrada em batalha e a desonra da desistência, as forças armadas japonesas ficaram famosas por fatos

³³ Novielli (2007) vai apontar o diretor Fumio Kamei (1908–1987) como o único exemplo de cineasta que se opôs abertamente à guerra em seus filmes, através de uma descrição realística do aspecto trágico da guerra em filmes como “Soldados em luta (*Tatakau heitai*)” (1938).

como os ataques *kamikase* (vento divino), nos quais os aviões se atiravam em porta-aviões inimigos.

Devido à sua força na difusão de ideologias, o cinema foi um dos primeiros setores a sofrer intervenção nos primeiros anos da ocupação americana. Ainda em 1945 foi criada o CIE (Civil Information and Education Section), órgão subordinado ao SCAP (Supreme Commandment of the Allied Powers), responsável por difundir a propaganda de reeducação do povo japonês. A lei do cinema de 1939 foi anulada, entrando novas regras e proibições aos filmes.

Assim, foram proibidos os filmes em que houvessem uma manifesta propaganda militarista, e, particularmente, que se referissem a temas impregnados de militarismo, mostrassem a vingança como motivo legítimo, tivessem um entrecho nacionalista, chauvinista e xenófobo, arriscassem alterar fatos históricos, favorecessem a discriminação racial ou religiosa, retratassem a lealdade feudal ou desprezo pela vida como desejável ou honroso, aprovassem direta ou indiretamente o suicídio ou a submissão e a degradação das mulheres, representassem brutalidade, a violência e o mal como triunfantes, revelassem-se antidemocráticos, não desaprovassem a exploração de crianças e que, finalmente, se afastassem do espírito ou da carta da Declaração de Potsdam, ou de qualquer diretriz do SCAP (NOVIELLI, 2007, p. 126-127).

Estas normas incidiam diretamente nos filmes históricos, que se viam quase que completamente proibidos, tendo sua produção quase zerada. O controle americano se deu até meados de 1952, tempo suficiente para causar grandes perdas no acervo da década precedente, com o confisco e a destruição de filmes. Por outro lado, houve a invasão de filmes estrangeiros, o que contribuiu para o incentivo da produção interna.

Superadas as limitações impostas pela ocupação americana, a indústria cinematográfica se reergueu e entrou na década de grande produtividade. Impulsionada pelo sucesso em festivais internacionais — como “Rashomon” (1950), de Akira Kurosawa, em 1951, em Veneza, e “O Portal do Inferno (*Teinosuke Kinugasa*)”, em 1953, em Cannes —, a produção dos filmes históricos teve um grande impulso. Segundo Giuglaris e Giuglaris (1957), já em 1953, 91 dos 302 filmes japoneses produzidos foram ambientados no universo dos *jidaigeki*. Além de Kurosawa, diversos diretores merecem destaque nesse período, alguns com carreiras consagradas, que datavam desde o cinema mudo, como Kenji Mizoguchi e Teinosuke Kinugasa, e outros que ganharam notoriedade com grandes sucessos como Hiroshi Inagaki e a trilogia sobre Myamoto Musashi (1954, 1955, 1956).

Algumas obras desse período tomavam o ambiente do passado como base para dramas individuais, como “Rashomon” (1950), que se baseia em uma tragédia humana atemporal e questiona a subjetividade da verdade apresentando três versões de um crime, sem revelar qual é a verdadeira história. Outras focaram na ação característica dos *chanbara*, tomando como heróis não só samurais fiéis aos ideais do *bushido*, mas também os *ronins*, como no caso de “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), que buscavam menos uma edificação moral e mais uma busca pela sobrevivência, conscientes de sua condição social e o perigo da derrota.

Inevitavelmente, muitos desses personagens reproduziam o caos moral do pós-guerra e a dispersão causada pela falta de uma definição precisa dos papéis sociais: porém, não raro se negligenciavam as nuances psicológicas, privilegiando a renitente recorrência das práticas guerreiras com as quais se ressaltava a incongruência características da batalha (NOVIELLI, 2007, p. 167).

Giuglaris e Giuglaris (1957) identificaram três tendências dominantes nos filmes históricos na década de 1950: em um polo estariam os clássicos, representados por diretores como Teinosuke Kinugasa e Kenji Mizoguchi. Kinugasa, por exemplo, começou sua carreira como *oyama*³⁴ no teatro *kabuki*, papel que interpretou também nos primeiros anos do cinema no Japão. Sua carreira como diretor começou em 1923, e produziu, até a década de 1950, aproximadamente 150 filmes. Focado em uma espécie de preciosismo com relação à imagem e ao som, dava menos importância ao tema e representava a geração dos primeiros realizadores de *jidaigeki*. Kenji Mizoguchi, por sua vez, foi um dos mais conhecidos diretores japoneses, tinha como marca a apurada técnica de *mise-en-scène*, utilizando-se de longas tomadas com a câmera fixa, num complexo jogo de marcação e atuação minuciosa. No extremo oposto se encontrava Akira Kurosawa, considerado como um renovador do gênero, com forte influência do cinema estrangeiro, focado na intensificação dos conflitos psicológicos e ligado à tradição de cenas de luta rápidas. Entre esses dois polos encontravam-se diretores que Giuglaris e Giuglaris (1957) caracterizaram como semiclássicos, Dainosuke Ito e Hiroshi Inagaki, e os semirenovadores, como Tomu Uchida e Kimisaburo Yoshimura. Esses diretores, dentre outros, foram responsáveis por uma intensa produção na década de 1950 e início da de 1960, período considerado por alguns observadores do cinema japonês como a época de ouro do *jidaigeki*.

³⁴ Papel feminino interpretado por homens no teatro *kabuki*.

A indústria cinematográfica começou a declinar na década de 1960, e a produção dos *jidaigeki* gradualmente mudou seu centro de atividade do cinema para a televisão. Alguns filmes ainda conseguiram obter grande sucesso, como “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961); no entanto, o movimento de transição para a TV tornou a produção do *jidaigeki* para o cinema mais escarça, com diretores afeitos a grandes produções, como Akira Kurosawa, passando por dificuldades em aprovar seus projetos. Os samurais continuaram a habitar o mundo do cinema, mas também dos mangás, dos desenhos animados, em representações do Japão antigo para o mundo exterior e nas artes marciais, e continuam, ainda hoje, sendo um importante símbolo não só da ideia de Japão, mas também de um modelo de masculinidade e heroísmo globalizado.

Como podemos perceber, os samurais não podem ser pensados como algo dado, como um símbolo estanque, imutável, mas como um símbolo moldado por forças históricas e sociais. A casta guerreira que se desenvolveu ao longo dos séculos de feudalismo foi poderosa o suficiente para se perpetuar em discursos nacionalistas na passagem para o Japão moderno. Sua conversão em símbolo nacional, como um modelo a ser seguido pela população na era Meiji, tornou o samurai objeto de discussão teórica e exaltação patriótica. Herdeiros de tradições artísticas seculares ricas em narrativas e representações, os samurais tornaram-se heróis em uma indústria cinematográfica desenvolvida, ávida por alcançar um público formado, em sua maioria, por homens e jovens. É em meio à pluralidade de discursos em torno dos samurais que se desenvolveram ao longo da história do cinema japonês que buscamos pinçar o exemplo notório de Akira Kurosawa. O uso da violência em seus filmes e seus modos de significar trazem esse samurai em movimento, por vezes rasurando o modelo idealizado, outras o reafirmando, fazendo da violência uma ferramenta fundamental do seu cinema.

4. ESTRUTURAS DA VIOLÊNCIA EM CENA

Como já afirmou Gerow (2012), os filmes históricos japoneses jogam tanto com o passado — campo geralmente sagrado da construção da nação — quanto com o prazer envolvido em torno da violência corporal, tornando-se um local rico, perigoso e muitas vezes contraditório para retratar o Japão. Não podemos afirmar que o *jidaigeki* seja o único gênero a trazer a violência como elemento estrutural, mas podemos apontar para uma série de especificidades decorrentes do estilo de atuação, do fundamento moral que guia os personagens e de toda iconografia envolvida, que tornam a forma de encenação da violência em filmes históricos japoneses peculiar. No capítulo anterior, examinamos estruturas gerais do discurso sobre os samurais e do *bushido* na sociedade japonesa, tomados como condições de existência destas formas de representação da violência no cinema. No presente capítulo, lançaremos o olhar para estruturas propriamente cinematográficas, buscando estabelecer os parâmetros que entram no jogo da encenação da violência e nos permitem examinar os encontros entre cinema e a cultura samurai.

O presente capítulo assume um caráter metodológico na medida em que discute os modelos e métodos de análise adotados no trabalho, mas, nesse processo, utilizamos exemplos retirados da filmografia de Akira Kurosawa, conferindo-lhe também um caráter analítico. Inicialmente, buscamos estabelecer as bases para que a violência possa ser entendida de forma estrutural dentro das narrativas fílmicas, examinando algumas limitações e implicações da abordagem estruturalista da narrativa no cinema. Buscando modelos estruturais que dessem conta das dimensões narrativa, imagética e discursiva da violência, utilizamos as definições de “imagem-ação”, de Deleuze (1983), e “estruturas da agressão”, de Noël Burch (1973). Tais conceitos nos permitem observar como a violência é usada na progressão das narrativas, bem como estabelecer alguns parâmetros a serem observados para se compreender a estruturação da violência visual na sua relação com o *bushido*. Retiramos de “Rashomon” (1950), “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) e “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957) exemplos que nos permitem observar a aplicabilidade de tais conceitos. Fechamos o capítulo com a análise de “A Saga do Judô’ (*Sugata Sanshiro*)” (1943) e “A Saga do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*)” (1944), os dois primeiros filmes do diretor, que já mostravam uma marca que se perpetuou na sua carreira: o uso da violência de forma estrutural e sua relação com a cultura samurai.

4.1. NARRATIVAS E ESTRUTURAS DA VIOLÊNCIA NO CINEMA

Estamos no universo do cinema narrativo, que por sua vez faz parte do conjunto indefinido das narrativas que povoam as diversas culturas. As artes narrativas como o teatro e o cinema se utilizam de encenações de lutas desde suas criações. A violência como recurso narrativo pode ser vista desde a ideia de *catarse*, tal como preconizada por Aristóteles em sua *poética*, uma forma de purificação de sentimentos do espectador através da representação de ações que incitassem o horror e a piedade. Pode aparecer vinculada também a outras emoções em dramas, comédias, dentre outros gêneros. A enciclopédia *Martial Arts of the World* (GREEN, 2001), no verbete *stage combat*, utilizado para se referir a qualquer confronto físico encenado, cita as peças de William Shakespeare, do século XVI, como um importante exemplo, no teatro, em que cenas de esgrima estão presentes em momentos importantes da trama. Lutas ou encenações de lutas de boxe constituíram o primeiro gênero de imagens em movimento a ser diferenciado por formas especiais de produção e apresentação (STREIBLE, 2008), quando, nos primórdios do cinema americano, a empresa Black Maria, de Thomas Edison, produziu uma série de lutas encenadas entre 1894 e 1896. Como vimos anteriormente, o cinema nipônico não difere do de outras partes do mundo neste quesito, usando da violência como matéria-prima para suas histórias.

A violência encenada constitui um dos modos de narrar fundamentais no universo do *jidaigeki* e, por sua vez, no universo de filmes históricos de Akira Kurosawa. Acreditamos que o exame desses modos de narrar seja um caminho adequado para compreendermos os sentidos da violência nos filmes. No entanto, sem deixar de levar em consideração o aspecto múltiplo que tais encenações adquirem: são imagens de atos violentos inseridos na narrativa, que fazem evoluir uma situação dada em direção a um desfecho; são construções imagéticas violentas em termos de estilo cinematográfico, buscando agredir a sensibilidade do espectador; e são discursos que se inserem em cadeias discursivas ancoradas na história, ao tensionar a figura do samurai, importante símbolo da cultura nipônica. Dessa forma, é necessário a elucidação do caminho que nos permite pensar a violência dentro das narrativas, sem negligenciar tal perspectiva múltipla.

A narratologia, termo cunhado pelo húngaro Tzvetan Todorov para designar um campo de estudo dentro da teoria literária, examina as narrativas buscando distinguir as suas estruturas e os elementos que a constituem. No século XX, o estudo das narrativas se consolidou enquanto

ciência, sobre a forte influência das teorias estruturalistas. Entre as décadas de 1960 e 1970, autores como Roland Barthes e membros da Escola Formalista Russa, com estudiosos como A. J. Greimas, Vladimir Propp e Lévi-Strauss, desenvolveram uma série de estudos tomando as narrativas como objeto, buscando elucidar seus elementos constituintes e suas relações. Como aponta Barthes (2013), um importante conceito oriundo da linguística, que influenciou as análises estruturalistas da narrativa, é o de *níveis de descrição*. Tal como a frase pode ser pensada em diversos níveis, como o fonético, o fonológico, o gramatical e o contextual, que se apresentam em uma relação hierárquica, a narrativa, estando um nível acima da frase, também é pensada a partir de níveis descritivos e hierárquicos.

Compreender uma narrativa não é somente seguir o esvaziamento da história, é também reconhecer “estágios”, projetar encadeamentos horizontais do “fio” narrativo sobre um eixo implicitamente vertical; ler (escutar) uma narrativa não é somente passar de uma palavra a outra, é também passar de um nível a outro (BARTHES, 2013, p. 27).

A partir de uma série de estudos estruturalistas, Barthes (2013) propôs pensar a narrativa a partir de três níveis de descrição: o nível das “funções”, tomando o sentido dado por Propp (2013) e Bremond (2013); o nível das “ações”, no sentido dado por Greimas(2013); e o nível da “narração”, o que seria o discurso em Todorov (2013). Esses três níveis estão ligados entre si e se integram progressivamente: “uma função não tem sentido se não tiver lugar na ação geral de um actante; e a própria ação recebe sua significação última pelo fato de ser narrada, confiada a um discurso que tem seu próprio código” (BARTHES, 2013, p. 28).

O nível das funções é no qual se define as unidades mínimas da narrativa, segmentos do discurso narrativo, que podem ser distribuídos em classes. Toma-se a significação como o critério de seleção da unidade, fazendo com que o caráter funcional dos segmentos da narrativa permitam percebê-los como unidades mínimas. A função, nesse sentido, é uma unidade de conteúdo, não a forma como é dito. Barthes (2013) divide essas funções em duas grandes classes: distribucionais e integrativas. Correspondendo à ideia de função em Propp (2013), a classe distribucional é a que se reserva o nome de função, é pensada na sua relação horizontal da história contada. Ela pode se constituir como articulação importante da narrativa (funções cardinais) ou apenas preencher o espaço narrativo que separa as funções cardinais (catálises). A classe integrativa, por sua vez, refere-se às marcas indiciais presentes na narrativa. Não se refere a atos complementares e consequentes, mas como conceitos mais ou menos difusos, no entanto, necessários para a compreensão da narrativa. São detalhes relativos a personagens,

ambientes, etc. Os índices, afirma Barthes (2013), são unidades semânticas porque, ao contrário da função, eles remetem a um significado, não a uma operação.

O segundo nível de descrição da narrativa, segundo Barthes (2013), é o nível das ações, que se refere aos personagens. Estes formam um plano de descrição necessário, sem o qual algumas ações narradas deixam de ser inteligíveis. Tomando as semelhanças dos pontos de vista defendidos pelos estruturalistas, Barthes (2013) aponta como a principal característica o fato de definirem os personagens pela sua participação na esfera de ações. Estas entendidas não “no sentido de pequenos atos que formam o tecido do primeiro nível, mas no sentido das grandes articulações da práxis (desejar, comunicar, lutar)” (BARTHES, 2013, p. 46). O terceiro nível de descrição é o relativo à narração, que consiste em descrever os códigos pelos quais narrador e leitor são significados no decorrer da própria narrativa. Envolve a situação da narrativa, bem como percebe as marcas textuais que criam o narrador e o espectador no próprio texto.

O principal representante da abordagem estrutural da narrativa no cinema foi Cristian Metz, que buscou, por sua vez, estabelecer uma grande sintagmática. Como aponta André Parente (2000, p. 20):

A sintagmática é, para Metz, a regra de uso linguístico fundamental do cinema, o código cinematográfico por excelência, que organiza a lógica de ação e a mensagem global do filme (diegese); a regra que especifica as figuras, os segmentos ou sintagmas passíveis de ocorrência na banda da imagem, no âmbito das grandes unidades do filme narrativo clássico.

Parente (2000) aponta para o fato de que as grandes teorias da narrativa tenderam a assimilar a narrativa cinematográfica a enunciados linguísticos, operando uma redução do cinema. Para o autor, Metz tem o mérito de acabar com as tendências normativas e metaforizantes dos modelos precedentes, definindo o cinema como assunto da linguística (PARENTE, 2000). No entanto, afirma que as preocupações científicas que opera Metz permitiram aplicações linguísticas reducionistas e normalizantes: “redução do cinema a linguagem pela redução das imagens, e da narrativa cinematográfica que elas compõem, a enunciados — e normalizantes — redução do cinema a uma sintaxe narrativa veicular que implica uma volta a gramática” (PARENTE, 2000, p. 19-20).

A abordagem semiológica da narrativa, inspirada nas teorias estruturalistas, reduziram a narrativa a uma sequência de enunciados que representam um estado de coisas, estando

submetidos às regras linguísticas e discursivas. Para Parente (2000), a semiologia deve ser entendida como uma parte da semiótica. Para o autor, o “verdadeiro” cinema, seja ele narrativo ou não, privilegia sempre os processos imagéticos, que são, com frequência, narrativos, mas não unicamente (PARENTE, 2000). Esses processos imagéticos/narrativos não são, de modo algum, como pretende a semiologia, linguísticos. Elementos como duração e escalas de planos e seus encadeamentos não podem ser compreendidos pela grande sintagmática, na medida em que não dependem de um discurso significante. Para Parente (2000), a narrativa em geral e a narrativa cinematográfica, em particular, não podem ser compreendidas pela dialética significante/significado.

Para a semiótica, o cinema é um sistema de signos ou de imagens pré-linguisticamente formadas, que são determinações de uma matéria não-linguística, correlato de toda a língua e linguagem. Desse ponto de vista, a linguística só pode ser uma parte da semiótica. A linguística, como a semiologia metziana, apodera-se das matérias sinaléticas e dos regimes semióticos múltiplos e heterogêneos, para tirar deles unidades, estruturas significantes e enunciados linguísticos (PARENTE, 2000, p. 25).

Podemos ver, no entanto, algumas ferramentas de análise fílmica de inspiração estruturalista que nos são úteis e não nos parecem reducionistas. Jullier e Marie (2009) se valem da noção de níveis de descrição, elencando três níveis de leitura do filme, tomando como parâmetro a ordem de grandeza: o plano (o intervalo que vai de um corte a outro), a sequência (o conjunto de planos que formam uma unidade de sentido) e o filme inteiro (a combinação de sequências). Em cada nível, parâmetros propriamente cinematográficos são acionados, como o ponto de vista, distância focal, profundidade de campo, movimentos de câmera, no nível do plano; pontos de montagem, cenografia, efeitos e metáforas visuais, no nível da sequência; recursos da história, gênero e dispositivos, e o jogo com o espectador, no nível do filme como um todo (JULLIER; MARIE, 2009).

Essa questão é importante para pensarmos a violência nos filmes da forma que propomos. Do ponto de vista do filme como um todo, assumimos que a narratividade seja um nível fundamental de descrição da violência, existindo uma lógica próxima à ideia de funções na seleção das cenas analisadas. Selecionar tais unidades mínimas de conteúdo não pode se desvincular das funções que estas assumem na história contada. No nível da sequência, a divisão das cenas violentas em três atos (início, meio e fim) nos permite compreender o desenrolar dos combates e sua narrativa interna, observando estilo de montagem, efeitos e metáforas visuais.

Na análise dos elementos que compõem o plano, é possível perceber uma série de elementos da classe integrativa a que se refere Barthes (2013), bem como marcas do estilo de filmar. Toma-se, deste modo, o cinema como um acontecimento semiótico, e o ir e vir nos níveis de descrição (filme, sequência e plano) como estratégia de abordagem que permite examinar pontos de encontro entre a cultura e o cinema, o *bushido* e a violência encenada.

Na busca de pensar a violência de modo estrutural dentro das narrativas filmicas e suas especificidades, dois modelos nos parecem pertinentes. O primeiro é o da imagem-ação deleuziana, umas das modalidades da imagem-movimento. A imagem-ação, em Deleuze (1983), é pensada enquanto representação orgânica do seu conjunto, sendo estrutural na medida em que define lugares e momentos em suas oposições e suas complementariedades. A imagem-ação seria a relação entre dois elementos que compõem o realismo: meios e comportamentos. Meios que atualizam e comportamentos que encarnam. Nesse nível, o realismo pode englobar o fantástico, o extraordinário, o heroico, o sonho ou o melodrama. Os meios e suas forças agem sobre o personagem, que, por sua vez, reage (ação) de modo a responder a situação, gerando uma situação modificada. Este é, para Deleuze (1983), o modelo que consagrou o triunfo universal do cinema americano.

O meio e suas forças se encurvam, agem sobre o personagem, lançam-lhe um desafio e constituem uma situação na qual ele é apreendido. O personagem, por sua vez, reage (ação propriamente dita) de modo a responder a situação, ou a modificar o meio ou a sua relação com o meio, com a situação, com outros personagens. Ele deve adquirir um novo modo de ser (*habitus*) ou elevar seu modo de ser à altura das exigências do meio e da situação (DELEUZE, 1983 p. 178).

Deleuze (1983) usa a noção de “grande-forma”, de Noël Burch (1978 apud DELEUZE, 1983), para expressar uma representação orgânica da imagem-ação: SAS¹ — da situação (S) à situação alterada (S¹) por intermédio da ação (A). Essa representação orgânica seria composta na forma de duas espirais invertidas apresentando dois polos, ou signos: um que remete, sobretudo, ao orgânico e o outro ao funcional. O orgânico é relativo às qualidades e potências atualizadas pelo meio englobante, representa o *synsigno* de Pierce, um “conjunto de qualidades-potências enquanto atualizadas num meio, num estado de coisas e num espaço-tempo determinados” (DELUZE, 1983, p. 179). O segundo polo, o funcional, o que é propriamente ativo na imagem-ação, Deleuze (1983, p. 170) caracteriza como um binômio, designando qualquer duelo de forças:

Há binômio assim que o estado de uma força remete a uma força antagônica, e particularmente quando, sendo uma das forças “voluntária” (ou ambas), ela envolve em seu próprio exercício um esforço para prever o exercício da outra força: o agente age em função do que pensa que o outro vai fazer. Os disfarces, as ostentações, as armadilhas são, portanto, casos de binômios exemplares. Num *western*, o momento do duelo, quando a rua se esvazia, quando o herói sai e caminha com um porte particularíssimo, esforçando-se para adivinhar onde o outro está e o que vai fazer, é um binômio por excelência.

Se para Deleuze (1983) há um binômio assim que o estado de uma força remete a uma força antagônica, envolvendo, algumas vezes, a incorporação no exercício de cada uma, o esforço em prever o que a outra força vai fazer, um duelo samurai ou uma batalha campal com centenas de soldados, guiados estrategicamente por algum comandante, são “binômios por excelência”, tal como o autor se refere ao duelo *western*. A ação, diz Deleuze (1983), é em si própria, um duelo de forças ou uma série de duelos que darão origem a uma nova situação. Os duelos de que fala Deleuze (1983) podem ser com o meio, com outros ou consigo mesmo. A violência encenada se constitui um duelo por excelência quando torna essas relações explícitas, atualizando qualidades e potências do meio e tornando visível o confronto de forças subjacentes. O duelo final é a ação decisiva, é a reação modificadora que deriva de diversas linhas de ação, momento em que se confrontam as forças concorrentes que se desenvolveram no decorrer do filme. Isso nos remete à segunda lei da imagem-ação deleuziana, a lei que rege a passagem da situação (S) à ação (A). A passagem da situação à ação é acompanhada por duelos que se encaixam uns nos outros. O binômio é um polinômio, aponta Deleuze (1983). O hiato existente entre a situação inicial e a ação definitiva, que deve ser preenchido durante o filme, pode conter mais ou menos desses “binômios por excelência” que nos interessam. A quantidade e a intensidade de tais cenas vão variar conforme o filme.

O modelo proposto por Noël Burch (1973) nos permite pensar o uso desses processos imagéticos/narrativos violentos de forma estrutural dentro da narrativa. Cenas violentas fazem parte do que Burch (1973) chama de “estruturas de agressão”. O autor descreve o filme como a sucessão de fatias de tempo e fatias de espaço (BURCH, 1973). A planificação, ou *decupage*, que consiste em organizar uma ação (narrativa) em planos (e em sequências), seria resultante da “convergência de uma planificação no espaço (ou antes, uma série de planificação no espaço) realizada no momento da filmagem, e de uma planificação no tempo, prevista em parte na filmagem e culminada na montagem” (BURCH, 1973, p. 12). A evolução dos métodos de

planificação, com desenvolvimento e aperfeiçoamento de regras e técnicas como “*raccord*³⁵ de olhar” e “*raccord* de direção”, seguiu a direção do aperfeiçoamento das potencialidades realistas do meio, resultando no que Burch (1973) chama de “grau zero da escrita cinematográfica”, com mudanças de planos imperceptíveis e seguindo os princípios de continuidade ou proximidade espacial. Foi em hollywood onde se consolidou esse tipo de cinema, fortemente influenciado pela literatura.

A noção estrutural da forma cinematográfica usada pelo autor está inspirada na música serial, que se dá pela organização de diferentes parâmetros musicais em relação uns aos outros (durações e alturas de som, ataques, timbres e silêncios) e ao mesmo tempo no interior do espaço musical. No cinema, os parâmetros seriam as características espaço-temporais dos *raccords*, relações entre os dois espaços, relações plásticas dos planos entre si, tamanho dos planos, ângulo e altura da câmera, direção, som, etc. Cada elemento artístico que compõe o cinema seria capaz de sustentar estruturas no sentido dado por Burch (1973). O autor identifica estruturas com a ideia de dialética, que podem ser percebidas através de parâmetros que evoluem entre um ou vários pares de polos definidos (BURCH, 1973). Na sua concepção, podemos pensar em estruturas no cinema quando percebemos “um parâmetro que evolui segundo um esquema reconhecido como tal, quer pelo espectador na sala quer pelo realizador na mesa de montagem” (BURCH, 1973, p. 84).

Das diversas dialéticas do fazer cinematográfico que descreve Burch (1973), existem aquelas que causam desorientação e, dentre estas, as que ele chama de “estruturas de agressão”. Para Burch (1973), a agressão pelo conteúdo da imagem pertence à mesma família da agressão apenas óptica, ou das agressões que têm origem nos efeitos de desorientação, causados por alguns tipos de *raccords*. Os efeitos de surpresa e mal-estar, conseguidos através desses *raccords*, seriam os mais moderados modos de agressão à sensibilidade do espectador, que abriram caminho para toda uma gama de agressões de crescente intensidade e de natureza variada. Essas formas de agressão à sensibilidade do espectador seria um recurso que os cineastas se utilizam para prender a audiência. Nesta perspectiva, constituem esteticamente como agressões todas aquelas imagens de algum modo censuráveis — eróticas, repugnantes,

³⁵ Em Burch (1973), *raccord* refere-se a qualquer elemento de continuidade entre dois ou vários planos. Pode existir no nível dos objetos cênicos; dos espaços (de olhar, de direção, de posição); do espaço-tempo (velocidade) etc.

violentas ou formalmente subversivas. A censura é vista por Burch (1973, p. 148) como uma espécie de “encarnação teórica, para uma época e uma sociedade dadas, de todos os interditos cuja transgressão mais ou menos radical constitui precisamente a medida da intensidade poética dos diferentes tipos de agressão”.

Para Burch (1973), a violência exerce um papel estrutural quando marca o filme por uma série de choques na percepção do espectador, constituindo-se como um parâmetro que pode ser percebido dentro do filme. Esses choques podem se dar uma única vez e estabelecer a tônica de todo o filme, como acontece em “Um Cão Andaluz” (1929)³⁶, visto pelo autor como o primeiro filme da história do cinema que tentou fazer com que a agressão tivesse papel estrutural na obra. Pode também ocorrer uma série de choques que se repetem de formas variadas durante os filmes. Burch (1973) chega a se utilizar do termo ritmo para se referir a esse tipo de sucessão de descargas. O termo importado da música tenta dar conta da variedade de intensidade dos choques e dos intervalos que os separam. Burch (1973) afirma que os diretores europeus que demonstravam profunda preocupação com a forma (Bresson, Antonioni, Resnais) não colocaram, ou tratavam com muito cuidado, em suas obras, elementos que transgredissem os tabus. Já a escola nipônica de cinema, diferentemente da europeia, estaria mais habituada ao comércio com os tabus, tendo uma tradição de crueldade, de que certos autores compreenderam as potencialidades estruturais. Ainda que não possa ser considerado o mais violento dos diretores nipônicos, Akira Kurosawa é apontado como um dos diretores que conseguiram extrair de tais estruturas qualidades dramáticas notáveis.

4.1.1. A violência estrutural em Akira Kurosawa

A violência estrutural, pensada nos termos propostos por Burch (1973), se insere no âmago do filme, estabelece um pulsar através de choques à percepção do espectador, que se realiza tanto no sentido narrativo como no plástico. Como já salientamos, em filmes históricos nipônicos, a violência muitas vezes é a força motriz, sendo moralmente justificada na narrativa pelo *bushido*, o que é possível perceber em diversos filmes de Kurosawa. Tomemos como

³⁶ Filme surrealista lançado em 1929, na França, e dirigido/escrito em uma parceria de Luis Buñuel e Salvador Dalí.

exemplos “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957), ambientado em um período de guerras constantes, em que a lealdade samurai é testada; “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), no qual a violência é algo para o que se preparam durante todo o filme e o meio pelo qual são caracterizados os personagens; e “Rashomon” (1950), que conta quatro versões de um estupro e um assassinato enquanto discute a subjetividade da verdade e a honra samurai.

Um dos exemplos usados por Burch (1973) para ilustrar a violência estrutural no cinema foi “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957), uma adaptação de Macbeth, de Shakespeare, feita por Akira Kurosawa. O filme conta a história do general Taketoki Washizu, que, ao voltar da guerra em companhia do general Yoshiaki Miki, se depara com um fantasma na floresta que faz previsões sobre o futuro de ambos, que estaria cruzado por mortes e traições. Taketoki Washizu seria o senhor do Castelo da Teia de Aranha, mas perderia o trono para o filho do seu amigo e companheiro de guerra, Yoshiaki Miki. Em termos de imagem-ação, o grande binômio de forças que se estabelece é entre Taketoki e o seu próprio destino, presente nas profecias do fantasma na floresta. Toda a ação e violência decorre da situação inicial dada pela profecia do espírito.

Ao chegar em casa, Taketoki Washizu conta o ocorrido para sua esposa, Asaji Washizu, que o incentiva a tomar o trono e eliminar aqueles que poderiam trai-lo. Asaji convence Taketoki a assassinar o Senhor do castelo e todos aqueles que poderiam usurpá-lo, o que dá início a uma escalada de violência, traição e loucura. Burch (1973, p. 76) afirma que “Trono Manchado de Sangue” foi construído “na base de uma alternância contínua e brutal de cenas de uma violência exacerbada e de outras de lirismo quase insuportavelmente distendido, contido”. Na cena final, em que Taketoki (personagem de Toshiro Mifune) é transpassado por flechas, a intensidade que a violência atinge evidenciaria sua função estrutural. O que Burch (1973) chama de alternância contínua e brutal é intensificado pelo efeito surpresa que é trabalhado nas sequências de violência e a influência do teatro *noh* na interpretação dos atores, cheias de pantomimas. O teatro tradicional japonês ofereceu algumas indicações visuais ao filme, sendo o personagem da esposa e o do espírito na floresta que encarnam mais fortemente tais referências. No *noh*, os espíritos e fantasmas são comuns, e a forma de usar o corpo é ritualizada e codificada. A forma de andar de um lado para o outro e a maquiagem da esposa são referências do *noh* que a esposa traz para a cena.

Alguns episódios violentos da história são mostrados, outros contados. O espectador é surpreendido em alguns momentos, sendo poupado em outros, nos quais episódios são narrados por algum personagem ou a violência é subentendida. O silvo e o cravar da primeira flecha na última cena, citada por Burch (1973), são tão inesperados quanto a cena em que o lorde Taketoki mata seu próprio soldado, após esse lhe trazer a notícia que havia executado apenas um dos dois homens que deveria matar. O samurai traz uma cabeça enrolada no pano, quando começa a abrir o pacote, é impedido e questionado sobre sua missão. O samurai narra a Taketoki e sua esposa como o outro indivíduo, que deveria ser executado, fugiu. O choque da cabeça degolada é retardado, é colocado em suspensão, causando um alívio momentâneo. O diálogo entre Taketoki e a *Lady Macbeth* de Kurosawa prolonga esse alívio, que é rompido de forma brutal e inesperada: o samurai ajoelhado em posição de respeito é atingido pela espada de Taketoki, acompanhado do efeito sonoro perturbador e a interpretação de influência *noh* de Toshiro Mifune, que se move para trás com olhos arregalados. O ato é inesperado, um ato sem preparos, como um ponto de exclamação ao final da cena.

Essa estrutura se repete no filme, onde se mostra e esconde o ato violento, trazendo à tona somente o seu resultado. Na cena em que Taketoki Washizu assassina o soberano dono do castelo, a câmera fica parada em Asaji, sua esposa, que havia insuflado a ambição do marido aproveitando-se da profecia do espírito; ela entrega para ele a lança, que arregala os olhos e sai do quadro, que fica estático nela. Ele volta com as mãos e a lança sujas de sangue. O sangue suja as mãos da mulher, que as lavará nesse momento e repetirá o gesto quando o surto de loucura a dominar no final do filme. Visualmente, a violência em “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957) parece buscar acionar os sentimentos de horror, próprios da tragédia, intensificando tal sensação através da manipulação da expectativa e das pantomimas características do teatro *noh*. Como Richie (1998) já apontou, suas cenas com o marido têm uma composição muito parecida com *noh*, e a lavagem de mãos da esposa se vale do gestual característico do drama *noh*.

A cena final de “Trono Manchado de Sangue” (1957), apontada por Burch (1973) como exercendo um paroxismo na obra, é a ação final, é o momento em que a agressão à sensibilidade do espectador busca exercer uma função catártica. Em termos de imagem-ação deleuziana, é o duelo final, a resolução do binômio fundamental do filme entre Taketoki e seu destino. Toda ação decorrente da sua busca por evitar o destino professado pelo fantasma no início do filme

tornou possível a sua concretização. Na luta final, quando todos se voltam contra ele, a força do destino se cumpre. Visualmente, essa força intransponível do destino é representada em três minutos inteiros, nos quais Taketoki é atingido por dezenas de flechas lutando com todas as suas forças contra algo invencível. O nevoeiro que domina todas as paisagens do filme assume sua dimensão simbólica do indeterminado, onde não é possível se ver formas definidas, dominando os cenários como um espectro. Taketoki não morre pelas mãos de um habilidoso guerreiro, mas cravado por flechas que, sendo atiradas pelo seu próprio exército, não são lançadas por ninguém em específico, pois, aqui, o duelo final que as linhas de força da narrativa nos empurram colocam Taketoki em oposição ao destino que ele buscou.

Figura 1 — Fotogramas do filme “Trono Manchado de Sangue” — Cena final.



Fonte: Trono Manchado de Sangue (1957, 1h/44min/30s–1h/47min/40s).

Podemos ver, nessa estrutura narrativa, o que Deleuze (1983) vê nos filmes de Kurosawa como uma fórmula S (situação) A (ação) muito pura. Essa característica do diretor torna seus filmes, muitas vezes, divididos em duas partes bem distintas, nas quais existe um acúmulo de informações através de uma longa exposição antes que seus personagens possam agir, intensamente e brutalmente. Esta estrutura que prolonga e acumula informações, para então acontecer uma explosão de violência, pode ser percebida claramente em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1957), ambientado durante a era *Sengoku*, período conturbado da história do Japão, relativo à metade do século XV e início do século XVII, quando várias guerras aconteceram antes da era Tokugawa (1603–1868). O filme conta a história de samurais sem mestre que utilizam as suas habilidades em troca de comida, e neste caminho buscam um

sentido de existir, questionando valores antigos e novos de uma sociedade em plena transformação. Enquanto estruturação da narrativa, embora apresente múltiplos arcos dramáticos em torno de diversos personagens, o filme pode ser compreendido através da estrutura em três atos. O *bushido* fornece elementos para o desenvolvimento dos três atos. Se no primeiro e último atos temos seus valores encarnados em corpos que lutam, no segundo ato pode-se perceber questionamentos em torno do significado dos samurais, atrelados a noções de estratégia e da arte da guerra, disciplina que deveria ser cultivada pelos samurais.

O primeiro ato é a situação inicial, referente à ameaça dos bandidos e à procura e recrutamento dos samurais, quando traços das personalidades são apresentados. Nesse ato, os samurais recrutados são apresentados por meio de cenas de combate. O segundo ato apresenta a relação estabelecida entre samurais e fazendeiros, o treinamento destes e os preparativos de defesa da vila. Neste momento, aparecem elementos que vão adicionar complexidade à trama, como a descoberta de que os fazendeiros já tinham saqueado samurais mortos em batalha, e o caso de amor entre o samurai mais jovem com uma garota da vila. Esse ato consiste no grande hiato entre a situação inicial de ameaça e o romper violento que se dará na parte final do filme, preenchido com informações sobre os aldeões, treinamento, topologia, estratégia e questionamentos acerca do sentido da existência do samurai.

O terceiro ato consiste nas sucessivas batalhas entre bandidos e linhas de defesa da vila, é quando temos o aumento da velocidade das cenas e a escalada de violência. É a ação final da fórmula S-A-S (Situação Inicial — Ação — Situação Alterada) da imagem-ação deleuziana (1983). Após prepararem a estratégia de defesa e treinarem os fazendeiros, a história culmina no combate entre os 40 bandidos da gangue contra as defesas armadas pelos sete samurais e aldeões. A estratégia de permitir a entrada de apenas um bandido por vez para dentro das linhas de defesa da vila se mostrou eficaz, levando à vitória dos fazendeiros. A batalha final, como afirmou Richie (1998, p. 104), “é caótica, mas nunca um caos; desordenada, mas ordenada em sua desordem”. Cenas filmadas com lentes longas tornam a ação muito próxima da câmera. Cavalos guiados pelos bandidos vão e vêm em busca de uma saída da armadilha preparada. A chuva incessante preenche a cena de ruído e intensifica a ação. Homens com lanças vão e vêm em busca dos cavaleiros. Shimura atira flechas. Cavaleiros caem e são mortos. A montagem é muito rápida, intensificando golpes de espada e o desespero daqueles que morrem. É uma estrutura de agressão, como se refere Burch (1973): a velocidade dos planos, os diversos tipos

de movimento (da chuva, da câmera, dos grupos, dos indivíduos), a banda sonora, todos elementos orquestrados com intensidade para agredir a sensibilidade do espectador. Ao final, temos a situação inicial alterada pela ação intensa, com a vitória dos fazendeiros, não dos samurais, que contabilizaram quatro mortes. Aos samurais, o que fica é o questionamento sobre o que é ser um samurai, como fica exposto na fala do personagem Kambei, na última sequência do filme: “Novamente nós fomos derrotados. Os vencedores foram aqueles lavradores. Não nós” (OS SETE..., 1954).

Os filmes de Kurosawa, como veremos à frente, seguem o mesmo esquema S-A-S da imagem-ação deleuziana (1983), que conduz o filme para uma ação decisiva, muitas vezes violenta. Mas, em 1950, quando se deu a sua entrada no circuito europeu com “Rashomon”, podemos ver uma estrutura narrativa diferenciada, que não veio a se repetir na sua obra, com a violência também exercendo um caráter estrutural. Como apontou Goodwin (1994), ao analisar a intertextualidade em “Rashomon” (1950), o uso de múltiplas perspectivas no mesmo personagem e evento é uma prática da narrativa modernista, estando associado a autores da literatura como Dostoiévski, Joseph Conrad e Viginia Woolf. No cinema ocidental, a mais influente narrativa modernista tem sido “Citzen Kane” (1941), de Orson Welles, sendo que esse modo se difundiu entre a década de 1950 e 1960. Esse tipo de narrativa reflete a fragmentação e o relativismo na sintaxe narrativa através da qual os elementos que constituem a ficção são transmitidos. Os componentes da história contada não são conhecidos totalmente por algum narrador, suas narrativas são marcadas por algum tipo de incompletude na ordem cronológica e na lógica causal dos eventos que a compõe.

Em “Rashomon” (1950), o pulsar violento assume um caráter cíclico. São contadas quatro versões do estupro de uma mulher e a morte do seu marido, um samurai. Não é uma forma pura de S-A-S, mas sim um quadro de possibilidades (S-A-S¹ ou S-A-S² ou S-A-S³ ou S-A-S⁴). A cada versão narrada, a moral samurai interpõe uma verdade conveniente para aquele que conta. Tojumaru, o bandido, vê um casal passar por uma estrada na floresta. Ele engana o samurai contando que havia encontrado ruínas, onde era possível desenterrar espadas e espelhos. A esposa do samurai fica para trás, esperando os dois homens, que se embrenham na floresta em busca da ruína. O samurai é amarrado após lutar corpo a corpo com o bandido, que volta em busca da mulher, levando-a para onde o marido estava amarrado, onde acontece o estupro e a morte do samurai. Formalmente, a história é contada através de três cenários que

são intercalados durante o filme, que representam tempos e lugares diferentes: o júri, onde são ouvidas as testemunhas (o lenhador, o bandido, a mulher e o médium); o portal *Rashomon*, onde os homens conversam sobre o caso; e a floresta, onde ocorrem os crimes.

As versões contadas intercalam imagens do narrador com imagens do crime, compondo, no decorrer do filme, um quadro de possibilidades em torno do ato violento. A primeira parte do relato, até a chegada da mulher ao local onde o marido estava amarrado, contada pelo bandido, não se repete, deixando a entender que todas as versões concordam com esse início. As diferenças entre as versões se concentram no que ocorre após: o estupro da mulher e o assassinato do samurai. Cada versão traz consigo a finalidade da manutenção da honra daquele que está contando. Cada versão traz consigo marcas da honra samurai enquanto baliza moral que norteia as ações dos personagens.

Na versão do bandido, após fazer sexo consentido com a mulher, ele mata o samurai em uma luta honrada, a pedido da esposa; na versão da mulher, depois da sua honra ter sido manchada com o estupro, seu marido a rejeitou e, na discussão, ela desmaiou, não se lembrando do que tinha acontecido, ficando a dúvida se ela teria matado o marido; na versão do marido, através de um médium, após o estupro, o bandido tenta consolar a mulher, implorando para que ela fique com ele. Ela aceita e pede em seguida para que o bandido matasse o marido. Após ouvir esse pedido da mulher, o bandido pergunta ao marido o que ele gostaria que fosse feito com ela. A mulher foge e se passam algumas horas até que o bandido volte e solte o samurai falando que a mulher fugiu. O samurai fica parado por algum tempo e chora após a saída de Tajomaru. Ainda no local, o samurai comete o suicídio. Na versão do lenhador, única testemunha, o bandido mata o marido, depois de ambos lutarem incitados e provocados pela mulher, após ser rejeitada. Os dois homens fazem uma luta desastrosa, com tropeços e quedas, bem diferente do que a narrada pelo bandido.

Nas cenas citadas até aqui, dois parâmetros nos parecem fundamentais: o movimento, característica constante em seus planos e, dentro dele, o corpo, que encarna condutas. O uso do movimento, seja ele conseguido através de elementos da natureza, deslocamento de grandes grupos de pessoas ou da câmera que persegue a ação é uma marca pictórica de tais cenas, que por vezes pode ganhar uma dimensão simbólica. Como estamos entendendo, o corpo é um dos elementos estruturais internos fundamentais na construção da violência em filmes históricos japoneses. A partir da percepção do corpo que luta podemos extrair significados que brotam do

encontro entre elementos do *bushido* e o cinema. Cada um desses tipos gerais de estruturação de uma cena de violência traz implicações, formas de encenar, relações com o *bushido*, relações pictóricas que têm o corpo como um dos elementos estruturantes.

4.2. MOVIMENTO, CORPO E PERFORMANCE: O *BUSHIDO* EM CENA

O estilo do filme interessa, porque o que é considerado conteúdo só nos afeta pelo uso de técnicas cinematográficas consagradas. Sem interpretação e enquadramento, iluminação e comprimento de lentes, composição e corte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos apreender o mundo da história. O estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento — e tudo mais que é importante para nós (BORDWELL, 2008, p. 58).

Se buscamos compreender a violência nos filmes levando em consideração sua dimensão histórica e discursiva, sem colocar as formas expressivas em segundo plano, é necessário que estejamos atentos às questões do estilo. Por estilo, entendemos o “uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme” (BORDWELL, 2013, p. 17), que podem demonstrar tanto a parte de liberdade do artista como a maneira própria de expressão de um grupo ou tipo de discurso (AUMONT; MARIE, 2003). O estilo, desse modo, envolve uma série de aspectos tanto da *mise-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação) como da arte de filmar (enquadramento, foco, controle de valores cromáticos) e da finalização (edição e som). Também faz parte desse universo estratégias narrativas e temas recorrentes, que podem ser vistos como marcas de autoria, de um grupo ou de um gênero.

Nesse sentido, podemos apontar o movimento como uma qualidade pictórica essencial do estilo cinematográfico de Akira Kurosawa. Seus planos e sequências são marcados por uma recorrência a movimentos que, além de adicionarem interesse visual à cena, podem assumir funções narrativas e simbólicas diversas. O movimento, afirma Deleuze (1985), tem duas faces: ele é uma relação entre partes e é uma afecção do todo. Em um plano fixo, ele modifica posições respectivas num conjunto enquadrado, exprimindo algo que está mudando, uma alteração qualitativa no todo, que se passa no conjunto. Com a câmera em movimento, ele pode ir de um conjunto a outro, modificar a posição dos conjuntos e assim exprimir uma mudança do todo que passa por estes conjuntos. Um plano é considerado como um conjunto de partes, um sistema fechado que comunica aos espectadores dados de diversos tipos:

Ele é informático, e saturado ou rarefeito. Considerado em si mesmo e como limitação, é geométrico ou físico-dinâmico. Considerado na natureza de suas partes, ainda é geométrico ou, então, físico e dinâmico. É um sistema ótico, quando o consideramos em relação ao ponto de vista, ao ângulo de enquadramento: então ele é pragmaticamente justificado, ou exige uma justificação mais elevada. Enfim, determina um extracampo, seja sob a forma de um conjunto mais vasto que o prolonga, seja sob a forma de um todo que o integra (DELEUZE, 1985 p. 22).

Podemos apontar, em concordância com Tony Zhou (AKIRA..., 2015), que cada filme de Kurosawa é como uma aula de movimento e suas combinações. Zhou (AKIRA..., 2015) aponta quatro movimentos recorrentes nos filmes do diretor: os movimentos da natureza (água, fogo, vento, neve, nevoeiro); os movimentos de câmera; os movimentos de grupos; e os movimentos dos indivíduos. Como um elemento do estilo cinematográfico de Kurosawa, o movimento pode adquirir uma série de funções. Para Bordwell (2008), o estilo pode assumir a função denotativa, tendo objetivo principal contar a história; a função expressiva, acentuando alguma sensação, sentimento; a função simbólica, quando nos remete a algum significado; e a função decorativa, uma espécie de preciosismo do diretor, que busca o embelezamento do quadro. Tais funções podem se sobrepor e nos interessam na medida em que servem de porta de entrada e ponto de encontro entre cultura, cinema e violência.

Em Kurosawa, os movimentos da natureza aparecem como um englobante natural, muitas vezes assumindo função simbólica, compondo a ambiência onde vão se desenvolver as ações corriqueiras e/ou decisivas. Assim podemos perceber a chuva em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), o vento em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), o nevoeiro em “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957) e o fogo em “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985). Eles podem ajudar a contar a história quando adicionam interesse visual às imagens através da incorporação de um elemento sensorial de ambiência que aparece como uma constante ou quando assumem uma dimensão simbólica. Assim como o nevoeiro que envolve as paisagens em “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957), tornando pouco definidas as formas dos conjuntos que envolve, torna-se símbolo do indeterminado, do mistério e do fantasmagórico presente na história, a chuva forte que marca a batalha final em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), que satura a imagem e o som, acentua o estado de espírito dos corpos que lutam e enfrentam a morte, além de acentuar uma qualidade fundamental da imagem, que é a velocidade: velocidade dos homens que lutam, velocidade dos cavalos eufóricos, velocidade da edição. A chuva é o elemento constante nos inúmeros planos que

formam a sequência da batalha, é o ruído branco que preenche as frequências sonoras, misturando-se aos sons de gritos, cavalos e golpes de espadas e lanças. Os movimentos da natureza e sua sonoridade formam a ambiência de muitas cenas nos filmes de Kurosawa. Eles podem expressar as relações entre os homens e um ambiente moralmente simbólico ou retratar estados de espírito, mas também é qualidade pictórica, uma decoração, um padrão que satura ou rarefaz a imagem, que insere dinâmica no quadro.

A câmera nos filmes de Kurosawa é mais um parâmetro a ser considerado. Pode se mover de forma fluida, seguindo os corpos que lutam, com movimentos concebidos com início, meio e fim. Pode adotar planos com grande profundidade de campo, como usa em “O Guardacostas (*Yojimbo*)” (1961), ou dar ênfase em *close-ups* que focam em gestos faciais, como a versão da mulher em “Rashomon” (1950). Pode também estabelecer um plano fixo, em que toda a ação depende da performance dos atores, como o duelo final em “Sanjuro (*Tsubaki Sanjuro*)” (1962). Como já apontou Prince (1991) ao longo da sua obra, Kurosawa explorou a capacidade de os movimentos de câmeras situarem os personagens de acordo com importantes relações psicológicas e sociais que prevalecem entre eles.

Mas é na combinação dos movimentos da natureza e de câmera com o movimento de indivíduos e grupos que Kurosawa revela seu estilo e a potência de suas imagens violentas. No modo como entendemos, a encenação dos atores, o corpo em cena, ocupa uma dimensão especial nessa relação. O corpo ou o conjunto de pessoas que lutam comunicam, de forma não verbal, posições de poder em disputa e concepções morais em torno do *bushido*. Em outras palavras, as formas de lutar podem ser lidas como gestos que carregam marcas da conduta samurai que os personagens encarnam. É a partir da forma de lutar que muitos personagens são apresentados, demonstram mudanças internas e realizam suas ações. Aqui entendemos o gesto tal como Galard (2008), que ao fazer uma defesa da arte da vida, investiga a dimensão estética que os gestos, os modos de ser e de se comportar, carregam. Para ele, existe uma arte dos gestos cotidianos, que, embora espontâneos, são esteticamente compostos. Sua proposta, que vai em direção a questionamentos estéticos aplicados a condutas, tem uma visão ampliada de gestualidade:

não só no sentido próprio, os movimentos do corpo, os usos corporais, mas também na acepção figurada. Permanecer resolutamente exposto a um perigo, enfrentar um adversário mais forte, lançar-se em nome da honra numa aventura sem esperança, é “agir pela beleza do gesto” — como se um sistema

estético, de princípios constantemente ativos, mas informulos, nos incitasse a acreditar que a beleza nunca pode aparecer tão bem como nas poses de desafio, nas reações suicidas, no brilho e na gratuidade (GALLARD, 2008 p. 22).

Examinar a violência encenada nos filmes *jidaigeki* partindo dessa concepção de gesto nos parece um terreno fértil. Esses modos de ser, de se comportar, que relacionam movimentos corporais a condutas morais, são uma marca muito forte no imaginário em torno dos samurais. Como vimos, o *bushido*, enquanto fundamento moral da classe guerreira, agiu enquanto política dos corpos, marcou condutas e formas de lutar. O imaginário em torno do samurai habilidoso envolve, além dos preceitos morais que ditam sua conduta, formas específicas de usar a espada, de se vestir, de se sentar, dentre outros elementos cotidianos, exigindo performances bem específicas no que diz respeito à postura, movimentos de braços, tronco e cabeça. Entendemos a performance ligada à ideia de “comportamentos restaurados”, que podem ser entendidos como comportamentos aprendidos, repetidos, que

marcam identidades, dobram o tempo, remodelam e adornam o corpo, e contam histórias. Performances — de arte, rituais, ou da vida cotidiana — são “comportamentos restaurados”, “comportamentos duas vezes experienciados”, ações realizadas para as quais as pessoas treinam e ensaiam (SCHECHNER, 2006, p. 28).

O conceito de performance nos permite compreender as lutas encenadas a partir dos gestos, na medida em que assume o corpo como recurso estético capaz de contar histórias, simbolizar um modo de ser, um sentimento, uma forma de relação com o outro. Ao saírem do roteiro para as telas, os chutes, socos, quedas e golpes de espada, movimentos presentes em artes marciais de diversas culturas, que são aprendidos, treinados e repetidos exaustivamente, saem da virtualidade e se atualizam através dos corpos que atuam. A performance do ator, que dá forma a uma ação planejada, se realiza em função de uma história, da direção de atores, da câmera que capta o movimento, de diferentes níveis ou extratos de performatização que a mediação técnica impõe. Envolve uma competência, “um saber que implica e comanda uma presença e uma conduta, um *Dasein* comportando coordenadas espaço-temporais e fisiopsíquicas concretas, uma ordem de valores encarnada em um corpo vivo” (ZUMTHOR, 1993, p. 31). Diante da câmera que enquadra e capta o movimento, a performance se projeta no tempo e espaço fílmico, os gestos se tornam a matéria-prima para toda ordem de manipulações através da montagem e efeitos de pós-produção. Podemos compreender, então, as cenas de luta no cinema como uma performance midiática, composta por diversas camadas de

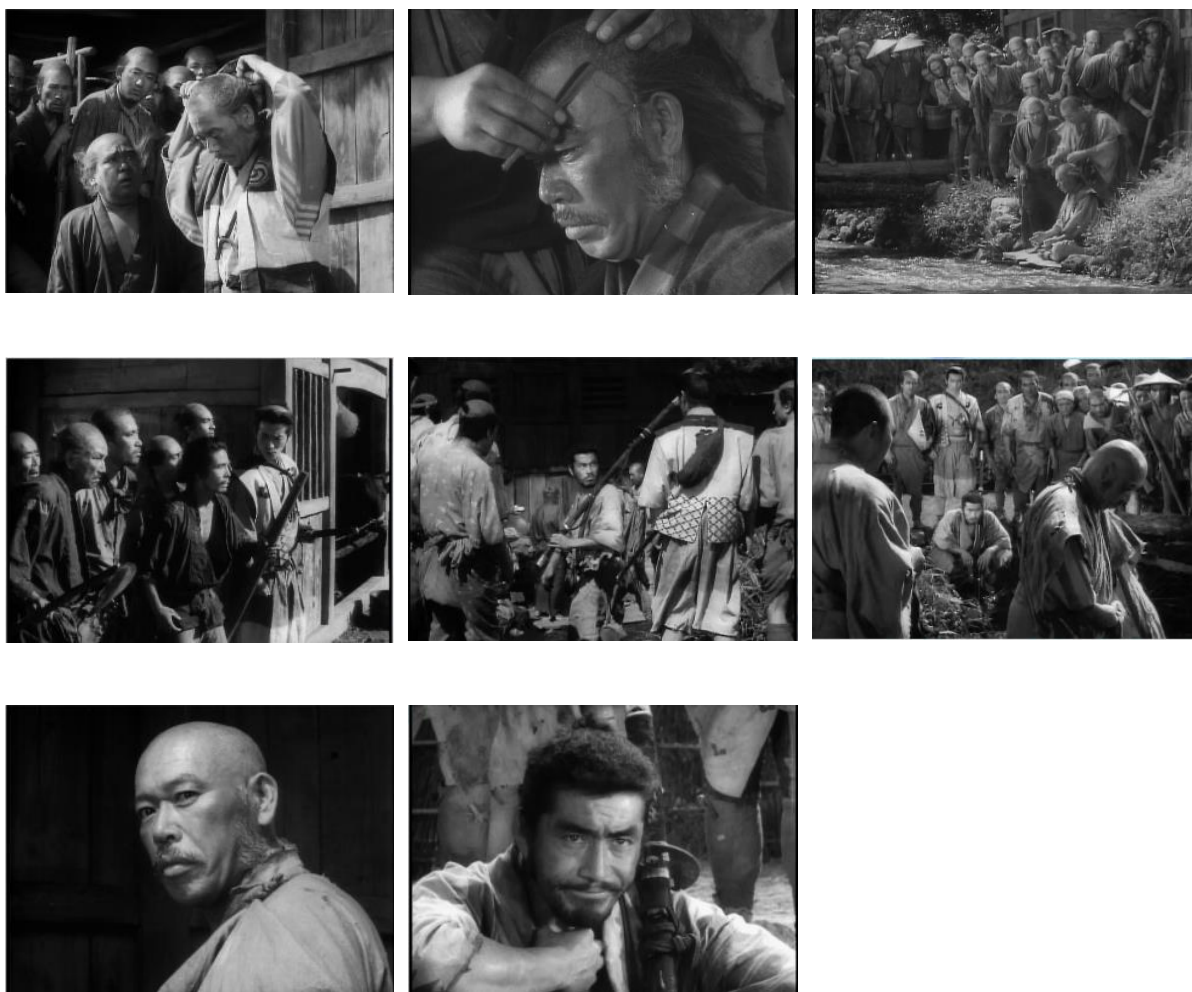
performatização, o que nos chama atenção para como tais gestos são projetados e organizados em um universo técnico do filme.

Ao pensarmos o corpo que luta, trazemos uma carga cultural implicada no modo de ser samurai. É a partir do exame do corpo que luta que podemos perceber índices do modo de ser samurai que se coloca em questão. É através dessa linguagem não verbal, que são índices de uma conduta mais ampla, que podemos perceber a complexidade dos personagens. Essa conduta é encarnada na forma de lutar e suas motivações. A noção de honra samurai é a baliza moral que possibilita entender o ato violento enquanto um “gesto”, no sentido que apontam Galard (2008, p. 27):

São atos enquanto não são descritos. São gestos desde que despertem atenção. O gesto nada mais é que o ato considerado na totalidade de seu desenrolar, percebido enquanto tal, observado, captado. O ato é o que resta de um gesto cujos momentos foram esquecidos do qual só se conhecem os resultados. O gesto se revela, mesmo que sua intenção seja prática, interessada. O ato se resume em seus efeitos, ainda que quisesse se mostrar espetacular ou gratuito. Um se impõe com o caráter perceptível de sua construção; o outro passa como uma prosa que transmitiu o que tinha a dizer. O gesto é a poesia do ato.

A relação dos corpos que atuam, na medida em que encarnam posições de poder que se digladiam, realizam um diálogo não verbal. Nesse diálogo, os modos de lutar podem demonstrar noções de honra, coragem e inteligência, dentre outras características. Neste sentido, “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) nos oferece exemplos de como uma série de características dos personagens são apresentadas pela forma como lutam. Na sequência de apresentação de Kambei, líder dos samurais que defende a vila de agricultores, é possível perceber uma série de elementos simbólicos que preenchem de significado o gesto do personagem.

Figura 2 —Início da sequência de apresentação de Kambei.



Fonte: Os Sete Samurais (1954, DVD1, 18min/50s–21min/31s).

A sequência apresentada na Figura 2 é relativa ao momento em que os fazendeiros encontram Kambei Shimada, que ajudava um grupo de pessoas a resgatar uma criança mantida como refém por um bandido dentro de um celeiro. Esta sequência coloca em jogo as performances de dois personagens importantes para o filme: Kambei, vivido por Takashi Kimura, o samurai experiente que vai salvar a criança e liderará o grupo de samurais, e Kikuchiyo, vivido por Toshiro Mifune³⁷, um aldeão que finge ser um samurai. A cena começa com os fazendeiros se limpando em um riacho, após discutirem e brigarem por conta das malsucedidas tentativas de encontrar samurais dispostos a trabalhar por comida. Kambei se

³⁷ Toshiro Mifune atuou 16 vezes sob a direção de Akira Kurosawa, ficando famoso por seus papéis de samurai.

aproxima do riacho seguido por uma multidão. Sob o olhar dos curiosos, corta o topete, marca registrada dos samurais, e entrega uma navalha a um monge, para que esse raspe sua cabeça. Como bem apontou West (2006), a perda deste topete era humilhante para a maioria dos samurais, motivo inclusive para o *harakiri*, o suicídio em nome da honra. Kambei raspa o cabelo para se disfarçar como monge e resgatar uma criança mantida refém.

Enquanto o samurai raspa a cabeça, alguns planos são usados para demonstrar o espanto dos presentes; dentre eles, outro importante personagem, que se juntará ao grupo de samurais que defenderão a vila, o jovem samurai Katsushiro. Os fazendeiros e Katsushiro escutam que o motivo para aquela aglomeração foi o sequestro de uma criança por um bandido que estava preso em um celeiro. Agachado em frente dos fazendeiros e do jovem que retornaram para assistir a preparação do samurai, Kikuchiyo percebe a aproximação do jovem Katsushiro, levanta-se e lhe lança um olhar de intimidação, para então se agachar novamente e observar Kambei. Um plano/contraplano é usado para demonstrar a troca de olhares entre Kambei e Kikuchio, guiando a atenção para uma relação de forças entre os personagens que começavam a ser apresentados. Embora tente passar um olhar de intimidação ao assistir Kambei raspar sua cabeça, sua postura de sentar é desleixada, e a forma que carrega a espada é muito incomum, nada parecida com o modelo de samurai difundido, ou com a postura cuidadosa do sentar de Kambei enquanto raspa a cabeça. Com a insistência do olhar de Kambei, o olhar de Kikuchio vacila, ele se coça como num tique. Duas trocas de olhares começam a marcar a relação de força entre os três samurais em cena, embora só um vá participar da ação violenta a ser retratada. Kikuchio intimida Katsushiro, mas vacila ao olhar de Kambei. Um diálogo não verbal marca a diferença dos samurais em frente da situação, que se acentua durante a sequência e irá se prolongar na trama.

O primeiro ato da sequência se encerra quando a câmera volta para o samurai, que agora se veste de monge, recebendo, da mãe da criança sequestrada, dois bolinhos de arroz. Até então, o estilo assume sua função conotativa, localizando os personagens, seguindo princípios de continuidade clássica, variando de planos amplos a planos individuais, guiando o olhar dos espectadores para os personagens importantes e seus olhares, localizando geograficamente a cena. Em certo aspecto, o estilo de montagem se aproxima mais de filmes estrangeiros do que de outros japoneses da época, como filmes de Kenji Mizoguchi e de Yasujirō Ozu, que trabalhavam com planos mais longos. O som do riacho e do vento são predominantes na cena

e colocam estas pessoas em um ambiente com forças exteriores fortes. Os olhares curiosos e de espanto anteveem um gesto nobre.

Figura 3 — Fotogramas do filme “Os Sete Samurais” — Kambei salva a criança.



Fonte: Os Sete Samurais (1954, DVD1, 22min/10s-24min/20s).

A sequência prossegue, Kambei se dirige para o celeiro seguido pela multidão, que se posiciona à distância para ver o desfecho da situação. Kikuchio ultrapassa a aglomeração de pessoas aos empurrões, inclusive o Katsushiro, carregando sua enorme espada no ombro, chuta um balde e senta-se à frente dos outros para observar. Mais uma vez, embora carregue uma longa espada no ombro, sua performance não se assemelha a de um típico samurai: senta-se com pernas abertas, veste um *kimono*³⁸ sujo e se coça como no mesmo tique usado antes. Kambei, se apresentando como um monge que quer alimentar a criança, oferece os bolos de arroz para o bandido. Os gritos do sequestrador ao conversar com o falso monge, o choro da criança e o forte som do vento criam uma tensão sonora na cena. Kambei abre o portão e joga os bolinhos de arroz para o bandido e a criança. Sua próxima ação é uma entrada rápida no celeiro, momento em que a câmera fica parada e não se escuta o que ocorre dentro do ambiente, que acaba de ser invadido. São intercalados planos dos espectadores da ação, que se completa com a entrada do bandido no quadro, que passa quebrando uma parte do portão do celeiro.

A imagem em câmera lenta prolonga a compreensão do desfecho, a agonia do bandido é intercalada com imagens daqueles que observam e se prolonga até o momento em que Kambei sai com a criança no colo e joga a espada no chão, quando é mostrada a queda ainda em câmera lenta. Kambei resolve a situação com grande senso de estratégia. Ao não mostrar a luta em si, Kurosawa dá ênfase a características marcantes que acompanharão o personagem: inteligência, astúcia e senso estratégico. Nesta sequência, nenhum golpe é mostrado, esconde-se a forma do ato violento para intensificar a força do gesto envolvido, mesmo recurso que usou em “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957), quando Taketoki mata o soberano. Aqui, Kambei é apresentado para o público de forma honrosa, ele se destaca dos demais pela ação destemida, pela disposição em se lançar na defesa dos mais fracos e pelo senso de estratégia. Com essa ação, ganhará seguidores. Por sua vez, Kikuchio, o misterioso personagem que até então se mostra arrogante, é o primeiro a se aproximar do morto, mexendo, com sua espada e com os pés, no homem caído, como se verificasse se aquele estava morto. Ao final da sequência, sua performance toma um ar cômico, quando salta sobre o morto e, empunhando a espada jogada no chão, aos berros e gargalhadas, pisa no corpo como se exibisse um troféu.

³⁸ Roupas utilizadas para a prática do judô.

Ocorrendo boa parte sem diálogo, a sequência em questão invoca uma centralidade das performances dos atores. Os gestos, tanto no seu sentido mais estrito, quanto no mais amplo, são o centro da atenção. O desapego de cortar o cabelo, o senso estratégico de arte do combate e a habilidade e a disposição em se lançar ao perigo para salvar a criança marcam a conduta de Kambei, capaz de realizar um gesto nobre no seu sentido mais amplo. Tecnicamente, suprime-se a troca de golpes e intensifica-se o resultado com a câmera lenta, como se enfatizasse tal gesto simbólico, que vai marcar todo o filme: os samurais estão dispostos a morrer em combate para ajudar os fazendeiros. Por outro lado, Kikuchio, que começa como uma incógnita, marca sua estranha diferença com relação a outros samurais através de gestualidades que saem de um padrão convencionado pelo gênero. Mesmo impositivo em alguns momentos, seu desleixo gestual de carregar a espada e de se sentar, bem como a sua reação à morte do bandido e o ar cômico com o qual domina os últimos momentos da sequência, o caracteriza como um samurai ainda mais estranho.

Figura 4 — Fotogramas do filme “Rashomon” — Versão de Tojumaru, o bandido.



Fonte: Rashomon (1950, 28min/11s-34min/50s).

Tomemos duas versões contadas em “Rashomon” (1950), a do bandido Tajomaru, que mata o samurai após estuprar a mulher, e a do lenhador. Se fossem tomadas como enunciados linguísticos, as versões que estamos comparando coincidiriam, ou ao menos se pareceriam bastante entre si. Podemos resumi-las pelo seguinte enunciado: “após estuprar a mulher, o bandido mata o marido numa luta de espada”. Mas os que está em jogo são as performances em cena, quando os modos de lutar podem ser entendidos enquanto gestos de conduta, balizados moralmente pelo *bushido*. Na primeira versão, Tajomaru, o assassino confesso, narra como se a mulher, embora tenha lutado furiosamente ao perceber a situação, parou de lutar e fez sexo consentido. Após o ato, a mulher implorou ao bandido para que algum dos dois morresse, pois sua honra havia sido maculada. Antes de matar o samurai, o bandido solta o marido, que estava amarrado, para que ele o fizesse numa luta. “Então, eu tive que matá-lo, mas quis fazê-lo com honra” (RASHOMON, 1950, 34min/52s) diz para a câmera, que está no lugar dos juizes que o interrogam. A luta é longa, com muitas trocas de golpes e posições, dignas de grandes espadachins. A sequência é guiada por uma música não diegética, que confere ritmo e emoção à luta. A violência encenada assume uma grande complexidade de movimentos, trocas de golpes e posições que a aproxima da construção de uma cena de dança. A narração de Tajomaru leva a crer que, embora suas intenções fossem as piores, ele havia conseguido o sexo consentido com a mulher e havia matado o samurai em uma disputa justa, vencida devido à sua grande habilidade. Mas ele zomba das autoridades que o interrogam, zomba da situação. Ele sabe que será morto, sua fama o precede.

Na versão do lenhador, contada para um monge perplexo e um homem que aguardava a chuva passar no portal *Rashomon*, Tajomaru se desculpa para a mulher após a ter estuprado, pedindo para que ela se case com ele. Ela chora enquanto ele implora de joelhos. Ao se erguer diz: “impossível, como poderia eu, uma mulher, dizer alguma coisa?” (RASHOMON, 1950, 1h/5min/30s). Levanta-se e corre em direção ao marido, cortando as cordas que o prendiam, como se os homens pudessem se enfrentar e selar o seu destino. De imediato, o marido levanta e fala: “recuso-me a arriscar minha vida por tal mulher” (RASHOMON, 1950, 1h/6min/10s). Vira-se para a mulher e fala: “Você esteve com dois homens. Por que não se mata? Inútil! Não quero essa prostituta sem vergonha. Pode ficar com ela” (RASHOMON, 1950, 1h/6min/42s). A mulher tenta seguir o bandido, que, com um grito, manda que ela se afaste e não o siga. O marido, com desprezo, manda ela parar de chorar. Tajomaru, até então, disposto a se retirar daquela situação, repreende o marido e manda-o parar de intimidá-la. Mudando de atitude, a

mulher, então, começa a rir e afirmar que o marido era um fraco, questionando a honra do homem que era incapaz de matar aquele que havia violado a sua esposa. O bandido também é questionado em sua honra. A mulher fala que, quando soube que o bandido que tentava violentá-la era o famoso Tajomaru, ela parou de chorar pois acreditava que aquele homem era capaz de tirá-la da farsa rotineira em que vivia, um homem ao qual ela dedicaria sua vida, mas que era um homem mesquinho. Que era a obrigação dele usar a sua espada.

Incitados pela honra, os dois começam um duelo, com performances completamente diferentes da primeira versão. As espadas tremem no início do combate, demonstram o temor da morte que se aproxima. O grito da mulher dá início a uma série de quedas e tropeços, em uma luta desesperada, com golpes lançados a esmo por ambos. A quantidade de golpes é muito menor, as mãos trêmulas, que ao mínimo toque das espadas se afastam, revelam o temor que envolvia os dois combatentes. Eles caem sem serem tocados, numa demonstração do medo de morrer que não deveria acometer um samurai que encara uma situação de perigo. A banda sonora acentua o realismo com o som ambiente dos homens rolando pelo chão desesperadamente para salvar as suas vidas. Não temos uma luta estilizada como nas grandes histórias samurais, nem o modelo de guerreiro destemido no momento de enfrentar a morte. A performance dos combatentes está longe de mostrar alguma habilidade extraordinária, ou a propagada coragem samuraica na luta. Eles caem constantemente, soltam golpes a esmo, perdem suas armas, até que, em uma dessas ocasiões, Tajomaru consegue recuperar sua espada e, mesmo exitante, vai tangendo o samurai até o local da sua morte, quando ele cai e o bandido arremessa a espada em sua direção, dando fim à peleja. O samurai assassinado ainda tem tempo de dizer suas últimas palavras: “Eu não quero morrer”. Que marca ainda mais a aversão à morte, que não deveria acometer um samurai. A mulher, que acompanhou o duelo, consegue fugir de um Tajomaru ainda cansado e abalado pela luta que havia entrado.

Figura 5 — Fotogramas do filme “Rashomon” — A luta na versão do lenhador.



Fonte: Rashomon (1950, 1h/10min/35s-1h/16min/22s).

A comparação das duas cenas nos permite observar como as diferentes formas de lutar podem nos remeter a gestos no seu sentido ampliado. Mas talvez não seja o melhor exemplo para ilustrar um importante conceito japonês que incide sobre o corpo, quando pensamos a luta de espadas e o gesto samurai: o *ki*. De acordo com Tokitsu (2012), em japonês, esse termo abrange várias sensações que são misteriosas, vagas e intangíveis. Um corpo de impressões vagas difíceis de definir, que se faz presente no dia a dia e em diversas artes nipônicas. *Ki* é mais que “energia vital”, como algumas vezes é traduzida, existindo em coisas que parecem desprovidas de vida orgânica, como as pedras e fenômenos naturais tão presentes na obra de Kurosawa. “De acordo com o pensamento japonês, *ki* é uma entidade que torna possível a vida e a existência das coisas no universo” (TOKITSU, 2012, p. 52). As artes marciais japonesas, quando praticadas de forma a preservar alguns valores tradicionais, buscam o desenvolvimento da sensação de *ki* pela harmonização do *ki* do corpo com o *ki* do universo. É como se estando atento à sensação de *ki*, a pessoa se dissolvesse no ambiente, deixando a autoconsciência especulativa do ego em segundo plano.

No *kendo*, a arte de esgrimir derivada dos samurais, o termo *ki ken tai ichi* designa a integração simultânea do corpo, da espada e do *ki* na técnica de golpear. A partir desse princípio, os praticantes desenvolvem a percepção do *ki*. Tokitsu (2012) usa a noção de *seme* para explicar o uso do *ki* durante a luta. Embora seu significado literal seja “ofensa”, *seme* se refere a uma ofensa no nível mental. Na prática, pode ser percebido como um movimento de ataque ou a simulação dele, mas é mais profundo que a noção de finta usada no Ocidente. A finta bem-sucedida é o que se chama *seme*, em japonês. O sucesso da finta existe porque o gesto, por mínimo que seja, consegue perturbar a mente do oponente. “O que torna possível que alguém influencie o oponente não é um movimento, falso ou real; é o fato de que coloca o peso da

existência no ato. Somente fazendo isso que o ato ganha valor no momento do combate” (TOKITSU, 2012, p. 60). Essa característica influencia o ritmo da cena, permitindo o prolongamento das tensões que antecedem os atos violentos e a integração de elementos englobantes com a ação.

Em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) temos uma cena em que podemos observar o modelo ideal de duelo samurai ser representado. A situação da sequência mostra Kambei, o líder dos samurais que ajuda os aldeões, em companhia do jovem samurai e seu discípulo Katsushiro, à procura de samurais que possa recrutar na empreitada de defender a vila. Neste momento, ele se depara com um duelo de espada que está para acontecer. Kyuzo, um samurai sério e habilidoso que se juntará ao grupo, enfrenta um adversário corajoso e orgulhoso. Inicialmente, o desafio se dá com uma espada de bambu rapidamente confeccionada para a disputa. A busca por desafios dessa natureza faz parte do imaginário em torno do samurai e do “caminho da espada”, que marca o *bushido*. A obra *Musashi* (YOSHIKAWA, 1999a, 1999b)³⁹, que conta a história do mais famoso samurai japonês, é repleta de desafios desta natureza, no qual a luta serve para desenvolver a técnica de combate ao mesmo tempo em que promove o nome dos indivíduos. Movidos pela ideia de aprendizagem, orgulho e honra samurai, tais duelos poderiam representar a ascensão social de um samurai — na medida em que ele se torna conhecido por suas habilidades — ou o caminho mais rápido de encontrar a morte em combate.

O desafio é marcado pelo gestual típico do samurai na luta de espada, que tem, nos dias de hoje, a arte marcial *kendo* como sua herança. No início da sequência, Kyuzo assume a postura chamada, no *kendo*, de *gedan no kamae*, com a ponta da espada apontada para baixo e para trás, uma postura comedida, que esconde as intenções do lutador. O seu desafiante, com a espada acima da cabeça, assume a agressiva postura *jodan no kamae*. O domínio dos pés, dos ombros, a angulação da espada e a estratégia adotada entram em jogo na performance. O grito que antecede o ataque, conhecido nas artes marciais como *kiai*, é usado pelo desafiante de Kyuzo, que parte para o ataque. Ambas as espadas de bambu terminam o duelo em cima do ombro oposto ao do seu portador, o que faz o desafiante de Kyuzo declarar o empate da peleja. Kyuzo,

³⁹ *Musashi* romanceia a vida de Miyamoto Musashi, famoso *ronin* japonês, autor de *O livro dos cinco anéis*, tratado de estratégia militar e esgrima japonês escrito em 1645.

por sua vez, repele este resultado, ressaltando que mataria o seu desafiante se fosse com espadas reais. A afirmação faz com que o homem, sentindo-se ofendido, desafie Kyuzo para um duelo com espadas reais, o que ele tenta evitar, mas não consegue.

Figura 6 — Fotogramas do filme “Os Sete Samurais” — Desafio Kyuzo.



Fonte: Os Sete Samurais (1954, DVD1, 46min/10s-49min/29s).

Neste momento, Kambei, que assiste ao duelo, prevê o final do combate dizendo: “Que desperdício. É tão obvio” (OS SETE..., 1954, DVD1, 48min/57s) Ele faz a leitura do *ki* dos combatentes, dos seus gestos, da postura, o contraste entre a seriedade e domínio das posturas de Kyuzo e a cólera que fica impressa nos gritos e no balançar trêmulo da espada do desafiante.

Ao final, com um movimento preciso, Kyuzo desvia do golpe desferido contra ele e acerta o seu desafiante com um ataque de cima para baixo. A queda se dá em câmera lenta, o que confere ainda mais dramaticidade ao desfecho. A postura de Kyuzo após o golpe permanece dominada, cuidadosa, com ombros, braços e pernas alinhados. Em tal duelo, podemos perceber a luta com o *ki* encarnada nos modos estilizados da luta dos samurais. Através de movimentos coreografados, o domínio do código da luta de espadas dos samurais, a performance de Kyuzo o coloca na trama como um habilidoso guerreiro. Simbolicamente, por sua vez, a sequência faz um questionamento sobre aquele modo de vida. Kambei, no prosseguir da cena, ao ser perguntado por outro samurai se tinha encontrado alguém para fazer parte do grupo, responde: “Perdi um. Um espadachim de primeira classe. Eu vi a coragem dele com meus próprios olhos” (OS SETE..., 1954, DVD1, 49min/53s). Ele não cita o vencedor, mas lamenta a perda de alguém no que ele havia chamado de desperdício e enaltece a sua coragem.

Até aqui, buscamos elucidar como podemos abordar a violência nos filmes de Kurosawa, tendo em vista a função estrutural que exerce e seu caráter múltiplo: tem função narrativa, é uma forma expressiva de agressão visual e se constitui como discurso sobre o samurai. Partimos da ideia estrutural de narrativa e seus níveis de descrição e buscamos elencar parâmetros nos quais podemos perceber os encontros entre cinema, violência e o *bushido*. Como veremos, essa relação se deu de forma fértil em toda a obra de Kurosawa. Desde os seus primeiros filmes, a violência encenada enquanto modo de narrar se faz presente e estabelece uma complexa relação com a cultura dos samurais. Seus dois primeiros filmes, únicos citados no presente trabalho que não são ambientados no período feudal, “A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943) e “A Saga do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*)” (1944), fazem parte do grupo dos primeiros filmes dirigidos por Akira Kurosawa, realizados em plena Segunda Guerra Mundial e sob a política de controle do Estado. Nesse contexto político e ideológico, em meio à Segunda Guerra Mundial, no qual se buscou a exaltação dos valores nacionais, Kurosawa adere ao nacionalismo através de filmes que abordam um dos mais importantes legados dos samurais para a cultura mundial: as artes marciais. Como veremos, o judô, arte marcial abordada nos filmes, além de oferecer as possibilidades técnicas para a criação das cenas de violência, traz consigo marcas da modernidade nipônica, com a exaltação de antigas tradições atreladas à modernização de práticas.

4.3. JUDÔ, NACIONALISMO E VIOLÊNCIA CONTROLADA

Em geral, o samurai do passado procurava agir de maneira altruísta e pelo interesse da sociedade, mas hoje parece que conceitos como honra e integridade foram deixados para trás, à medida que as pessoas se tornam excessivamente autocentradas.

Como sempre falam sobre honra e integridade, os soldados e educadores são muitas vezes vistos como pessoas superiores, mas nem sempre é assim. Em particular, quando eles se deparam com pressões sociais como as que vivemos hoje, mesmo que tenham uma força de vontade férrea, podem perder o ânimo e passar por grandes adversidades. Mas é nesses momentos que a pessoa deve demonstrar seu verdadeiro caráter. Em momentos assim, a capacidade de superar dificuldades, suportar, ter paciência, preservar a honra e manter um espírito de integridade são de grande valor, acima de tudo. Eu gostaria que as pessoas que praticam o judô honrassem esse espírito samurai (KANO, 2008a, p. 107).

“A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943) e “A Saga do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*)” (1944) contam a saga de Sanshiro, que pode ser vista como a saga do samurai moderno. O primeiro filme é ambientado no ano de 1882, momento em que surge o judô e em que as escolas de artes marciais disputavam, entre si, a supremacia através de desafios públicos, quando se valorizava a vitória acima de tudo. Assim, a criação do judô foi resultado de um esforço de modernização das artes marciais empreendido por Jigoro Kano, estando de acordo com os desafios impostos pela era Meiji⁴⁰: absorver elementos da cultura ocidental e, ao mesmo tempo, valorizar heranças culturais nipônicas como forma de construção de uma identidade. Sanshiro Sugata, personagem que dá nome ao filme, ilustra o caminho do guerreiro moderno que busca a evolução moral através da arte marcial, tornando-se um guerreiro forte, disciplinado e moralmente evoluído.

Jigoro Kano, representado no filme pelo personagem do Shogoro Yano, é uma pessoa conhecida em todo o Japão e no mundo. Além ter criado o judô, uma das mais difundidas artes marciais nipônicas, em seu currículo constam passagens por importantes cargos no setor de educação e esporte japonês: foi diretor da primeira escola de segundo grau de Tóquio, diretor da educação primária no Ministério da Educação Nacional, presidente da Federação Desportiva do Japão e primeiro japonês membro do Comitê Olímpico Internacional. Sendo parte da geração de japoneses que teve educação em moldes ocidentais, Jigoro Kano cumpriu missões culturais

⁴⁰ Ver capítulo 3.

oficiais, contribuindo para a difusão da cultura nipônica pelo mundo. Seus livros que abordam o judô, escritos no espírito da era Meiji, nos ajudam a compreender algumas dimensões simbólicas desta arte marcial.

Durante o período feudal, os samurais praticavam uma série de técnicas de combate corpo a corpo, com e/ou sem armas, que visavam derrubar, imobilizar e matar seus adversários. Diversos estilos foram criados e desenvolvidos no interior dos clãs, recebendo diversos nomes, como *yawara*, *taijutsu*, *kenpo*, *torite*, que são considerados tipos de *jujutsu* (KANO, 2008a). Ao batizar o seu estilo de *jujutsu* como *judo* (caminho suave ou caminho da gentileza), Jigoro Kano tinha como objetivo tornar a antiga prática do *jujutsu*, disseminada por diversas escolas no Japão, uma forma segura de desenvolvimento pessoal e social. De acordo com Kano (2008b), durante o período Edo (1603–1868), o *jujutsu* se tornou uma arte complexa, ensinada em diversas escolas por mestres.

No início da era Meiji (1868–1912), com a corrida por modernização da sociedade, as escolas de *jujutsu* entraram em decadência, pois simbolizavam um período feudal que se queria superar. Foi a partir de 1877, como aponta Kano (2008a), que a prática começou a ter uma recuperação gradual e crescente. Podemos compreender essa virada como parte do processo de criação do sentimento nacionalista que se desenvolve, sendo parte integrante do discurso em torno do *bushido*, como vimos no capítulo anterior. Ele pesquisou e sistematizou antigas técnicas, excluindo as mais lesivas e buscando enfatizar a dimensão filosófica da arte marcial, fundamentos que vinham sendo esquecidos na prática do *jujutsu*. Para Kano (2008a, 2008b), embora o combate seja o cerne da prática do *jujutsu*, a educação física e o treinamento mental sempre fizeram parte de suas metas, sendo enfático na defesa da sua prática como um meio de evolução moral do indivíduo e uma ferramenta para o desenvolvimento da sociedade. Ao batizar seu etilo de *jujutsu* como *judo*, Kano (2008a, p. 20-21) buscou enfatizar a ideia de “do” (caminho) como sendo o foco principal do que era ensinado na escola *Kodokan*⁴¹, enquanto o *jutsu* (técnica) era vista como algo secundário:

Eu tive várias razões para não usar o termo *jujutsu*, que descrevia o que era treinado antes, e optar pelo termo judô. A razão principal é que “do” (caminho) é o foco principal do que é ensinado na Kodokan, enquanto “jutsu” (técnica)

⁴¹ A *Kodokan* (*ko*: palestra, estudo, método; *do*: caminho ou via; e *kan*: instituto) ainda hoje é a mais famosa escola de judô do Japão e do Mundo.

é algo secundário. Eu também queria tornar claro que o judô é um maneira de buscar o “do”. Quando as pessoas que ensinavam o jujutsu antigo tinham visão e habilidade, elas provavelmente ensinavam não apenas o *jutsu*, mas também o *do*. Mas um olhar sobre os verdadeiros resultados de seus ensinamentos e das anotações da época indica que seus métodos de ensino eram um tanto inadequados.

A modernização da prática do *jujutsu* se deu no âmbito da sistematização do ensino e da padronização das técnicas e regras, mas seus preceitos fundamentais foram buscados nas práticas samurais do passado. Agregou, dessa maneira, aspectos do esporte moderno e dos métodos de treinamento europeus que estavam se desenvolvendo, com técnicas desenvolvidas por diversas escolas de *jujutsu*. Jigoro Kano (2008a, 2008b) pensava o judô como uma arte marcial que proporcionava o treinamento físico e intelectual, servindo como meio de desenvolvimento social. Nesse sentido, dois conceitos são apresentados como os fundamentos do judô: *Seryoku Zenyô* (máxima eficácia com o menor desprendimento energético) e *Jita Kyoie* (prosperidade e benefícios mútuos). Tais princípios fundamentam a prática do judô tanto nas performances corpóreas como no sentido filosófico, servindo-nos como chave de leitura da violência encenada nos filmes em questão.

4.3.1. *Sugata Sanshiro* — o caminho da gentileza

“A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943) é baseado no romance de Tsuneo Tomita, inspirado na história de Shiro Saigo, um dos primeiros alunos de Jigoro Kano, fundador da *Kodokan Judo*. Junto com outros três discípulos de Jigoro Kano, Shiro Saigo é reconhecido como um dos *Kodokan Shitenno* (Quatro Guardiões Celestiais da *Kodokan Judo*), sendo um importante personagem na história dessa arte marcial, na medida em que participou de desafios que promoveram o judô no Japão, no seu período de criação. No filme, ele se chama Sanshiro, um jovem que sai do interior para a cidade buscando aprender *jujutsu* e conhece o judô, entrando em uma jornada de autoconhecimento e desafios. Ao final, é disso que se trata o filme, uma jornada de aprendizado não só da técnica, mas também de autoconhecimento e elevação moral, com o domínio dos impulsos violentos e o apaziguamento de diferenças na busca do bem comum. Essa é uma versão ambientada em tempos modernos da história do samurai que sai em busca de aprimoramento por meio de desafios, tal como a história de *Musashi* (2010), amplamente difundida pela literatura e por versões no cinema.

No início do filme, Sanshiro entra em uma escola de *jujutsu* em decadência, na qual os membros viam o judô como uma ameaça que vinha ganhando muito espaço na sociedade. Uma armadilha para Shogoro Yano, personagem inspirado em Jigoro Kano, serve como apresentação da arte marcial e como primeira lição para o iniciante. Em termos de imagem-ação, nos é apresentado o binômio de forças fundamental do filme: o antigo *versus* o novo, representados pelo *jujutsu* versus o judô. Ao assistir os homens serem arremessados no rio pelo mestre dessa nova arte, Sanshiro torna-se discípulo de Yano. Essa é uma das duas cenas que vão apresentar o judô e seus princípios, estabelecendo uma baliza moral e um modo de lutar para o herói. Em uma estrada beirada por um porto com barcos atracados, sob a luz da lua, a liteira em que Yano está sendo transportado é cercada pelo grupo. O mestre de judô se identifica ao saltar do seu transporte, se posiciona de costas para o rio, salvaguardando sua retaguarda. Seus atacantes são arremessados um a após o outro, vítimas de golpes clássicos do judô. Essa cena é a apresentação do judô e suas técnicas como modo de lutar. A facilidade com que Yano joga seus adversários no rio é o exemplo perfeito do *Seryoku Zenyô* (máxima eficácia com o menor desprendimento energético), um dos princípios que fundamentam a arte e sua concepção estética.

Sanshiro observa tudo até o final sem interferir e, impressionado com a eficiência da técnica de Yano, imediatamente torna-se seu discípulo. Ele conduz Yano na sua liteira, assumindo o lugar do carregador que havia fugido com medo ao ver a luta. A sandália deixada na rua guia uma elipse temporal, levando-nos para um momento em que o novo judoca⁴² já é um lutador forte e domina diversas técnicas, antecedendo a próxima encenação de luta, que possibilita a apresentação do judô no seu sentido filosófico e social. Sanshiro aparece em meio a uma multidão, que grita e corre de um lado para outro de uma rua estreita. Usando técnicas de arremesso, joga vários homens ao chão sem motivo, numa correria insana. Em meio aos gritos, um dos homens arremessados ainda diz: “eu não fiz nada a você”, que é prontamente respondido com apenas um “venha lutar”. Essa luta mostra o primeiro desafio que o herói deve superar: sua agressividade e seu ego. A ação de Sanshiro chega ao conhecimento do mestre Yano, que o repreende de forma enfática, estabelecendo os preceitos morais que o lutador de judô deve seguir na busca por um sentido de existência. Esse é o chamado à aventura do herói

⁴² Praticante de judô.

Sanshiro, os desafios que serão enfrentados o levam a questionamentos de cunho moral. Segue o diálogo:

Yano (Y): então, você deve ter apreciado a luta...

Sanshiro (S): sinto muito.

Y: eu também, deveria ter estado lá para ver a sua luta. Você é forte... muito forte. Talvez mais forte do que eu. Mas o meu judô e o seu judô estão muito distantes. Você sabe por quê? Você não conhece o caminho do homem. Ensinar judô para quem desconhece o caminho do homem é como dar uma faca a um louco!

S: Mestre, eu sei o que é ter humanidade.

Y: Não sabe! Você vive sem uma razão ou um propósito. Onde está seu caminho? O caminho do homem é a busca da verdade pela qual vivemos e morremos. Somente esta verdade pode nos dar uma morte pacífica. É a essência verdadeira da vida, assim como é para o *judô*. Sugata, você não perdeu isso.

S: Não, mestre. Se você me ordenar, estou pronto até mesmo para morrer.

Y: Mentiroso!

S: Não, estou pronto!

Y: Cale-se! Você não é mais um moleque. Suas palavras não significam nada para mim.

S: Estou pronto para morrer (A SAGA..., 1943, 16min/41s-19min/6s).

O caminho da verdade que fala mestre Yano pode ser entendido como o caminho de integridade e retidão apontado por Nitobe (2005), que coloca em questão alguns princípios do *bushido*, como coragem, justiça, benevolência e honra. Para Nitobe (2005), a coragem ou bravura, para ser considerada uma virtude samuraica, deve ser exercida com honradez. A honra está atrelada a princípios como retidão ou justiça, que devem guiar a conduta de um guerreiro em busca da verdade, tendo a razão como guia das decisões, e também a benevolência, o amor para com os outros, os mais fracos e oprimidos. Sanshiro se mostra arrependido, mas não compreende as palavras de Yano. Ao oferecer a vida em lealdade ao mestre, atitude exaltada pelo *bushido* feudal, e após receber o desprezo de Yano, Sanshiro levanta-se e se joga em um lago, agarrando-se a um tronco de árvore morta como se quisesse morrer. Yano, do alto da sala onde estava com Sanshiro, lança-lhe um olhar de desprezo e termina o diálogo com um enfático

“morra!”. Ao se jogar no lago, buscando provar que não tinha medo de morrer, seu desafio real era provar que não tinha medo de viver, de buscar “o caminho da verdade” que lhe permitiria uma morte pacífica. É a morte honrada dos samurais em outros termos. Como pensado por Jigoro Kano (2008a, 2008b), a prática do judô, além de ser uma arte marcial, é uma atividade física e um treinamento mental, no qual os princípios da máxima eficiência e do bem-estar e benefício mútuo, aplicados na arte de ataque e defesa, devem ser usados para refinar e aperfeiçoar a vida diária.

A meta final da prática do judô é ensinar o respeito pelos princípios de eficiência máxima e do bem-estar e benefício mútuo. Através do judô, as pessoas alcançam, individual e coletivamente, seu estado espiritual mais elevado, ao mesmo tempo em que desenvolvem seus corpos e aprendem as artes de ataque e de defesa (KANO, 2008b, p. 29).

O judô é uma disciplina, no sentido dado ao termo por Foucault (1987), trabalhando em função do aumento da força dos corpos (em termos econômicos de utilidade) e diminuição dessas mesmas forças (em termos políticos de obediência), criando corpos “dóceis”. Por um lado, aumenta o poder do corpo, suas aptidões e capacidades; por outro, busca inverter a energia e a potência que poderia resultar disso, fazendo dele uma relação de sujeição. Jigoro Kano (2008a) apresenta três níveis da prática da arte marcial que desenvolveu:

- no nível mais básico, o treinamento visa aprender defesas contra ataques, realizados, na maioria das vezes, com as mãos livres, mas também com armas na realização de alguns *katas*⁴³;
- no nível intermediário, o treinamento visa a educação física e o aprimoramento da mente, buscando oportunidades de realizar os diversos tipos de treino. Busca-se a capacidade de controlar a mente e o corpo de forma integrada, envolvendo, além da repetição das técnicas e do treinamento de luta (*randori*), a observação e a reflexão acerca das técnicas aprendidas, buscando a melhor forma de aplicá-las, controlar as emoções e desenvolver coragem. Nesse nível, também é possível desenvolver uma compreensão estética das técnicas realizadas com muita habilidade;

⁴³ Um dos métodos de treino que consiste na repetição combinada de grupos de técnicas.

- no nível superior, a prática do judô “significa fazer melhor uso da energia física e mental adquirida nos níveis básico e intermediário e então contribuir para a sociedade” (KANO, 2008a, p. 84). Para Kano (2008a), a prática do judô em atividades cotidianas pode ser percebida quando se verifica o uso adequado da energia mental e física, princípio que afirma ser possível avaliar qualquer atividade humana.

Sanshiro é um jovem naturalmente forte e o seu desafio é domar a sua força e agressividade para atingir o nível avançado do judô, que vai além da capacidade de ganhar lutas. Ao ver uma flor de lótus em meio ao pântano em que estava e conversar com o monge, Sanshiro tem a percepção do caminho (*do*) que o *sensei*⁴⁴ Yano se referia: uma jornada de aperfeiçoamento enquanto indivíduo e a busca por um sentido de existir. O simbolismo em torno da flor de lótus no Japão está ligado ao crescimento espiritual e à pureza, relacionando-se com ensinamentos budistas. É esse simbolismo que envolve a saída de Sanshiro do pântano que havia se jogado e que dá início ao “caminho da gentileza”, que vai além do aprendizado das técnicas de ataque e defesa, abarcando essencialmente o autoconhecimento e a evolução moral, tendo como finalidade o bem-estar da sociedade. Esse caminho consiste em evoluir como indivíduo por meio da luta, mas essa sendo regida por regras e controles preestabelecidos, tendo como o verdadeiro desafio o enfrentamento dos seus próprios limites.

Os combates que Sanshiro trava, que lhe permitem evoluir enquanto indivíduo, surgem na medida em que sua popularidade e a do judô crescem. O antagonista do primeiro filme, “A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943), é Gennosuke Higaki, da escola *Ryoi-Shinto*, que assume o lugar do antigo *jujutsu*, como uma das linhas de forças que guiam o filme para o grande binômio do desafio final. Gennosuke visita a academia de Yano em busca de combates contra os seus discípulos, em um momento em que o *sensei* não se encontrava. Quem o recebe é Sanshiro, que estava proibido de lutar após a confusão que havia protagonizado.

⁴⁴ *Sensei*, em japonês, significa professor ou “aquele que vem antes”. É o termo utilizado para se referir ao professor de judô, mesmo em outros países.

O plano inicial da sequência interna da sua visita ao *dojo*⁴⁵ é de um discípulo de Yano se chocando contra a parede, o choque violento na percepção que coloca duas forças antagônicas em um duelo que se concretizará no final do filme. Enquanto o monge assustado sai em busca de água a pedido de Sanshiro, que executa uma manobra de *kappo*⁴⁶ para que o derrotado possa respirar, Gennosuke faz um novo desafio. Ele é interrompido pelo *sensei* Limura, que se oferece para uma próxima luta e proíbe Sanshiro de lutar, quando este já se posicionava para o confronto. Gennosuke nega a luta com Limura, um *sensei* experiente que aderiu aos ideais de Yano, e sai da cena prometendo um futuro desafio do *jujutsu* contra o *judo*. Esse é o grande binômio a ser resolvido no filme, que é antecedido por outros confrontos mostrando o crescimento de Sanshiro como lutador.

Pressionada por outras escolas de *jujutsu*, a polícia local convida os representantes do judô para participar do torneio de artes marciais com estilos mistos, e é dentro desse ambiente controlado que vão se dar as suas próximas lutas. Antes do torneio, quando enfrenta o *sensei* Murai, mestre do seu desafeto Gennosuke, Sanshiro é convidado para participar de um combate na escola *Tenjin Shin Yo*, a mesma que havia entrado no início do filme. A luta mostra sua evolução como lutador e insere um questionamento que marcará sua conduta: o destino de seus adversários. O combate ocorre em um *dojo* e segue uma ritualística, com a presença de um juiz e observadores externos. Uma música não diegética estabelece a tensão inicial do combate, com os adversários se dirigindo ao centro do tatame e sendo orientados pelo juiz. Monma, o representante do *jujutsu*, se mostra um oponente raivoso e interrompe Sanshiro, que se posicionava para o *za-rei*, uma forma de cumprimento realizada de joelhos, e exclama que já estava pronto para a luta.

A cena ganha velocidade. A câmera persegue os lutadores com movimentos panorâmicos, mostrando o rápido deslocamento lateral imposto por Monma, que solta *kiais*⁴⁷ e golpes facilmente defendidos por Sanshiro. No momento em que as pegadas no *kimono* se

⁴⁵ *Dojo* é o espaço físico onde se pratica o *judo*. A palavra deriva de um termo budista que faz referência ao “local de iluminação”, envolvendo uma série de preceitos comportamentais de respeito e reverência.

⁴⁶ *Kappo* é um conjunto de técnicas de reanimação e recuperação utilizado no judô quando um indivíduo perde os sentidos ao resistir a um estrangulamento ou levar alguma pancada.

⁴⁷ Gritos realizados na execução de golpes, como forma de exteriorizar a energia corporal. Envolve a ideia de *ki* (ver glossário).

desfazem e os corpos se afastam, Monma mostra-se cansado e respira com dificuldade, enquanto Sanshiro permanece com o mesmo semblante calmo que começou a luta. Alguns quadros mostram a reação dos observadores, dentre eles Yano e Gennosuke. Sanshiro arremessa Monma no golpe derradeiro do combate, o *Yama-arashi*, uma referência histórica ao lutador Shiro Saigo, que conseguiu aplicá-lo com perfeição em lutas decisivas para a popularização do judô no Japão. Em desafios públicos entre estilos que ocorreram no período, os representantes do judô tiveram que provar a eficiência da arte marcial que adotava o discurso do aprimoramento das antigas práticas. Shiro Saigo foi um dos principais representantes do judô, utilizando tal golpe para vencer seus desafios. A câmera decompõe o movimento, mostrando os detalhes da técnica: a pegada cruzada com o polegar para dentro do *kimono*, o *kuzushi*⁴⁸, a forma que a perna varre o adversário e o trabalho dos braços.

Figura 7 — Fotogramas do filme “A Saga do Judô” — Aplicação do *Yama-arashi* no desafio Sanshiro vs. Monna.



Fonte: A Saga do Judô (1943, 34min/35s-34min/46s).

Em condições normais, na prática do judô, o indivíduo é arremessado ao chão, caindo próximo ao corpo de quem aplica a técnica. No filme, para enfatizar a força e a potência dos golpes aplicado por Sanshiro, a distância em que o corpo é arremessado é usada como um

⁴⁸ Movimento de desequilíbrio que precede o golpe.

parâmetro na estruturação da agressão visual. O movimento é decomposto de maneira que Monma é mostrado em um quadro planando no ar antes de colidir com a parede. A colisão não é mostrada, o som do impacto, acompanhado de um gemido, dá início a um movimento panorâmico que mostra o espanto dos observadores, em silêncio, antes de revelar o resultado da queda. Um quadro em câmera lenta mostra uma das proteções da parede caindo no corpo estendido no chão, que não dá sinais de reação. A velocidade reduzida confere mais dramaticidade ao desfecho, um estilo de decoração que Kurosawa usará algumas vezes em sua carreira, como em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), na cena já citada em que Kembei salva a criança. Em meio aos corpos parados que observam o homem caído, um grito corta o silêncio e a inércia da cena, despertando os sentidos de Sanshiro e apontando para as consequências em torno na luta. O olhar de espanto do judoca antecede a visão da janela onde homens, mulheres e crianças assistem a peleja. A filha de Monma, o adversário derrotado, fecha a sequência. A música torna o seu olhar enigmático, um prelúdio da sua ação: uma frustrada tentativa de vingança.

Figura 8 — Fotogramas do filme “A saga do judô” (1943) — Movimento panorâmico que revela o resultado do golpe aplicado por Sanshiro no desafio 1.



Fonte: A Saga do Judô (1943, 34min/46s-35min).

Uma música cantarolada por crianças nas ruas, com função de coro, traduz a fama adquirida pelo judoca após a luta:

La vai Sanshiro
 Não incomode Sanshiro
 Não se aproxime dele
 Fique longe dele
 Não toque nele
 Sanshiro ficará louco
 Lá está Sanshiro
 Não incomode Sanshiro

Não se aproxime dele
Fique longe dele (A SAGA..., 1943, 35min/50s).

O medo da força e a agressividade de Sanshiro, retratados na música, pontuam uma evolução necessária para o herói. Sanshiro é muito forte enquanto lutador, mas sua fama, expressada no coro das crianças, está longe dos ideais do judô. Sua técnica já foi testada, e ele confia nas suas habilidades, mas os fundamentos do Judô — *Seryoku Zenyô* (máxima eficácia com o menor desprendimento energético) e *Jita Kyoiei* (prosperidade e benefícios mútuos) — devem ser aplicados na luta e nas relações humanas. Sanshiro se aflige com a falência da escola de seu adversário após a luta e não está satisfeito com o destino de Monma. A tentativa de vingança da filha do derrotado, desesperada pela condição infligida ao pai, contribui para a evolução moral de Sanshiro, que buscará o caminho da reconciliação com seus adversários, uma forma de traduzir o *Jita Kyoiei* através da ação.

O próximo desafio de Sanshiro envolve uma questão adicional. Murai, o mestre do seu inimigo Gennosuke Higaki, é também pai da Sayo, garota pela qual se apaixonou sem saber de quem era filha. Essa informação o faz hesitar, não ter paz de espírito e pensar em desistir do desafio. Nos momentos em que antecedem a luta, seus companheiros de judô estranham o seu atraso no torneio de artes marciais. Sanshiro está em oração na *Shudokan*⁴⁹ quando é interrompido pelo monge com um tapa na cabeça. Assim como foi no pântano, no início do filme, o monge lhe guia na compreensão e aponta o caminho a seguir. Sanshiro não quer lutar, pois acha que, se ganhar, arruinará a carreira do pai da mulher pura pela qual se encantou. Sanshiro descreve a cena em que viu Sayo pela primeira vez, quando ela orava pelo pai “sem pensar em si”. O monge o provoca a ser “inocente e puro como ela” e, apontando para o poço em que o judoca já esteve com o intuito de se matar, lhe pergunta: “O Sugata da *shudokan* ganhou nova vida naquele poço. Você se esqueceu?! O que é sua vida para você?!” (A SAGA..., 1943, 51min).

A pureza de Sanshiro só pode se revelar através do enfrentamento daquele desafio que lhe foi proposto, pelo qual ele havia se dedicado. O seu caminho é o *judo* (caminho da gentileza), que é o da luta, e através dela, evoluir enquanto indivíduo e contribuir com a

⁴⁹ Nome dado a *Kodokan* no filme.

sociedade. Não havia outro caminho a não ser lutar da melhor forma possível, respeitando seu adversário e a sua arte marcial. Sanshiro pega o seu *kimono* e se apressa para chegar ao torneio. Antes de entrar no local da luta, encontra Gennosuke, seu verdadeiro desafeto, com quem cruzará forças futuramente, quando será atingido o clímax do filme. A provocação do lutador de *jujutsu* é uma tensão que não será resolvida na luta com o *sensei* Murai, pois o embate estava para acontecer.

Em volta do amplo tatame, muitas pessoas abanam-se enquanto esperam para assistir ao desafio organizado pela polícia local. Existe respeito entre os lutadores que trocam olhares amistosos e executam o *za-rei*, o cumprimento formal ajoelhado. “Uma luta de 30 minutos e sem juiz” é o aviso que antecede a peleja. Os dois adversários começam uma luta de muito respeito segurando firmemente no *kimono* do outro. Algumas fusões de quadros que mostram os lutadores se deslocando lateralmente servem como passagem de tempo. Mesmo sem desferir golpes, os dois estão ofegantes e suados. Este é o quadro que corresponde à batalha espiritual que Richie (1998) observa nas cenas de luta dirigidas por Akira Kurosawa. “A ação é o resultado de uma tensão espiritual” (RICHIE, 1998, p. 16). No nosso entender, como já salientamos, o termo mais adequado seria embate de *ki*, um combate físico e mental entre duas forças. Nessa concepção, como aponta Tokitsu (2012), as lutas assumem sua estrutura acompanhando o *ki*. Mesmo que a estratégia seja guiada por certo cálculo, é o *ki* que modula as formas de movimento: “um ataque será bem-sucedido se o implementamos após haver perturbado o *ki* do oponente; sofreremos o ataque dele se o nosso *ki* for perturbado por ele” (TOKITSU, 2012, p. 94). Murai e Sanshiro representam dois *ki* poderosos: o momento de aparente inatividade no início do confronto é quando ambos buscam brechas na defesa do outro, no *ki* do outro. São pequenos movimentos, ajustes na forma de pegar no *kimono* do adversário, formas de caminhar e se equilibrar que compõem um jogo quase invisível, diretamente ligado às memórias corporais e à energia que rodeia as coisas e as pessoas. Kurosawa representa essa concepção de combate prolongando os momentos que antecedem a ação, fórmula utilizada em diversos filmes como veremos.

A sequência utiliza-se de uma série de golpes que compõem o arcabouço de técnicas perpetuadas até os dias atuais em escolas de judô em todo o mundo. Murai tenta três

*osotogari*⁵⁰seguidos, desequilibrando Sanshiro, que cai sentado numa cadeira colocada no canto do *tatame*. Com um leve sorriso no rosto, o judoca cumprimenta o policial que ocupava o móvel antes dele. Murai continua a atacar e, dessa vez, levanta Sanshiro sobre os ombros em um golpe chamado *kata-guruma*. A reação dos espectadores é vista antes do resultado do arremesso, seguindo o mesmo padrão de edição da luta com Monma. O lutador de judô aparece caindo em pé, em um novo quadro. Sanshiro reage indo em direção a Murai, que defende seu ataque com um *ura-nage*, dominando seu quadril e arremessando-o para trás. Mais uma vez Sanshiro cai em pé, impressionando a quem assiste a luta e frustrando Murai. A partir desse momento, Sanshiro, mais jovem e forte, domina a luta, aplicando uma série de quedas no seu adversário, que se levanta, por duas vezes, com muito esforço e retorna para a luta.

A tristeza molda as expressões de Sanshiro desde os últimos dois golpes. Mas não há o que fazer, a não ser continuar a luta até que alguém desista de forma honrosa. No último golpe, Murai está desorientado e a câmera assume seu ponto de vista para mostrar sua visão afetada. Na faixa sonora, ouve-se a voz da sua filha afirmando que ele ganharia, o que conduz o seu último esforço para se levantar e mais uma vez ser arremessado. Dessa vez, só lhe restaram forças para se colocar na posição de *za-rei* e desistir da luta. Sanshiro, entristecido ao ser declarado vencedor, busca aproximar-se de Murai, que vinha sendo carregado por assistentes. “obrigado, obrigado... Sugata, você é muito forte, não fui um adversário à altura”, diz Murai, que tem como resposta o “tive sorte” do humilde e constrangido judoca (A SAGA... 1943, 1h/0min/24s). A luta foi disputada e honrada, nela, os lutadores trocaram golpes, entregaram o melhor de si e, ao final, se respeitaram e reconheceram as qualidades do outro, entendendo o momento da luta como um momento de aprendizado e buscando o bem-estar mútuo. Mais do que qualquer outra cena de luta nos dois filmes em questão, essa é a que resume o espírito do judô pregado por Jigoro Kano.

Após o confronto, Sanshiro se aproxima do derrotado, visita-o e corteja sua filha, gerando descontentamento em Gennosuke, que se sente ferido em sua honra. Este é o último impulso para o confronto final, a resolução do binômio entre forças equivalentes. Embora a luta contra Murai tenha sido equilibrada, a vantagem da idade estava com o judoca, muito mais jovem e forte. Uma sequência sem diálogo resume a situação que antecede a luta final: Murai

⁵⁰ Uma das 40 técnicas básicas do judô.

e Sayo recebem Sanshiro em casa e conversam enquanto jantam, quando Gennosuke surpreende a todos com sua chegada. O olhar fixo de Sanshiro e o constrangimento nos olhares de Murai e Sayo, quando encarados por Gennosuke, é sucedido pelo plano mostrando a carta que estipula as condições do combate entre os rivais: um combate sem público, nas regras do *jujutsu* e até a morte. Um confronto mortal como dos antigos samurais quando tinham sua honra abalada.

Figura 9 — Fotogramas do filme “A saga do judô” (1943) — Final da luta Sanshiro vs. Murai.



Figura 10 — Fotogramas do filme “A saga do judô” (1943) — Final da luta Sanshiro vs. Murai (continuação).



Fonte: A Saga do Judô (1943, 57min/33s-1h/0min/8s).

A luta ocorre à noite em um campo formado por morros cobertos com uma vegetação de capim que atinge a meia altura. O som do vento forte conforma a paisagem sonora do confronto, conferindo uma tensão constante. Mestre Limura tenta impedir que o duelo seja até a morte, mas a determinação dos lutadores revela a não desistência das condições. O primeiro ato do combate é o confronto de olhares, o duelo de *ki*. Uma série de planos e contraplanos dos rostos e um plano aberto localizando os dois no ambiente são alternados ao som do vento forte. Sanshiro se aproxima de Gennosuke, e os dois se encaram muito próximos um do outro. O primeiro ataque é do representante do *jujutsu*, que é respondido com um *tomoe nage*, golpe que o arremessa morro abaixo, no momento em que Sayo se aproxima e é vista por Sanshiro. Ele não para e vai em direção ao corpo arremessado. A luta prossegue no chão, mas é escondida pela vegetação, que só permite perceber a troca de posições e o esforço de ambos, representado na faixa de áudio.

Na sequência, um quadro em profundidade de campo permite visualizar todos em cena, antecedendo o momento derradeiro da luta. Sayo, localizada mais ao fundo, e Limura, um pouco

mais à frente, olham em direção à câmera. Surgem, então, os dois lutadores em primeiro plano, com Gennosuke aplicando um estrangulamento em Sanshiro, que, de olhos fechados, aparenta estar prestes a perder a consciência. Em separado, Sayo aparece chorando e Limura pedindo para que ele desista. Antes de conseguir se defender, Sanshiro vê as nuvens, lembra da flor no pântano e sorri. Livre do estrangulamento, aplica mais uma vez o *yama arashi*, arremessando seu adversário morro abaixo. Limura pede para que parem e escuta um veemente “não” de Gennosuke, que se levanta cambaleante em meio à vegetação. Suas últimas forças são gastas ao se aproximar de Sanshiro, para então cair e deslizar sobre o capim. Não há morte, o judô venceu. A modernização do *jujutsu* proposta por Kano (2008a, 2008b) resgata a tradição, mas a submete a um corpo de regras e condutas, tal como uma disciplina no sentido foucaultiano: potencializando as forças, mas contendo a energia disruptiva que pode gerar. Há a conformação das forças envolvidas, e sabemos, através do relato de Limura, que o derrotado mudou após o combate, não guardando rancor.

O filme termina com Sanshiro viajando em busca de autoconhecimento e amadurecimento, à procura de desafios que lhe permitam evoluir como indivíduo. Enquanto manifestação de nacionalismo, o filme funciona na medida em que é uma homenagem ao judô, esporte nacional que representava o ideal de modernização e preservação dos valores tradicionais. Enquanto estrutura de agressão, dá amostra de fórmulas que serão retomadas em outros filmes, como a câmera lenta para enfatizar o final dos combates, o duelo de *ki* e o uso de elementos naturais que inserem movimento e dramaticidade aos combates. O judô, enquanto tema e estilo de luta adotado, será retomado no filme seguinte, no ápice da Segunda Guerra Mundial, adicionando um nacionalismo combativo na trama de forma explícita.

4.3.2. *Zoku Sugata Sanshiro* — o nacionalismo exacerbado

Se no primeiro filme da saga de Sanshiro temos o nacionalismo expresso por meio da homenagem ao *judo* (o caminho da suavidade ou gentileza), deixando lições como a busca do bem-estar mútuo e o uso mais eficiente das energias mental e física como meio de evolução moral, o segundo filme, por sua vez, estabelece um confronto entre o Japão e o estrangeiro, entre judô e boxe. Existe ainda o esforço de reconciliação, mas com o *karate*, outra arte marcial japonesa que se desenvolveu no período, outro binômio desenvolvido na trama. Desse modo,

dois conflitos devem ser resolvidos no filme: enfrentar o inimigo externo e superar as diferenças internas. É o discurso oficial do Japão bélico da Segunda Guerra Mundial explícito.

No último ano da Segunda Guerra Mundial, quando os EUA representavam o principal inimigo, a cultura ocidental, que invadiu o Japão na Era Meiji (1868–1912), é mostrada de forma a representar uma degradação dos costumes. O filme é ambientado em 1887, e sua primeira cena nos apresenta o inimigo a ser combatido, o invasor americano e seus hábitos rudes, agressor do japonês humilde. Um marinheiro americano, sendo carregado em uma liteira, grita com o seu condutor pedindo para parar. O transporte vira e os dois caem, começando uma série de agressões. O japonês, bem mais baixo que o americano, se ajoelha e se desculpa. A postura respeitosa semelhante a *za-rei*, que é mostrada nas lutas de judô do primeiro filme, nesse contexto remete a uma subserviência semelhante à de castas inferiores para com os samurais em tempos feudais. Isso não impede que o americano agrida o carregador com uma série de socos e chutes, abrindo o filme com uma série violenta que se diferencia de todas as cenas do filme anterior não só pelo estilo de luta utilizado.

Figura 11 — Fotogramas do filme “A saga do judô 2” — Marinheiro americano agredindo carregador na sequência inicial do filme.



Figura 12 — Fotogramas do filme “A saga do judô 2” — Marinheiro americano agredindo carregador na sequência inicial do filme (*continuação*).



Fonte: A Saga do Judô 2 (1944, 2min/20s-2min/52s).

Em “A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943), temos lutas disputadas e definidas por quedas e tentativas de estrangulamento; em “A Saga do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*)” (1944), as agressões tomam uma outra proporção, devido à contundência dos golpes que deve ser representada e à ritualística que envolve o boxe. Outro aspecto que diferencia a performance diz respeito à motivação que leva o protagonista à ação violenta. Em meio à surra aplicada pelo marinheiro, Sanshiro aparece encarnando o papel do típico herói defensor dos mais fracos, diferentemente do primeiro filme, em que todas as suas lutas envolviam questões individuais. Encarna, deste modo, aquela benevolência exaltada por Nitobe (2005) como uma virtude associada aos nobres de espírito. “A benevolência para com o fraco, o oprimido ou o vencido, foi sempre exaltada como peculiarmente apropriada a um samurai” (NITOBÉ, 2005, p. 36). No segundo filme, Sanshiro não luta apenas pelo judô enquanto modo de luta e caminho de evolução moral, ele coloca suas habilidades em defesa da nação japonesa, representada pelo judô, contra o inimigo externo, os EUA, representado pelo boxe.

Sanshiro segura um dos braços do marinheiro e impede que a agressão continue, aplicando uma torção no punho. O marinheiro americano, ainda esbravejando, vai em direção a Sanshiro que, vestido com trajes tradicionais, chuta a sua perna com uma *geta*, típica sandália de madeira, e se distancia do agressor, atraindo-o para a beira do cais. O desfecho faz referência à primeira cena de luta do primeiro filme por nos remeter ao mesmo ambiente e o uso da mesma estratégia. Colocando-se de costas para a água, de forma semelhante à adotada por Yano ao enfrentar os lutadores de *jujutsu*, o judoca espera o agressor para arremessá-lo com um *kataguruma*, golpe que levanta o adversário nos ombros. As roupas tradicionais do judoca contribuem para a construção simbólica da cena, índice do confronto de forças que daí

decorrerá: o embate entre os valores japoneses e os americanos, entre o judô e o boxe, entre o marinheiro e o samurai moderno, o aspecto político mais visível do filme. Como consequência da luta contra o marinheiro, o carregador da liteira torna-se seu pupilo, seguindo o caminho do judô, e Sanshiro é desafiado por um lutador de boxe que está visitando o Japão.

Figura 13 — Fotogramas do filme “A saga do judô 2” — Desfecho da luta entre Sanshiro e o marinheiro americano. Exemplo do golpe Kataguruma.



Fonte: A Saga do Judô (1944, 3min/34s).

O desafio feito estabelece o primeiro binômio a ser resolvido no filme, colocando dois polos opostos em rota de colisão. Sanshiro recusa-se a lutar contra o representante do boxe, sendo convidado para assistir a luta aceita por um lutador de *jujutsu*. Temos, então, a segunda cena de luta no filme, que dessa vez ocorre em um ringue de boxe e mostra o ritual que envolve o esporte de luta de origem Ocidental. A sequência apresenta o boxe enquanto espetáculo de entretenimento, criando um contraste com as lutas realizadas em locais austeros como o judô. O espaço, nesse sentido, toma uma dimensão simbólica, que será reafirmada no filme algumas vezes.

Dois homens se digladiam no ringue colocado no centro de um grande salão decorado ao modo ocidental. Gritos e risadas compõem a tumultuada banda sonora, cobrindo imagens intercaladas dos lutadores, pessoas gritando e Sanshiro, que reprova o espetáculo com o olhar. O choque na percepção é pelo contraste entre o boxe e as artes marciais japonesas, com o boxe ocupando o lugar do “outro” a ser negado e combatido. O silêncio respeitoso das lutas de judô, os rituais que antecedem e terminam os combates, em tudo se diferenciam do ambiente em que

mulheres e homens ocidentais bebem, fumam e comemoram a perda de consciência de um dos lutadores após uma sequência de socos. Prestes a sair do ambiente, Sanshiro se dirige ao lutador de *jujutsu*, que acabara de subir no ringue, e aconselha o japonês a não lutar, em nome das artes marciais japonesas. Ao apelar à tradição, Sanshiro invoca valores intrínsecos às artes marciais japonesas herdados dos samurais: além do espaço íntegro e que deve ser respeitado, existe a valorização da coragem, da destreza e da conduta honrada na vitória e na derrota. Mas o japonês lutava por dinheiro, opção que lhe restou após a decadência do *jujutsu*, decorrente da popularização do judô. Enquanto Sanshiro se dirige para a porta de saída do salão, a luta entre o lutador de boxe e o representante do *jujutsu* começa, com o japonês levando muitos socos enquanto não consegue segurar o americano ou esboçar alguma reação. A música tensa e as reações de Sanshiro acrescentam dramaticidade à cena, que resultará no sentimento de culpa. O mesmo dilema enfrentado pelo herói no primeiro filme é colocado e faz com que ele cogite abandonar o judô. Também como no primeiro filme, *sensei* Yano, seu mentor, lhe fala sobre o “caminho”, colocando a disputa entre as artes marciais para além da disputa entre nomes e sucessos individuais:

Yano: Lutar é o caminho para a consolidação. Você não encontrará paz no acordo ou na confusão. Não deixe pequenos obstáculos atravancarem o seu caminho. Coloquei-me nesta luta contra o *jujutsu* acreditando no caminho do judô. A luta entre o *jujutsu* e o judô não é sobre nomes. Não é sobre o que eu, Shogoro Yano, alcancei. Não é sobre você vencer a luta também. Ou, eu diria, sobre o judô vencer o jiu-jitsu. É sobre a sobrevivência das artes marciais japonesas. (A SAGA... 1944, 19min/3s).

Yano aponta para o judô em nível superior, no sentido dado por Kano (2008a), personalidade na qual é inspirado, invocando um sentido social da luta, acima de questões de afirmação pessoal e pensadas em prol da sociedade. “A sobrevivência das artes marciais japonesas” é a sobrevivência das tradições nipônicas e seus valores em frente às rápidas transformações que ocorreram na sociedade, no período Meiji (1868–1912), que o filme retrata. É a partir da afirmação desse lugar das artes marciais japonesas que se cria o lugar do outro a ser combatido: o estrangeiro que se tornou o inimigo na guerra real em que o Japão estava envolvido no momento da produção do filme, representado pelo boxe pensado enquanto espetáculo. Por outro lado, é desse mesmo lugar de fala instituído que se dá o esforço de conciliação com outras artes marciais japonesas, encarnada pelo *karate Higaki*.

O segundo conflito a ser resolvido é contra os representantes do *karate*, irmãos do Gennosuke Higaki, desafeto do judoca no primeiro filme. Essas são, como apontou Richie (1998), citações à personagens existentes no teatro *noh*, um sendo claramente mal e o outro, insano. O louco usa cabelos compridos e carrega um galho de bambu, que simboliza a mulher louca nos dramas *noh*, o que torna a referência clara para o público nipônico. Frustrados com a derrota que o irmão sofreu para Sanshiro, os representantes do *karate* visitam *Shodokan* em busca de um desafio como forma de honrar o nome da família. A honra, como apontou Nitobe (2005), é o mais abrangente preceito do *bushido*, está atrelada à família, à vergonha, à busca de aprovação mundana e à vaidade, motivando inúmeros atos de heroísmo e covardia, de valentia e de violência gratuita ao longo da história japonesa. Na visão dos *karatecas*, a honra da família estava abalada pela derrota de Gennosuke, só podendo ser recuperada com a derrota de Sanshiro para algum representante da família Higaki. Mais uma vez, a honra pessoal e a simbologia em torno do espaço são índices que marcam as performances dos atores. Os representantes do *karate* não fazem reverência ao entrar no *dojo*, o que causa descontentamento nos membros da escola de judô. Os *karatecas* são recebidos pelos quatro principais lutadores da escola e perguntam quem deles é Sugata Sanshiro, que se levanta e encara de perto os desafiantes do caratê. Genzauro, o louco, tem um surto e, aos chamados do seu irmão, soca umas das paredes de madeira que circundavam o *dojo*, quebrando uma das placas. Nesse momento, os judocas os cercam, fazendo com que Teshin, o irmão que duela com Sugata no final do filme, assuma a posição de combate, esperando algum ataque. Mestre Yano intervém, fazendo com que os representantes do *karate* se apresentem formalmente e desafiem Sugata. O *sensei* não aceita a luta, por achar que o *karate Higaki* não deva ser considerado uma modalidade de arte marcial, por eles não respeitarem o *dojo* e os outros homens, “comportamento nunca aceito nas artes marciais japonesas”.

Jigoro Kano (2008b) ressalta que a palavra *dojo* deriva de um termo budista que faz referência ao “local de iluminação”, devendo ser, assim como um monastério, considerado um lugar sagrado que as pessoas buscam com o intuito de aperfeiçoar seus corpos e mentes. Algumas regras de conduta no *dojo* são mostradas antes que Sanshiro, perturbado por mais um desafio, comece a infringi-las: “se lutar com outros sem *permissão* será expulso”, “se participar de qualquer evento para entretenimento será expulso”, “se desrespeitar o *dojo* qualquer modo, comendo ou bebendo nele, será expulso”. Inicialmente, Sanshiro bebe saquê no *dojo*. Um dos quatro principais discípulos da escola o vê e conversa com ele, quando são surpreendidos por

sensei Yano, que parece relevar tal comportamento. As próximas quebras de conduta se dão quando o judoca não consegue recusar os desafios que lhe foram impostos: lutar contra o boxeador em um espetáculo por dinheiro e lutar contra o *karate Higaki*, sem permissão.

Os caratecas, obstinados em conseguir a luta, fazem emboscadas contra lutadores de judô. O discípulo de Sanshiro, Daisuburo Samonji, o carregador que ele salvou do marinheiro americano no início do filme, é espancado pelos Higaki, o que torna inevitável o confronto. Gennosuke Higaki, o derrotado no primeiro filme, visita o *dojo* de Yano e, mostrando-se um homem mudado após a derrota, e muito doente, alerta Sanshiro que seus irmãos estavam se preparando para enfrentá-lo, entregando-lhe escritos das técnicas do *karate Higaki*.

Duas frentes de combate foram abertas para Sanshiro, uma contra o lutador de boxe americano, que representava o estrangeiro, numa luta que aconteceria em um ringue, e a outra contra o *karate* dos Higaki, que buscavam vingança e representavam as forças desviantes do caminho das artes marciais japonesas. De um lado, a rejeição dos valores estrangeiros, e do outro, o aprimoramento moral do Japão que as artes marciais eram representantes. Sanshiro treina exaustivamente para melhorar suas habilidades após receber o desafio por escrito dos Higaki. Os companheiros de judô questionam se ele iria ao desafio, advertindo que poderia ser expulso da escola. O judoca fala que não tem escolha, que já havia quebrado todas as três regras: havia bebido, não conseguia recusar o desafio e iria lutar por dinheiro.

O primeiro desafio é o externo, uma luta entre um boxeador e um lutador de judô, o que torna as regras difusas, um desafio entre estilos, que muitas vezes já aconteceram e ainda hoje acontecem em sua versão contemporânea, conhecida como MMA, ou *mixed martial arts*. O boxeador Lister é apresentado como o maior lutador de boxe da terra; Sanshiro, que inicialmente tem seu nome escondido, é anunciado como um lutador de judô genial. A luta vale mil ienes. Imagens da torcida dividida entre americanos e japoneses são intercaladas com os primeiros lances da luta, que mostram o boxeador tentando se aproximar de Sanshiro com uma série de combinações de socos. O judoca consegue agarrar uma de suas mãos e, após sorrir para o adversário, começa a girá-lo no ringue. Ao encostar nas cordas, o boxeador se ajeita e tenta socar o judoca, que aproveita o momento para lançá-lo com uma adaptação do *yama-arashi*, golpe que marcou suas vitórias no primeiro filme e as lutas protagonizadas pelo lutador real, Shiro Saigo, que inspira o personagem. O boxeador é arremessado ao chão e cai quase desacordado. O silêncio toma a cena e os rostos dos torcedores são mostrados com ar de dúvida.

O treinador do americano tenta animá-lo com gritos. O representante do boxe se levanta com muito esforço, pendurando-se nas cordas antes de avançar novamente em direção ao judoca. Sanshiro permanece imóvel no ringue, como se não olhasse para o seu adversário que acabara de se levantar. Mas ao chegar perto de Sanshiro, que não olha na sua direção, o boxeador cai de costas sem forças para o combate. O silêncio mais uma vez toma conta da cena, agora intensificado pelos rostos paralisados das torcidas americana e japonesa. Nesse momento, todos os personagens que aparecem nos quadros estão imóveis, como se o desfecho do combate paralisasse todas as ações dos presentes.

Após o juiz erguer a mão de Sanshiro — ritual que o judoca não entende e quase não o permite —, o barulho da torcida retorna. O organizador entrega o dinheiro ao lutador de judô, que tenta resistir e não aceitar. A festa continua aos gritos. Sanshiro se dirige ao seu adversário, que vinha sendo transportado por seus treinadores, e coloca o dinheiro que havia recebido em cima do corpo desacordado. A sua luta era pelas artes marciais japonesas, não por dinheiro. O que estava em jogo eram os valores morais encarnados no combate: o judô, esporte moderno que herdou dos samurais sua base moral, em oposição ao boxe, pensado como um espetáculo de entretenimento que representa os valores ocidentais. Ao sair do recinto dominado pelos gritos das torcidas excitadas com o espetáculo, Sanshiro encontra o lutador de *jujutsu* que havia perdido para o boxeador no início do filme, para então ir até Lister, retirar o dinheiro que tinha acabado de colocar em cima do derrotado e entregar para o lutador de *jujutsu*. Resolve, desse modo, o primeiro duelo de forças do filme, abatendo o inimigo externo e reconciliando-se com o representante do *jujutsu*.

Sanshiro revela ao monge ter tirado a placa com seu nome da *Shodokan*, pois temia ser expulso pelo mestre Yano após infringir as regras da escola, quando aceitou lutar no teatro. O religioso cumpre a função de mentor ao lado do *sensei* Yano e afirma que Sanshiro focou no fato de ter quebrado as regras, mas seu espírito não havia quebrado as regras não escritas do judô, sendo ele apenas um obstinado. “As formalidades servem para ajudá-lo a começar o caminho, mas se o caminho pede, você deve quebrar tais formalidades” (A SAGA..., 1944, 58min/37s). Mas o judoca ainda não pode colocar seu nome de volta no painel que exhibe quem são os lutadores da escola, sua paz de espírito não foi alcançada, pois enfrentará os representantes do *karate*.

O duelo final, assim como a primeira cena de luta do filme, usa uma fórmula de estruturação da agressão semelhante ao primeiro filme. Dessa vez, o englobante natural que ambienta o combate é uma paisagem fria coberta de neve. O vento intenso preenche a banda sonora, e Sanshiro canta antes do duelo. Genzauro, o irmão insano da dupla de caratecas, não comparece por haver sofrido uma crise, sendo mostrado em frente a uma cabana em meio à neve. Seus gritos se misturam aos *kiais* de Teshin Higaki, seu irmão, que se aproxima do judoca prometendo-lhe uma morte lenta e dolorosa com o seu *karate*.

O início da luta é travado no nível do *ki*, mostrado através de um plano-sequência de mais de um minuto de duração, no qual os adversários trocam posições, mas não se agridem efetivamente. Ao se aproximarem da beira do monte, a câmera muda para mostrar a queda de sacrifício que Sanshiro aplica, com os dois rolando morro abaixo. Com o quadro mais próximo da ação, o judoca consegue segurar o *kimono* do adversário ao defender dois socos, sendo repellido com um chute, que o leva ao chão. Um campo/contracampo intensifica a pose do carateca de frente para o judoca. O quadro nos mostra o tamanho reduzido do local que eles lutam. Teshin solta *kiais* durante todo o combate e, em um de seus golpes, quebra uma árvore com as mãos. O carateca tenta atingir Sugata com esse mesmo golpe três vezes consecutivas, antecedendo o final da luta. Um quadro mostrando o irmão surtado é intercalado, seu grito preenche a banda sonora e se mistura com o *kiai* de Teshin. Em um movimento final, Sanshiro arremessa o carateca, que rola morro abaixo, dando fim à peleja.

A próxima cena mostra Sanshiro ao lado do carateca acamado, cozinhando e servindo aos irmãos. O carateca se mostra depressivo, e o irmão louco olha fixo para Sanshiro. Nenhum dos dois aceita a comida preparada pelo judoca, que adormece despreocupado. Um clima tenso da cena se dá devido ao olhar enigmático do irmão louco, o único que não dorme no aposento. Sob o olhar do irmão acamado, ele ameaça usar uma faca para matar Sanshiro enquanto este dorme. Um plano fechado na mão suspensa contrasta com o rosto do judoca, que sorri enquanto dorme. O carateca desiste e chora. O irmão acamado apenas observa, não tenta conter o ataque não consumado e não se manifesta enquanto esse chora. Na manhã seguinte, o irmão louco come a comida antes negada, indicando uma mudança. No momento em que Sugata Sanshiro sai do aposento para pegar mais água, Teshin se dirige ao irmão: “nós perdemos”, Genzauro, o louco, responde com um sorriso no rosto “é, nós perdemos”. Enfim, ocorre uma reconciliação

das forças internas, que tem suas diferenças superadas através da luta. Simbolicamente, é a superação das diferenças internas em favor da Nação japonesa.

Embora “A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943) e “A Saga do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*)” (1944) usem recursos intensificadores nas cenas de luta, como o impacto do lutador contra a parede, quebrando-a, ou os diversos efeitos sonoros e de montagem, a agressividade dos combates é amenizada pela conduta moral e pelas regras do judô. Mesmo nas lutas que tinham como regra, previamente acordada, levar o combate até as últimas consequências, como acontece nas lutas finais dos dois filmes, os derrotados não morrem. O judô impõe o limite nas consequências das agressões envolvidas nas cenas. Nesse sentido, toma-se o estilo de luta adotado e o espaço simbolicamente construído, como principais parâmetros que estruturam a violência nos filmes.

Por meio da homenagem ao judô e seus valores que remetem ao *bushido*, Kurosawa não só estreou como diretor no cinema, mas também deu sinais da sua genialidade na construção de cenas de luta. Embora possamos afirmar, concordando em parte com Richie (1998, p. 25), quando afirma que *Zoku Sugata Sanshiro* “é uma imagem de propaganda — totalmente o oposto de uma imagem pessoal. É um filme de entretenimento — bem diferente de um filme divertido”, não se pode deixar de notar uma certa genialidade na capacidade de agregar significados à ação empreendida por corpos em ambientes simbolicamente construídos. Nesse sentido, separados do seu contexto de produção, as lutas encenadas nos filmes adquirem uma dimensão estética e moral que se sobrepõe aos significados políticos, trazendo para frente o judô enquanto fonte principal de significados.

5. CAMINHOS VIOLENTOS: O SAMURAI MODERNO, O *RONIN* E OS CLÃS

Nos capítulos anteriores, estabelecemos algumas premissas para uma análise da violência em filmes históricos de Akira Kurosawa, que podemos resumir nos seguintes pontos: 1 — Akira Kurosawa hibridiza referências orientais e ocidentais em sua arte; 2 — O *bushido* serve como uma espécie de baliza moral da violência encenada em filmes históricos japoneses; 3 — Corpo, performance e movimento são alguns parâmetros a serem observados na busca por interseções entre violência, cinema e cultura samurai. Nas próximas páginas, seguindo a perspectiva traçada no capítulo anterior, examinamos a violência a partir das estruturas narrativas e cinematográficas, na busca por elucidar seus modos de funcionamento. Exploramos as narrativas filmicas e, a partir do ir e vir nos níveis de descrição (filme, sequência e plano), buscamos trazer à tona elementos significantes na forma como a violência é retratada e sua relação com a cultura samurai.

Como vimos nos seus primeiros filmes (*A SAGA...*, 1943; *A SAGA...*, 1944), o lutador de judô representou a exaltação do *bushido* moderno, focado na construção da imagem de um Japão moralmente evoluído e sedimentado em tradições dos antigos samurais, tal como preconizava o nacionalismo que marcou o momento da estreia de Kurosawa no cinema. Mas foi quando examinou o passado feudal japonês que o diretor fez uso da violência de forma estrutural de forma mais evidente e tensionou o modelo de samurai difundido pelo *bushido*. Historicamente, segundo Beasley (1974), é possível identificar três grandes divisões da classe guerreira: 1 — O Samurai Superior: ligado à casa do senhor por laços de sangue ou por tempo de serviço, sendo poucos em número, muito mais ricos do que o resto e muitas vezes donos da própria terra; 2 — O Samurai Médio: membros plenos da sua classe, com privilégios, mas geralmente excluídos dos mais altos postos; e 3 — O Samurai Menor: um grupo bem mais numeroso, na maioria dos domínios, do que os outros dois juntos, homens cujo dever militar como soldados de infantaria ou funções similares deu-lhes alguma reivindicação ao status de samurai e acesso aos gabinetes menores de governo, mas cuja situação econômica e social era muito inferior ao dos outros tipos de samurai.

Em cada subdivisão, outras se acrescentam num complexo sistema hierárquico. Ainda havia os *ronins*, samurais sem mestre que chegam a essa condição por morte do seu senhor ou alguma infração que causa sua expulsão de algum domínio. Kurosawa criou samurais de todos os tipos, retratando jogos de poder e violência que marcaram alguns momentos históricos

japoneses. Talvez seu personagem mais violento seja o *ronin* Sanjuro, protagonista de “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961) e “Sanjuro” (1962), que faz da violência seu modo de vida e tensiona a figura romantizada do samurai. Mas o samurai mergulhado na tradição do *bushido* também faz parte do universo dos heróis dos seus filmes. As guerras entre clãs samurais, seus aspectos hierárquicos e ritualísticos, foram abordados em filmes como “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957), “A Fortaleza Escondida (*Kakushi toride no san akunin*)” (1958) e nos dois últimos filmes históricos realizados por Kurosawa, “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) e “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985). Esses dois últimos, que abordaremos à frente, unem densidade dramática a experiências visuais e sonoras em encenações de grandes batalhas samurais envolvendo centenas de atores, fazendo a crônica de uma época e de uma cultura marcada por questões de honra, lealdade e violência.

Nas próximas páginas examinaremos “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), “Sanjuro” (1962), “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) e “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985). Nos dois primeiros, quando observamos a figura do *ronin* solitário, vamos perceber que a questão que mais se evidencia na estruturação da violência das cenas é a performance dos atores, do corpo que luta. Já nos dois últimos, quando nossa atenção se volta para os clãs samurais, a centralidade está no movimento de grandes grupos, na experimentação visual e no uso das cores. São quatro exemplos que nos ajudam a compreender não algum tipo de “evolução” do discurso sobre os samurais, mas a complexidade em torno do seu significado dentro da obra do diretor e as variadas formas que a violência exerce funções narrativas e estéticas.

5.1. UM CÃO QUE FAREJA SANGUE: O RONIN

Como já citado anteriormente⁵¹, Novielli (2007) nos relata como o modelo de herói samurai no cinema se altera a partir da década de 1920, recebendo forte influência do cinema americano em termos formais. O samurai devoto ao *bushido* e inspirado no teatro *kabuki*, característico dos primeiros filmes, dá lugar à potencialidade anárquica dos *ronins* e ao tom

⁵¹ Ver capítulo 2.

subversivo dos antepassados dos *yakusa*⁵². Richie (2005) aponta para a influência do *Shinkokugeki*, “novo drama nacional”, no surgimento desse “novo *jidaigeki*”, caracterizado pela representação da violência mais literal, em substituição aos duelos que se pareciam com danças das obras inspiradas no *kabuki*. Ainda segundo o autor, a combinação de “emoções realistas” e duelo formal diferenciou o gênero ao longo de toda a sua carreira, podendo-se comparar os filmes de Ito Daisuke e Yamanaka Sadao, diretores da década de 1920, com os de Akira Kurosawa, encontrando semelhanças no tipo de herói individualista (RICHIE, 2005).

Não por acaso, dois dos filmes de Kurosawa que mais tiveram repercussão no Ocidente, “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) e “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), têm *ronins* como protagonistas. Ação, narrativa histórica, heroísmo e violência são elementos de uma receita conhecida do público consumidor dos *westerns* americanos, comparável com a velocidade no uso da arma de fogo nos *westerns*, a habilidade no manejo da espada e a inteligência como signos de poder. Se, como disse André Bazin (1985, p. 201), a grande força do *western* reside no fato de que ele “surgiu do encontro de uma mitologia com um meio de expressão: a saga do Oeste existia antes do cinema”. Aí também vemos uma semelhança. O *jidaigeki*, ou filme histórico japonês, ou ainda, filmes de samurais, nascem do encontro do mito do samurai, que é anterior e está além da mídia em questão, com o meio de expressão cinematográfico.

Embora “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), protagonizado por *ronins*, seja considerado por alguns críticos, como David West (2006), o ponto alto da carreira de Kurosawa, a versão mais violenta de um *ronin* levado às telas pelo diretor aparece em 1961, em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)”. Ele é Sanjuro, o protagonista de “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961) e “Sanjuro” (1962), interpretado por Toshiro Mifune, mostrando muita habilidade no manuseio da espada em diversas situações e tensionando o modelo de samurai ideal difundido pelo *bushido*.

⁵² Máfia japonesa.

5.1.1. *Yojimbo*, um cão que fareja sangue

Yojimbo, que significa “guarda-costas”, é ambientado no ano de 1860, final do período Tokugawa. Toshiro Mifune interpreta Sanjuro, um *ronin* em um momento de dificuldades para a classe guerreira. A imagem inicial, sempre simbólica nos filmes de Kurosawa, mostra o protagonista caminhando numa estrada sem destino aparente, quando chega em uma bifurcação e decide o caminho a seguir através do acaso, indo na direção apontada por um galho arremessado para cima. Antes, um letreiro sobrepõe-se à imagem:

O tempo é 1860, o aparecimento de uma classe média começa a provocar o fim do poder da dinastia Tokugawa. Um Samurai, um guerreiro dedicado que sempre trabalhou para realza, agora se acha sem mestre para servir, o que o deixa sem nada para sobreviver e os únicos dispositivos que possui são sua inteligência e sua espada (O GUARDA-COSTAS, 1961, 2min/20s).

O filme segue o mesmo esquema da grande forma da imagem-ação deleuziana (S-A-S), indo de uma situação inicial à situação alterada por intermédio da ação, onde temos um acúmulo de informações até a ação final, derradeira, que gerará a situação alterada e o fechamento da narrativa (DELEUZE, 1983). No entanto, não se trata de um binômio simples, em que duas forças antagônicas estabelecem a tônica do filme de forma clara. Quando Sanjuro chega à pequena cidade por acaso, duas gangues rivais estão em guerra, uma oportunidade de ganhar a vida por meio da sua espada e da sua inteligência. A situação inicial é de equilíbrio entre dois grupos rivais, com conflitos esporádicos e quantidade de baixas equivalentes. Sanjuro serve como catalisador do conflito já existente, se coloca contra todos, uma força externa que se vale do caos e da violência, manipulando os grupos para que se eliminassem. Até chegarmos ao enfrentamento final, na qual Sanjuro enfrenta uma gangue sozinho, todas as suas ações são no intuito de mergulhar a cidade na violência. Se podemos estabelecer linhas de forças que se estabelecem na narrativa até o conflito final, devemos pensar Sanjuro como o *ronin*, o samurai desempregado do final do período Tokugawa, contra a uma nova ordem, na qual o poder gradualmente se transfere para a classe média, formada por comerciantes. A arma de fogo no filme, como veremos, se atrela a essa nova ordem que se anuncia, uma modernidade que representa a decadência dos samurais. Mas isso não significa que Sanjuro seja uma celebração do samurai romantizado pelo *bushido*, nem a luta por um mundo melhor.

Os grupos em conflito são liderados por Ushitora e Seibei, respectivamente, sendo o primeiro apoiado pelo comerciante de seda Tazaemon, e o segundo apoiado pelo comerciante

de saquê Tokuemon. A classe média crescente que minou o sistema feudal, formada por comerciantes, ocupava uma posição de inferioridade na ordem hierárquica formal, *shi-no-ko-sho* (guerreiro-camponês-artesão-mercador), estabelecida no período Tokugawa, estando acima apenas dos *párias*, pessoas miseravelmente pobres dedicadas a trabalhos proscritos, como sepultamento de executados e curtição de pele de animais mortos. Como apontou Ruth Benedict (2014, p. 58), ao comentar a posição dos comerciantes no Japão feudal: “(...)uma classe de comerciantes é sempre demolidora do feudalismo. À medida que os negociantes tornam-se respeitáveis e prósperos, o feudalismo decai”. O filme, ambientado no final do período Tokugawa⁵³, retrata um período de transição, quando os comerciantes ganharam notoriedade na sociedade e os samurais, principalmente os de baixa patente, tiveram sua condição social deteriorada. Tanto Sanjuro quanto os homens a serviço dos comerciantes, de certo modo, simbolizam esse excesso de mão de obra guerreira. A diferença entre eles se estabelece nas performances e nas intenções, que as marcam. As gangues, formadas por indivíduos condenados pela justiça e outros foras da lei, trabalham por dinheiro, não envolvendo questões de honra como as que marcam as condutas samurai. Como veremos, Sanjuro também trabalha por dinheiro, tensiona alguns preceitos do *bushido*, mas suas intenções não são subordinadas e ele ainda salvaguarda alguma honra e qualidades de um samurai.

Podemos resumir o filme nos seguintes termos: Sanjuro oferece seus serviços aos dois grupos em guerra, conseguindo maiores ofertas pelo trabalho de guarda-costas. Seu jogo é desestabilizado com a chegada de Unosuke, o detentor da única arma de fogo do local. Demonstrando seu lado mais heroico, Sanjuro ajuda a mulher arrancada de uma família simples por Tokuemon, como pagamento de uma dívida do marido. Com a ação, Sanjuro intensifica a guerra entre as gangues, resultando na derrota do grupo de Seibei. No entanto, ele se expõe, sendo capturado e espancado pelo grupo de Ushitora. Sanjuro consegue fugir e se recuperar, voltando para o confronto final, quando derrota toda a gangue de Ushitora e salva o dono do bar que o ajudou a escapar. Após o feito realizado, Sanjuro vira-se e vai embora.

A linguagem primária de “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961) é a violência, modo preferencial de narrar os avanços da narrativa. Cenas de violência exercem funções em todas as fases do filme, proporcionando ao espectador uma série de imagens violentas que apresentam

⁵³ Ver capítulo 3

personagens e proporcionam o desenvolvimento da trama com suas reviravoltas até fechar a história. Sanjuro é um anti-herói. Em seu caminho, ele não busca autoconhecimento ou elevação moral, como o herói de “A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943) ou como a série de filmes inspirados em Musashi⁵⁴. Ele é um samurai sem mestre, contando com sua espada e sua inteligência como meio de sobrevivência em um momento de decadência da classe guerreira. Não há mestres a seguir nem clãs precisando de samurais com suas habilidades. Ao chegar à cidade, Sanjuro presencia uma briga entre pai e filho, que decide fazer parte de uma das gangues em guerra, com a esperança de ganhar dinheiro e ascender socialmente. “O cheiro de sangue atrai cães famintos” (O GUARDA-COSTAS, 1961, 5min/8s), diz o aldeão se referindo a Sanjuro após a discussão com o filho. Essa é a metáfora mais poderosa do filme, que se repetirá na sequência duas vezes: ao adentrar a cidade, Sanjuro vê um cão carregando uma mão decepada na boca e escuta uma rápida explicação da briga existente na cidade. Ao se aproximar do grupo de Ushitora, é cercado por alguns homens que tentam o intimidar: “o que você quer?”; “a estrada é pública, até os cachorros podem passar” (O GUARDA-COSTAS, 1961, 9min/13s). A metáfora do cachorro não é por acaso. “A morte por uma causa que não valeria por ela morrer era chamada de ‘morte de cão’” (NITOBÉ, 2005, p. 26). Não há motivações superiores que interessem os envolvidos, não há celebração dos valores que levariam a uma morte honrada. Sanjuro é o promotor de muitas das inúmeras mortes sem sentido existentes no filme, bem distantes de temas caros ao *bushido*, como honra, lealdade e autoconhecimento.

⁵⁴ Samurai mais famoso do Japão, autor do tratado de arte da esgrima, *O Livro dos Cinco Anéis*, de Musashi (2010), teve sua vida retratada na literatura, com diversas versões para o cinema.

Figura 14 — Fotograma do filme “O guarda-costas”- Cachorro com mão decepada na boca.



Fonte: O Guarda-costas (1961, 6min/30s).

O cão carregando uma mão decepada exerce uma função simbólica e também oferece o primeiro choque de explicitude marcante no filme. A primeira cena de combate, que apresenta Sanjuro como um samurai habilidoso, instaurando o desequilíbrio entre as gangues, é também uma das cenas mais explícitas do filme. Sanjuro sai da venda de saquê e vai em direção à casa de Seibei oferecer seus serviços de guarda-costas. Para provar o seu valor, Sanjuro vira-se e parte em direção a Ushitora. Como observou Nitobe (2005, p. 28),

o aspecto espiritual do valor é evidenciado pela serenidade — presença calma da mente. A tranquilidade é a coragem em repouso. É uma manifestação estática, como feitos ousados são uma dinâmica. Um homem realmente bravo é sempre sereno; nunca é surpreendido; nada agita a serenidade de seu espírito.

O protagonista fica frente a frente com os guerreiros de Ushitora, que o rodeiam como no início do filme. A gradação de tensão se dá pela movimentação dos atores. A gangue é formada por bandidos tatuados e malvestidos, fazendo referência aos antepassados dos *yakusa*, uma espécie de máfia japonesa dos dias atuais. Diante das posturas agressivas dos homens ao seu redor, a calma defronte o perigo que demonstra Sanjuro beira o desdém, sendo retratada por sua postura quase displicente, com as mãos dentro do *kimono* e um palito na boca.

Figura 15 — Fotogramas do filme “O guarda-costas” — Sanjuuro mata guerreiros de Ushitora.



Fonte: O Guarda-costas (1961, 18min/4s-19min/35s).

Como se nenhum perigo o rondasse, ele os provoca, afirmando que tinham feições duras, mas eram incapazes de derrotar uma mosca. Os planos seguintes são muito velozes, quando Sanjuuro derrota com facilidade e precisão os três homens em sua volta e fica de costas, sabendo que ninguém mais iria atacá-lo. Um rápido plano único do braço arrancado caindo e os gritos

de dor do homem mutilado intensificam a violência da cena. Entre o braço caído e o desespero da dor, Sanjuro dá as costas para a batalha guardando sua espada, consciente da paralisia que acometera os outros homens. A sequência perde velocidade, mostrando a reação de dois guerreiros assustados e o olhar de um dos aliados de Ushitora, finalizando com a calma caminhada de Sanjuro em direção ao grupo de Seibei, encomendando, no caminho, “dois, talvez três caixões” ao marceneiro.

Em termos de função que exerce na narrativa, podemos perceber que a cena é a apresentação do poder de Sanjuro em frente aos demais guerreiros da cidade: poucos e precisos golpes são o suficiente para derrotar três adversários e paralisar os demais. Coragem e habilidade com a espada, dois valores importantes para um samurai, ficam evidentes. Porém, outras características dos personagens são apresentadas. Sanjuro é quem provoca o conflito, não se tratando de legítima defesa ou algum gesto altruísta de defesa dos mais fracos, nem algum desafio para provar sua habilidade e aprimorar sua técnica. Ele usa astúcia e habilidade em matar para se destacar em frente aos demais e poder negociar. Existe uma banalização da morte, que não causa remorso, arrependimento ou algum sofrimento de terceiros; tampouco envolve algum conflito fundado na honra dos indivíduos. Sanjuro é “um cão que fareja sangue”, como se referiu o aldeão. Mas ele não representa “o mal”. O fato é que não se pode criar polos opostos entre bom e mal no filme. A história carece de personagens bons, e a violência é a linguagem primordial naquele lugar sem homens da lei. Também não existem samurais movidos pela honra ou lealdade, afastando-se do modelo difundido pelo *bushido* moderno. O próprio Sanjuro negocia sua lealdade por dinheiro durante a trama, chegando a afirmar, em uma conversa com o vendedor de saquê, que aquele jogo era perigoso e só compensaria caso fosse bem pago.

Após sua demonstração de poder, Sanjuro explora o medo e a ganância de Seibei, um dos chefes dos grupos em guerra, conseguindo o oferecimento de 50 *ryos* pelo seu serviço, preço exorbitante para qualquer guerreiro de ambos os lados. Ao escutar escondido o plano elaborado pela mulher de Seibei, para que seu filho o matasse após eles ganharem o combate contra a gangue rival, Sanjuro dissimula até o momento da luta, quando rompe publicamente sua aliança com o grupo. O equilíbrio de forças é retomado no momento em que as duas gangues estão posicionadas para o combate. Não podendo mais evitar o confronto e incentivados por seus comandantes, os dois grupos começam a executar movimentos coordenados de avanço e

recuo, caracterizando a cena como uma espécie de “dança do medo”⁵⁵, em um dos melhores exemplos de movimento de grupos da cinematografia de Kurosawa.

Tomada por um tom cômico, a sequência mostra guerreiros que nada apontam para uma ideia do *bushido*, em que coragem e a busca por uma morte honrada em combate são os guias morais. Todo o despreparo estratégico, medo e a pouca força em combate dos membros das duas gangues são encarnados individualmente e através do movimento dos grupos. Além disso, algumas composições conseguem construir visualmente a relação de força estabelecida entre os personagens. O enfrentamento físico não chega a acontecer, mas o “quase confronto” reforça a superioridade de Sanjuro e seu lugar de promotor do caos. A sequência tem 4 min e 46 s, podendo ser dividida em três atos, da seguinte forma: no primeiro, Sanjuro é o fator de desequilíbrio, pois sua presença exerce forte influência sobre os grupos. Ao declarar o seu rompimento com o grupo de Seibei e o equilíbrio ser retomado entre as gangues, dá-se início ao segundo ato; neste momento, o desenvolvimento se dá através de planos em *plongée*⁵⁶, que mostram a movimentação dos grupos do alto, de onde Sanjuro observa. O enquadramento permite observar os grupos em movimentos de avanço e recuo; no terceiro ato, ocorre o final do “quase combate” com a chegada de um mensageiro que anuncia a vinda de um inspetor à cidade, forçando uma trégua entre as gangues, que contavam com uma série de foragidos da justiça.

Dos 44 planos da sequência, até o quinto plano, Sanjuro representa o desequilíbrio entre as partes. No plano inicial, marcado pela grande profundidade de campo, vemos os dois grupos na tela. No primeiro plano temos o grupo de Seibei, de costas, com Sanjuro um pouco à frente dele. Vemos toda a extensão da rua com portas e janelas fechadas, com o grupo de Ushitora ao fundo. Tendo Sanjuro à frente, os membros do grupo de Seibei desembainham suas espadas com confiança. O grupo de Ushitora, visto ao fundo, em um plano mais próximo, coordena um salto para trás e o desembainhar desajeitado das espadas. A distância física entre os dois grupos apontada pela composição, associada ao salto para trás, revela o medo presente nos guerreiros de Ushitora.

⁵⁵ Ver Figura 14.

⁵⁶ Termo utilizado para se referir ao enquadramento em que a câmera filma o objeto de cima para baixo.

O segundo ato da cena começa com Sanjuro rompendo publicamente sua aliança com Seibei, revelando que sabia do plano elaborado pela mulher do mesmo, de o traírem assim que a luta acabasse. A arena se transforma em um “tabuleiro”, onde o equilíbrio se reestabelece com a retirada do elemento de desequilíbrio. O personagem sem nome, responsável pela marcação do tempo da vila, entra em cena no exato momento em que Sanjuro sobe a escada que vai colocá-lo acima da situação, que se torna cômica. Ele corre em direção a uma grande porta, apontada anteriormente como o local onde mora Tazaemon, o comerciante que apoia Ushitora e toca tambor por sua vitória. O tambor não aparece, mas seu som se encontra na dimensão diegética do filme e anuncia o combate. O tambor se mistura à música não diegética, criando o ritmo da montagem e a semelhança com uma “dança”, na qual os membros das gangues executam movimentos coordenados e ritmados. Do alto de uma torre, Sanjuro observa a situação criada com um sorriso no rosto.

Figura 16 — Fotogramas do filme “O guarda-costas” — Sanjuro observa a “dança do medo”.



Fonte: O Guarda-costas (1961, 29min/30s-31min/38s).

Como uma dança, os dois grupos se aproximam um do outro, e o temor de ambos se revela numa coreografia de avanços e recuos coletivos e no balançar das espadas, que mais parecem tremer nas mãos. Essa dança é vista do alto e retrata guerreiros covardes, indo de encontro a algumas convenções do gênero, nas quais a coragem é uma característica fundamental dos guerreiros nipônicos imbuídos da filosofia do *bushido*. A tensão é construída pela montagem rítmica que vai se acelerando. A sequência ganha velocidade progressivamente

com a integração do som do tambor, a música inserida e a aceleração da montagem das aproximações e recuos dos grupos.

Os enquadramentos remetem a uma posição simbólica ocupada por Sanjuro, retratando a superioridade ocupada por ele, que havia manipulado os grupos até aquela situação. Sua estratégia, que vai se revelar durante o filme, é lançar um grupo contra o outro e aproveitar sua posição para ganhar dinheiro de ambos. Na maior parte da sequência, Sanjuro observa do alto o movimento dos grupos, a câmera o mostra de cima para baixo, como quem analisa e se diverte com peças de um jogo no tabuleiro. Na parte final da cena, a câmera é invertida, mostrando a ação de baixo para cima, colocando Sanjuro no alto da composição que mostra os dois grupos se aproximando. O ponto de vista estratégico e sua superioridade na situação são reforçados pela visão privilegiada em que ele é colocado. As espadas trêmulas que vão se revelando no quadro, mostrando o jogo de avanço e recuo cada vez mais próximo dos grupos, são responsáveis por criar a tensão máxima da cena. O tremor das espadas e as expressões corporais dos guerreiros também revelam o estado de espírito daqueles indivíduos, que nutriam mais medo de morrer do que vontade de matar. O final da sequência mostra a chegada de um mensageiro que anuncia a vinda de um inspetor do governo, instaurador da trégua entre os grupos. A tensão é aliviada com redução do ritmo da montagem e pelo ar cômico, com os líderes das duas gangues quase se chocando de forma involuntária. Esse plano coloca os dois líderes frente a frente, com Sanjuro ao fundo, entre eles, fazendo uma síntese visual do filme.

O momento de enfrentamento direto entre os dois grupos planejado por Sanjuro não acontece, e uma trégua forçada é estabelecida, devido à presença do oficial do governo na cidade. Dez dias se passam antes que o representante do *xogum* vá embora para investigar um assassinato ocorrido em outra cidade. Nesse tempo, os dois grupos fazem ofertas a Sanjuro pelos seus serviços. Ele joga com a situação de tensão crescente entre os rivais. Seu jogo é desestabilizado com a chegada de Unosuke, irmão de Ushitora e detentor da única arma de fogo do local, que exhibe a todo momento. A arma de fogo é o único elemento comparável em força com Sanjuro, um símbolo da modernidade que altera as relações de poder e as formas de lutar. É também uma citação direta aos *westerns*, explicitado de forma quase caricatural, devido à fixação pela arma que o personagem mostra.

Com a influência de Unosuke, os grupos estabelecem uma trégua real, demitindo muitos dos seus guerreiros contratados. No entanto, Sanjuro interfere na dinâmica do conflito,

capturando dois homens demitidos por Ushitora, que haviam se embreagado e revelado um assassinato cometido por encomenda do chefe. Ele domina os dois bêbados, mostrando mais uma vez sua habilidade com a espada. Em uma rua pequena e mal iluminada, Sanjuro intercepta os dois homens e, após fazê-los confessar, imobiliza um deles com um golpe no estômago e persegue o outro que partiu em fuga, atingindo-o com a espada, que corta o ar de cima para baixo. Aparentemente morto, o homem cai e fica imóvel no chão, até ser chutado por Sanjuro, que o manda levantar. O homem se levanta como se estivesse surpreso por estar vivo, e o *kimono* que vestia se separa em dois, pois a espada havia atingido somente a roupa. Com os dois homens capturados, Sanjuro então provoca novamente o conflito entre as gangues. Ele vende prisioneiros para Saibei, revelando que eles poderiam ser usados para incriminar Ushitora. Após isso, vende a informação para Ushitora de que Seibei havia capturado os dois, e que iria entregá-los à justiça.

Sanjuro manipula os grupos com uma série de mentiras, considerada uma espécie de covardia na versão romantizada do samurai do *bushido* de Nitobe (2005, p. 49):

A mentira ou o equívoco foram considerados igualmente covardes. O *bushi* afirmava que sua alta posição social exigia um padrão mais elevado de veracidade do que o do comerciante e camponês. *Bushi no ichi-gon* — a palavra de um samurai, ou o exato equivalente alemão, *Ritterwort* — era garantia suficiente de Veracidade de uma afirmação. Sua palavra tinha tanto peso nela que as promessas eram feitas e cumpridas, sem uma garantia escrita, o que seria considerado abaixo da sua dignidade.

Mas, dentro do universo representado, a virtude da veracidade não se faz presente. Para forçar uma troca de reféns, Unosuke captura o filho de Seibei e, aos gritos, anuncia o horário em que os prisioneiros deveriam ser entregues. No entanto, no momento combinado da troca, ele usa seu revólver contra os reféns e não entrega o filho de Seibei. É quando é adicionado à trama um elemento que mudará o caminho de Sanjuro. Uma mulher que havia sido arrancada de uma família de aldeões como pagamento de dívidas de jogo é usada por Seibei para conseguir seu filho de volta. Quando a troca da mulher pelo filho de Seibei ocorre, Sanjuro conhece a história da família separada, ao presenciar o sofrimento do filho e a impotência do marido em frente à situação. Então, no seu único ato altruísta no filme, envolve a libertação da mulher no seu plano de promover a guerra na cidade. Pode-se perceber, embora o filme não trate do assunto diretamente, a posição de opressão vivida pela mulher naquela sociedade. Dentro das poucas personagens femininas presentes no filme, temos a mulher de Seibei, as *gueixas*

exploradas pelo grupo de Seibei e a mulher sequestrada como dívida de jogo. A única com voz é a gananciosa esposa do comerciante, que propôs ao filho que matasse Sanjuro após o confronto com o grupo de Ushitora. Todas as outras são vítimas ou estão à mercê da ação de outros personagens. A mulher feita de refém, permite, por sua vez, Sanjuro externar qualidades altruístas até então não manifestadas.

A benevolência para com os fracos e os oprimidos foi apontada por Nitobe (2005) como sendo umas das qualidades apropriadas a um samurai. No entanto, é em sua única ação benevolente que Sanjuro expõe seu plano, levando-o à sua captura e tortura. Em mais uma amostra de astúcia e destreza espetacular, ele mata o grupo de seguidores de Ushitora que vigiava a mulher. Ele engana Inokichi, o irmão mais jovem de Ushitora, samurai retratado como dotado de pouca inteligência, que interrompe a surra que estava aplicando no marido da refém ao ser avisado por Sanjuro que os seis homens que guardavam a mulher estavam mortos. É quando Inokichi sai de cena para buscar o grupo de Ushitora que Sanjuro concretiza as mortes anunciadas.

O *ronin* invade o local onde os homens mantinham a mulher cativa, surpreendendo-os e eliminando-os um a um com golpes de espada. Mais uma vez, os homens não representam nenhum perigo a Sanjuro, e sua ação é certa e sem piedade. Uma espécie de paralisia acomete seus adversários ao verem os primeiros corpos tombarem, que, desesperados, não conseguem se defender. A mulher, também acometida por uma paralisia após presenciar a violência com que Sanjuro elimina seus vigias, precisa ser puxada por ele para compreender que está livre. Podemos compreender essa paralisia que acomete seus adversários em termos de *ki*⁵⁷. Tokitsu (2012) chama de *seme* um movimento de ataque ou a simulação dele, que, por mínimo que seja, visa perturbar a mente do oponente. Tal ideia se baseia numa oposição entre corpo e mente, diferente da clássica oposição ocidental entre eles, que o autor chama de dualismo japonês:

A mente guia o corpo mas, num certo momento, a situação pode ser revertida. Em termos gerais, a pessoa pode alcançar a mente através do corpo e a mente é capaz de se fortalecer pela prática física. Além disso, se o corpo, guiado pela mente, consegue fazer um avanço significativo, coloca-se no mesmo plano que a mente — a tal ponte que se pode falar em fusão do corpo e mente. Nessa

⁵⁷ Ver capítulo 4.

base, seu corpo pode conquistar a mente de outra pessoa (TOKITSU, 2012, p. 58).

Tal concepção, segundo Tokitsu (2012, p. 58), tem um importante papel nas artes marciais japonesas, trazendo à tona a ideia de que, para se “obter uma conquista fisicamente, é necessário primeiro conquistar a mente; depois, é através da conquista do corpo que se pode conquistar totalmente a mente”. Quando Sanjuro parte em direção ao grupo dentro do aposento em que a mulher está mantida como refém, é como se seus movimentos comunicassem sua combatividade a seus oponentes de forma tão arrebatadora que seus corpos e mentes são perturbados ou paralisados por sua energia, por seu *ki*, como estamos colocando.

Figura 17 — Fotogramas do filme “O guarda-costas”— Sanjuro salva a mulher.



Figura 18 — Fotogramas do filme “O guarda-costas” — Sanjuro salva a mulher (continuação).



Fonte: O Guarda-costas (1961, 1h/7min/40s-1h/8min/20s).

Sanjuro entrega o dinheiro que havia ganho de Ushitora para o casal, mandando eles fugirem, entrando, em seguida, no local onde havia deixado os homens mortos, arrastando para dentro o que havia tombado na entrada. Ele quebra tudo que consegue no local, simulando que havia ocorrido uma luta entre muitos homens de Seibeï contra os seis vigias. Buscava criar um cenário convincente para mais uma mentira, que leva a cidade ao enfrentamento aberto entre os grupos rivais.

Ao sair do local, Sanjuro surpreende-se com a família o esperando. A cena ganha música dramática e o marido, a esposa e o filho ajoelham-se e curvam-se em sinal de respeito e agradecimento. A relação entre castas e a subserviência dos aldeões são retratadas na corporeidade de ambos. Com dureza, Sanjuro diz: “Pare! Odeio pessoas patéticas! O matarei se chorar!” (O GUARDA-COSTAS, 1961, 1h/10min/4s). A frase pode ser entendida com uma crítica ao senso de dever que perpassa fortemente a cultura japonesa, sendo um índice de algo que viria a acontecer: a tentativa do pagamento dessa dívida moral e a decorrente exposição dos planos de Sanjuro e sua captura. A noção de “dever” ocidental, a depender do contexto, pode ser traduzida por diferentes termos na língua japonesa.

As palavras *gimu*, *ninmu* e *giri* significam dever em contextos diferentes: a primeira significa obrigação no sentido mais comum do termo, a segunda é o dever para o cumprimento de uma tarefa ou serviço e, a terceira, do dever relacionado a uma obrigação social, sendo mais ampla que o *gimu* (NUNES, 2011, p. 89).

Dentre eles, destaca-se a ideia de *giri*, explicada por Ruth Benedict (2014). Para compreender o sentido de *giri*, de acordo com a autora, é necessário compreender a ideia de

On, uma dívida contraída, em que o pagamento desta é a fonte de virtude e avaliação pessoal (BENEDICT, 2014). “O débito de um homem (*On*) não constitui virtude, o pagamento o é. A virtude começa quando ele se empenha ativamente no mister da gratidão” (BENEDICT, 2014, p. 89). O devedor é julgado moralmente pela sociedade de acordo como busca sanar a dívida moral ou socialmente contraída. A ideia de *giri* é ilustrada por diversas histórias populares no Japão, inclusive envolvendo a entrega da própria vida como maneira de sanar a dívida contraída. Nitobe (2005), no já citado *Bushido*, coloca-o como dever que obriga o indivíduo a agir segundo uma lei moral com o intuito de atingir o bem de todos, tendo em vista que a desonra, a vergonha de não honrar suas obrigações, atinge não somente o indivíduo, mas esta é estendida para a família. Nitobe (2005) critica a degradação da noção de *giri*, usada para legitimar posições de poder na sociedade, como sendo inferior à doutrina do amor cristão.

Eu o considero um produto das condições de uma sociedade artificial — de uma sociedade em que o acidente do nascimento e o favor não merecido instituíram as distinções das classes, em que a família era a unidade social, em que a precedência de idade era de mais valia do que a superioridade de talentos, em que as afeições naturais tinham muitas vezes que sucumbir diante dos costumes arbitrários feitos pelo homem. Por causa dessa artificialidade, o *Giri*, com o tempo, se degenerou num vago sentido de propriedade chamado para explicar isso e sancionar aquilo como, por exemplo, por que uma mãe deve, se preciso for, sacrificar os seus outros filhos para salvar o primogênito; ou por que uma filha deve vender sua castidade para obter fundos para pagar pela dissipação de seu pai, e outros similares (NITOBÉ, 2005, p. 24).

Nesse sentido, a crítica de Sanjuro, embora guardasse um elemento estratégico para a sobrevivência e sucesso de seu plano, não deixa de servir como uma crítica à sociedade nipônica moderna, ainda muito influenciada por tal noção. Para Sanjuro, aquelas pessoas que arriscavam suas vidas perdendo tempo com gratidão expressa na postura submissa e se declarando devedora eterna do favor prestado eram patéticas.

Figura 19 — Fotogramas do filme *Yojimbo* — Família expressa gratidão.



Fonte: O Guarda-costas (1961, 1h/09min/52s – 1h/08min/20s).

A ação de Sanjuro ao resgatar a mulher e colocar a culpa em Seibei desencadeia uma guerra generalizada na cidade. Um incêndio no depósito de seda, do comerciante ligado à Seibei, seguido da sabotagem dos reservatórios de saquê de Ushitora e às muitas mortes decorrentes do enfrentamento, tornam o cenário devastador. Não vemos a guerra aberta entre os grupos, mas só o resultado dela na cidade. A câmera percorre os corpos espalhados pela rua e os lugares destruídos no confronto. Um vento forte sopra a poeira e preenche a faixa sonora. O artesão que fazia caixões está desolado e diz: “Quando a briga é muito grande, eles não se importam com caixões” Sanjuro bebe saquê tranquilamente quando fica sabendo que o marido da prisioneira liberta, numa tentativa de agradecimento, ou pagamento do *giri*, havia lhe enviado uma carta. O vendedor de saquê coloca a carta sobre a mesa pouco antes de Unosuke entrar em cena, já desconfiado de Sanjuro. A família fugitiva tinha sido vista em uma cidade próxima e havia contado para algumas pessoas como um samurai salvou suas vidas.

Unosuke usa seu revólver para tomar a espada de Sanjuro e fazê-lo de prisioneiro. Mais uma vez, há um salto temporal que omite a ação, mostrando seu resultado: Sanjuro desmaiado no chão de uma sala com rosto inchado, com supercílio e nariz sangrando. Dois homens jogam

enquanto o vigiam. Ele tenta se levantar, e o mais alto dos homens⁵⁸ arremessa o corpo já cambaleante de Sanjuro ao chão, que se choca e desmaia mais uma vez. Na transição ocorre uma elipse temporal, e vemos o rosto de Sanjuro ainda mais machucado. Ele é interrogado por Tazeamon e Ushitora sobre o paradeiro da mulher fugitiva, a única informação que o mantém vivo. Negando-se a revelar onde a mulher se escondera, passa por mais uma sessão de tortura. O samurai arrasta o corpo de Sanjuro pelo chão, puxando-o pelo pé, levanta-o e arremessa-o contra a parede.

Sem sua espada e muito machucado, Sanjuro consegue escapar se escondendo em um baú e depois se arrastando por debaixo das casas, até alcançar a venda de saquê, onde recebe ajuda para se esconder e curar suas feridas, preparando-se para retornar, quando temos a ação derradeira do filme. Os seguidores de Ushitora procuram por Sanjuro por toda a cidade e, após invadirem a venda de saquê, onde Sanjuro estava escondido, são informados, pelo dono do estabelecimento, que Sanjuro havia ido para a casa de Seibei. Após a descoberta da armação de Sanjuro, a guerra na cidade havia sido cessada. A informação de que o fugitivo havia se escondido com Seibei reacende a disputa. Como retaliação, a ajuda dada ao seu prisioneiro, que não existia realmente, os seguidores de Ushitora incendiam a casa de Seibei e matam todos aqueles que saem desesperados do local em chamas, menos as mulheres exploradas por eles, que aproveitam para fugir do cativo em que se encontravam. O fogo e a fumaça que dominam o interior da casa de Seibei, tal como a chuva em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) e a neblina em “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957), tanto adornam a imagem como remetem a sensações presentes na história. Na cena, estabelece a angústia e desespero dos homens que saem do local para serem executados pelos seguidores de Ushitora. A mulher de Seibei é morta ao tentar impedir a fuga de uma das mulheres exploradas. Em desespero, o filho de Seibei sai em direção da mãe abatida, sendo feito de prisioneiro, forçando a saída de seu pai da casa em chamas. Seibei e seu filho são mortos por Unosuke com a arma de fogo. A ação do grupo de Ushitora foi um massacre, eliminando todo o grupo de Seibei.

Mais uma vez, Sanjuro foi o catalisador do caos na cidade, que fica destruída e agora dominada pelo grupo de Ushitora. O vendedor de saquê ajuda Sanjuro a se esconder em uma

⁵⁸ Interpretado por Tsunagorô Rashmon, que, medindo mais de 2 metros de altura, destaca-se dentre todos os outros atores do elenco.

cabana próxima ao cemitério, levando suprimentos durante os dias em que esse se recupera da tortura sofrida. Quando o grupo de Ushitora prende o colaborador do fugitivo, esse já está recuperado e ganha mais uma habilidade que será decisiva no enfrentamento do grupo de Ushitora. Sanjuro é mostrado arremessando uma faca em uma folha que o vento sopra para dentro da cabana, um sinal de como ele enfrentaria Unosuke, portador da arma de fogo, contra a qual sua espada nada poderia fazer.

Em muitos aspectos, a cena final se parece com uma cena de duelo *western*, mas a arma de fogo, o signo mais forte do gênero épico americano, assume um valor oposto. O ritmo inicial, a rua com casas de madeira, o campo/contracampo da formação do grupo capitaneado por Ushitora com sua arma de fogo à frente, e Sanjuro, destemido com as mãos escondidas dentro do *kimono*, lembram em ritmo e estrutura a composição de um duelo de pistoleiros retratado em *westerns*. Mas, se nos filmes que versam sobre a saga da Nação americana, a arma de fogo é o meio pelo qual se alcança a liberdade, em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), ela representa as forças da modernidade que levaram a extinção da classe guerreira, tornando impotente a espada. Desse modo, um embate simbólico se estabelece entre as armas. De um lado, a espada, que o *bushido* fez de “emblema de poder e da bravura” (NITOBE, 2005, p. 91); do outro, o revólver, símbolo da modernidade que pôs fim à classe samurai.

A aproximação de Sanjuro e do grupo dos seguidores de Ushitora é lenta e, acompanhada da música, cria a tensão pré-combate. O vento sopra a poeira, que preenche o quadro de movimento enquanto, através de planos e contraplanos, observamos os grupos se aproximarem. Ao chegar em uma distância em que Unosuke poderia atirar com precisão, Sanjuro corre em zig-zag, dificultando a mira do pistoleiro, e arremessa sua faca atingindo o antebraço do atirador, que grita de agonia e efetua tiros para cima. A cena se torna muito veloz, com Sanjuro golpeando todos os homens numa corrida. O último soldado de Ushitora é o jovem que brigava com o pai no início do filme. O jovem corre em desespero e grita pela mãe. Sanjuro poupa a sua vida e o ordena a ir embora e “viver uma vida longa e promissora”. Unosuke, o atirador ferido, gasta suas últimas forças para pedir a sua arma, com a qual mantém uma relação quase caricatural. Ele morre falando que esperaria por Sanjuro nas portas do inferno. Voltando-se para o vendedor de saquê que havia sido libertado pelo construtor de caixões, mas que ainda estava amarrado, saca sua espada e, em uma demonstração de perícia, corta as cordas com um

golpe preciso. Sanjuro vira-se e vai embora sem dinheiro e sem destino, assim como se encontrava no início do filme.

Existem algumas características que devemos destacar nas estruturas de agressão que pontuamos. A ação violenta e progressiva do personagem fez parte da fórmula de sucesso do filme, que deve ser pensado como um filme de entretenimento, com críticas sociais colocadas em um nível menos evidente. É um filme de gênero, o tipo de *jidaigeki*, conhecido como *chanbara*, que tem as lutas de espada como grande atrativo. Embora o filme tensione algumas convenções, as performances dos corpos que lutam exercem a centralidade que é esperada. Diálogos não verbais estabelecidos pelos corpos em combate estruturam os significados da violência dentro da narrativa. Deve-se destacar, nesse sentido, as performances de Toshiro Mifune, mas de forma nenhuma desprezar os significados latentes dos homens que se paralisam em meio aos ataques ou que tremem ao se preparar para o combate. Pode-se destacar também a falta da representação do sangue no filme. O recurso utilizado em diversos *jidaigeki* é quase deixado de fora, aparecendo poucas vezes. As semelhanças com o modo de encenar dos *westerns*, principalmente na última cena, se dão exclusivamente no nível formal, através de referências visuais e rítmicas. A arma de fogo assume um significado simbólico oposto ao dos filmes americanos, remetendo ao fim da casta samurai, e não a algum tipo de liberdade e desbravamento.

Há uma crítica social no filme inerente ao *ronin* sem perspectivas no final da era Tokugawa, em frente à ascensão da classe média formada por comerciantes. Não há, no entanto, a exaltação do *bushido* na figura de Sanjuro. Não temos uma mensagem clara de superioridade e heroísmo como vimos em “A Saga do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*)” (1944), pois Sanjuro não representa a figura do samurai feudal romantizado pelas narrativas em torno do *bushido*. Em sua única atitude humanista, benevolente, quando salva a mulher e reúne a família separada, é quando faz sua crítica social mais clara. As obrigações sociais arraigadas na cultura nipônica, o *giri* devido por aqueles que ele salvou, expõe seu jogo de mentiras e simulações. Nessa ação e quando poupa o soldado de Ushitora na cena final, Sanjuro valoriza a instituição família em frente à degradação social, embora não seja didático. No entanto, isso não chega a marcar o personagem com algum tipo de comoção ou reflexão sobre a violência com que age. Seus atos são impiedosos e seu plano deixou a cidade devastada. Não há uma superação da situação inicial

por uma situação melhorada. Sua ação promoveu o caos. Ao final, a melhor descrição do seu caráter ainda parece ser o cão que fareja sangue, a metáfora do início do filme.

Figura 20 — Fotogramas do filme “O guarda-costas” — O enfrentamento final.



Figura 21 — Fotogramas do filme “O guarda-costas” — O enfrentamento final (*continuação*).



Fonte: O Guarda-costas (1961, 1h/41min/20s-1h/44min/6s).

5.1.2. *Sanjuro*: a espada embainhada e o sangue que faltava

Um ano após “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), Kurosawa produziu “Sanjuro”, mais uma aventura do *ronin* solitário vivida por Toshiro Mifune. O roteiro é de Kurosawa e, como ficou registrado no livro de Richie (1998), devido a demandas da empresa produtora Toho, o herói pensado, inicialmente, como mais inteligente do que habilidoso com a espada foi trocado por Sanjuro, aproveitando o sucesso obtido pelo filme anterior. Não fica claro se a história se passa antes ou depois de “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), mas, pela temática, pode-se enquadrá-la em um tempo anterior, embora, moralmente, o personagem seja mais evoluído que na sua primeira versão, o que contradiz a ideia de um “caminho” (*do*) de aprendizado. Enquanto “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961) retrata o final do período Tokugawa, quando houve uma ascensão da classe comerciante e a degradação do samurai, “Sanjuro” (1962) retrata um conflito no interior de um clã samurai, marcado pela hierarquia e submissão ao *xogum*. O filme conta a história de nove samurais idealistas que descobrem um esquema de corrupção no clã e tentam denunciá-lo. Um dos samurais conta ao seu tio, o *chamberlain*, uma espécie de oficial do local, que o orienta a não se envolver na história. Não satisfeito, o samurai vai ao superintendente do local, que estava envolvido na corrupção, tornando o grupo alvo de perseguição e tendo o *chamberlain* sequestrado e forçado a confessar o crime que não cometeu. Sanjuro salva os samurais da emboscada armada pelo superintendente na primeira sequência do filme, juntando-

se ao grupo e ajudando a libertar o *chamberlain*, sua esposa e filha. Ao final do filme, Muroto, o samurai que comanda as tropas do superintendente, desafia Sanjuro em um dos duelos mais famosos da cinematografia de Kurosawa, marcado pela reflexão sobre a violência que perpassa todo o filme.

Assim como em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), “Sanjuro” (1962) é recheado de pitadas de humor, principalmente ao revelar o contraste entre o protagonista e os demais samurais. Se ao lado dos antepassados dos *yakusa*, em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), o aspecto desleixado do *ronin* não chega a chamar atenção de espectadores ocidentais, em “Sanjuro” (1962), essa diferença se torna evidente. Do cabelo ao *kimono* surrado e aos gestos que marcam as reações do personagem, tudo diferencia o protagonista dos outros samurais no filme, que se apresentam sempre alinhados, com os topetes típicos no cabelo e o refinamento dos gestos de formalidade. A primeira sequência do filme revela uma série de quadros em que é possível ver essas disparidades. Os modos desleixados de Sanjuro ao sair de um quarto escuro, surpreendendo os jovens samurais que discutiam o caso de corrupção, ficam mais evidentes do que quando ele se coloca ao lado dos bandoleiros do filme anterior. A desconfiança do grupo com aquele samurai atípico só é dissipada quando a interpretação dos fatos feita por Sanjuro se confirma, e os samurais se veem numa armadilha preparada pelo superintendente.

Muitos soldados do superintendente cercam a cabana onde os homens se encontravam a discutir. Sanjuro os salva numa demonstração de coragem, habilidade e astúcia. Ele enfrenta os soldados que tentam entrar na cabana onde os jovens samurais estavam escondidos. O enfrentamento é cessado por ordem de Muroto, o comandante dos soldados do superintendente, que percebe a força de Sanjuro e a desnecessária luta contra aquele homem que não os interessava. Muroto é a força que antagoniza com Sanjuro no filme. Ele ainda oferece emprego ao *ronin*, percebendo suas qualidades. Na sua performance com a espada, no entanto, um detalhe simbólico marca sua conduta: ele não tira a espada da bainha, batendo em muitos homens sem causar ferimentos mortais. Mas é quando Sanjuro salva a esposa do *chamberlain* e sua filha do cativo em que se encontravam que essa simbologia se torna mais clara. Sanjuro mata dois dos três guardas que vigiavam as reféns, tornando o terceiro prisioneiro. Quando Sanjuro fala para os samurais que torturavam o prisioneiro para o matar, escuta da anciã que havia salvo as palavras que marcarão sua conduta durante todo o filme. Pedindo para que não matassem o prisioneiro, a anciã se volta para Sanjuro e o critica: “Você é muito severo, este é

seu problema. Você está como uma espada afiada, nua, sem uma bainha. Você cortou bem, mas boas espadas devem ser embainhadas” (SANJURO, 1962, 28min/46s).

Aqui, a simbologia da espada ganha proeminência apontando para uma reflexão sobre a violência. Em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), vimos a disputa simbólica entre a arma de fogo e a espada, mas essa última não chegou a ser alvo de algum tipo de reflexão, nem Sanjuro se apega a alguma espada em especial⁵⁹, um tema comum ao gênero. A fala da anciã alinha-se discursivamente com a crítica do uso indiscriminado da espada por parte da classe guerreira. Como vimos, os samurais tinham o monopólio do uso da espada no período Tokugawa (1603–1868), que poderia ser usada contra membros de outra casta que não se comportassem da forma esperada, que poderiam ser executados no local se procedessem de forma inconveniente para com os samurais (BENEDICT, 2014). Nitobe (2005, p. 93), ao comentar os abusos cometidos pela classe samurai, questiona-se: “o *bushido* justifica o uso promíscuo da arma? A resposta sem dúvida, é não! Como ele dava grande ênfase ao seu uso próprio, também denunciava e execrava o seu mau uso”. A fala da anciã nos remete para um refinamento do *bushido* que Nitobe (2005) se refere como um ideal pregado por sacerdotes e moralistas, enquanto os samurais seguiam praticando e exaltando características marciais. O autor usa ditos populares como “a melhor vitória conseguida é aquela obtida sem derramamento de sangue” para afirmar que o ideal supremo do *bushido* seria a paz (NITOBÉ, 2005, p. 94). Podemos ver a mesma formação discursiva em uma máxima presente em *A Arte da Guerra*, tratado militar escrito por Sun Tzu (2011, p.17) no século IV a.C.: “lutar e conquistar todas as batalhas não consiste em excelência suprema; a suprema excelência consiste em quebrar a resistência do inimigo sem ter que lutar”.

A partir da fala da anciã, Sanjuro, diferentemente do filme anterior, carrega o peso das mortes que causa. Ele busca um caminho que permita a resolução de forma pacífica, mas, no jogo estratégico que se estabelece, no qual o superintendente quer forçar o *chamberlain* a confessar um crime não cometido e capturar os seus apoiadores, Sanjuro é forçado a matar para

⁵⁹ Em tempos de paz, como o período Tokugawa (1603–1868), com sua utilidade simbólica de diferenciação de castas acentuada, a dimensão artística das espadas foi cultivada. “Um objeto tão precioso não pode deixar de ser notado por muito tempo pela habilidade de artistas nem pela vaidade de seu dono” (NITOBÉ, 2005, p. 92). Materiais nobres e técnicas complexas eram usados na confecção do punho, da bainha e em especial da lâmina, que envolvia elementos ritualísticos na sua forja.

salvar quatro dos nove samurais que haviam sido capturados. Os jovens samurais foram pegos por desconfiarem dos planos de Sanjuro, que havia aceitado a oferta de emprego oferecida por Muroto, a fim de descobrir a localização do *chamberlain*. Para salvá-los, Sanjuro engana Muroto, matando inicialmente três guardas que iam chamar reforços, um prelúdio de uma ação ainda mais violenta. Após tirar Muroto do local, Sanjuro mata dezenas de guardas que faziam os quatro samurais de reféns. Terminada a ação, Sanjuro se mostra muito irritado, como se as palavras proferidas pela anciã lhe fizessem pesar aquelas mortes desnecessárias. Ele solta os samurais e fala “você me forçou a fazer isso”, e estapeia com raiva os rostos dos recém-libertos. Essa é uma atitude impensada no filme antecessor, em que Sanjuro colecionava cadáveres e se divertia com a violência que catalisou na cidade.

No desenrolar da trama, Sanjuro é capturado, mas, com astúcia, consegue resolver o conflito na cidade, enganando o superintendente e salvando o *chamberlain*. Porém, o binômio de forças que se estabeleceu com Muroto é resolvido no desafio final. Um dos mais famosos duelos da cinematografia de Kurosawa é marcado tanto pela reflexão sobre a violência, quanto pelo jorrar de sangue que proporciona. Sanjuro não quer lutar, não vê necessidade. Mas Muroto tem a sua honra abalada, por ter sido enganado por Sanjuro em diversos momentos. Ele também pode ser visto como o polo negativo do binômio, representando o mal, como ele mesmo se definiu na cena em que conversa com Sanjuro e o chama para trabalhar com ele e enganar a todos. Mas as semelhanças entre os dois são muitas, além da força em combate que os dois representavam, Muroto queria manipular o clã, assim como fez Sanjuro no primeiro filme, manipulando os grupos rivais. Tal semelhança é representada através do quadro simétrico onde os personagens ficam frente a frente.

Um longo silêncio toma a cena antes dos movimentos derradeiros dos combatentes. No quadro, os nove samurais que haviam sido auxiliados por Sanjuro observam a contenda ao fundo, com olhares atentos e de espanto. Eles vinham a procura de Sanjuro para que o *chamberlain* pude-se agradecer formalmente ao seu salvador. O duelo de *ki* é retratado num quadro marcado pela simetria e semelhança entre os lutadores, que lentamente tiram suas mãos de dentro do *kimono*. A ausência de ruídos acentua a importância dos pequenos gestos. A quase inércia da cena é então quebrada por complexos e rápidos movimentos de *iajutsu*, a arte de desembainhar a espada. O som retorna pontuando o ápice da cena e Muroto parece jorrar todo sangue ausente nos dois filmes protagonizados por Sanjuro. “Esplêndido”, diz um dos jovens

samurais que assiste a peleja, sendo veementemente repreendido por Sanjuro: “Idiota! Você não sabe nada!... Ele estava exatamente como eu. Uma espada nua. Ele não a deixou na sua bainha. A senhora estava certa. As boas espadas sempre ficam em suas bainhas. Vocês ficariam melhor com as suas nas bainhas” (SANJURO, 1962, 1h/33min/30s). Sanjuro ordena que os samurais não o sigam e vai embora sem receber os agradecimentos formais do *chamberlain*.

Figura 22 — Fotogramas do filme Sanjuro — O duelo final.



Fonte: Sanjuro (1962, 1h/31min/20s-1h/33min/00s).

Como no filme anterior, o herói solitário deixa a cidade da mesma forma que entrou. Dessa vez, no entanto, traz uma mensagem humanista mais clara, e ele não é um agente do caos. Sanjuro se aproxima muito mais do modelo ideal de samurai difundido pelo *bushido* no segundo filme, embora em alguns momentos o contraste visual entre ele e os samurais do clã conferisse um tom cômico. Aqui, desde o início, o personagem posiciona-se em favor dos menos favorecidos. Embora tenha pedido dinheiro como forma de agradecimento na primeira cena do filme, quando salva os nove samurais da emboscada, motivo pelo qual em um momento posterior os próprios samurais duvidem da sua honra, o seu engajamento e lealdade ao grupo provaram o seu valor enquanto samurai. Sanjuro segue o seu caminho, levando consigo, desta vez, a lição de manter sua espada na bainha, que simbolicamente significa trilhar o caminho dos altos ideais do *bushido* apontados por Nitobe (2005), o caminho da paz.

5.2. CLÃS SAMURAI, GRANDES BATALHAS E A VIOLÊNCIA EM CORES

As disputas entre clãs samurais que marcaram o período Sengoku (1467–1573) também fazem parte do conjunto dos samurais levados à tela por Akira Kurosawa. No período final de sua carreira, quando só conseguiu produzir um filme a cada cinco anos, Kurosawa, no auge do seu perfeccionismo, deu vida a dramas que envolvem disputas de poder no interior de grandes clãs. Em 1957, com “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jo*), já havia tratado de disputas dos clãs samurais da sociedade feudal japonesa ao adaptar *Macbeth*, de William Shakespeare, mas é com “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) e “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), outra adaptação do dramaturgo inglês, que toda a riqueza, opulência e disputas da sociedade feudal nipônica ganha cores vivas em grandes produções.

Kurosawa enfrentou grandes dificuldades de financiamento destes filmes, que só se tornaram viáveis através de parcerias internacionais. “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) só foi possível devido à interferência direta dos diretores Francis Coppola e George Lucas, declarados admiradores do trabalho de Kurosawa, que possibilitaram uma parceria entre o estúdio americano Twentieth Century Fox e o japonês Toho, na produção mais cara do cinema japonês até então (RICHIE, 1998). “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), realizado cinco anos depois, foi fruto do trabalho de uma década e, assim como “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980), enfrentou dificuldades no financiamento e foi possibilitado por uma

parceria internacional, dessa vez entre a Herald Ace Productions e a Greenwich Film Productions.

Além de tratar da natureza do poder e da guerra entre clãs na sociedade feudal japonesa, o uso das cores de forma estrutural é uma das grandes semelhanças entre estes últimos filmes históricos. As cores intensas dos kimonos e das flâmulas dos grupos são elementos fundamentais para a compreensão de algumas cenas que envolvem centenas de atores. Maquiagem e luzes, especialmente em “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980), acentuam a dimensão pictórica da imagem. A relação com a pintura é evidente a partir da observação dos *storyboards* criados pelo próprio Kurosawa. Além do mais, tanto em “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) quanto em “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), temos a violência das grandes batalhas entre exércitos samurais em encenações complexas. No quesito violência, podemos apontar diferenças no grau de explicitude com que são mostrados os atos. Em “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980), Kurosawa experimenta soluções com o uso do áudio e das cores em substituição à violência explícita de corpos sendo atingidos, enquanto, em “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), a cor vem para enfatizar a violência, vista mais de perto e mais explicitamente.

5.2.1. *Kagemusha* – o *devir* samurai

“A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) é ambientado no período Sengoku (1467–1573) e traz como plano de fundo um conflito histórico ocorrido no território japonês antes da unificação proporcionada no Período Tokugawa (1603–1868). O filme mostra como um sócia assume o lugar do *daimio* Takeda Shigen, um importante lorde do Japão feudal, que chegou a dominar uma grande quantidade de territórios em torno da capital Quioto e disputar o poder com os também *daimios* Nobunaga Oda e Tokugawa Ieyasu. A história faz parte do conjunto de contos sem comprovação em torno das inúmeras guerras que ocorreram entre clãs antes da unificação do arquipélago nipônico. Kurosawa roteirizou, junto com Masato Ide, em meio à história de uma guerra real, o conto de como um bandido condenado à morte, proveniente de uma casta inferior, é obrigado a assumir o lugar de um importante *daimio* morto, assumindo, assim, o *devir* samurai do qual não consegue sair, mesmo após dispensado da sua tarefa, tornando-se um servo leal, capaz de entregar a sua vida pelo clã. Takeda Shingen é a

representação de um samurai forte e dono de proezas no campo de batalha, tem força de caráter, coragem e domina a arte da guerra. Ele é a figura do samurai feudal exaltado pelo *bushido*. Ao assumir o lugar do *daimio*, o sócia assume o desafio de “vir-a-ser” um samurai, incorporando gestualidades do falecido e os ideais do *bushido* que marcaram a sua existência em meio a uma vida permeada por violência.

A circunstância do tiro que leva o *daimio* à morte é o primeiro exemplo de como a violência explícita presente em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961) e “Sanjuro” (1962) dá lugar a experimentações sonoras e visuais em “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980). Em um cerco, o exército de Takeda contempla, diariamente, o som de uma flauta no interior do castelo que queriam tomar. Ao saber dessa flauta, entendendo-a como um sinal de que o castelo resistiria ao cerco por mais tempo ou não, Takeda decide contemplá-la pessoalmente. Mais um refino nos modos que perpassam todos os samurais que são retratados no filme, sempre bem vestidos e compostos, eles nutrem a disciplina da guerra sem se abster da contemplação estética. Em um quadro escuro, em que soldados e suas flâmulas, iluminados por tochas, sentam-se para contemplar a música que diariamente o inimigo toca, a ação fundamental da cena ocorre no nível sonoro. O som da música é interrompido pelo som de um tiro, com o agitar das tropas em seguida. Não se viu quem atirou nem o destino do projétil. Sabemos depois que Takeda Shingen foi atingido por um tiro preparado horas antes, por um soldado que, ao perceber um palanquim sendo montado pela manhã, fez a mira e registrou o ângulo com o auxílio de um nível pendurado no cabo da arma. Seu tiro no escuro fere mortalmente o *daimio*, que resiste ao ferimento tempo suficiente para revelar aos seus fiéis vassallos seus últimos desejos e morrer a caminho de casa. A cena também anuncia a arma de fogo como o grande diferencial nas batalhas travadas, mas com um valor simbólico diferente de Sanjuro. Aqui a arma de fogo está integrada aos exércitos samurais e suas táticas de guerra, que, como veremos no final do filme, faz uma citação histórica a uma conhecida batalha.

Ao sentir seu fim se aproximar, Takeda pede para que seus vassallos mais próximos mantivessem sua morte em segredo durante três anos e protegessem as terras do clã. Os boatos sobre sua morte chegam ao conhecimento de Ieyasu Tokugawa e Nobunaga Oda, seus inimigos diretos. O primeiro lamenta a morte do inimigo, que admirava pelas qualidades como senhor na guerra, enquanto o segundo revela o medo que Takeda o causava e busca certificar-se do seu óbito. O sócia assume o lugar do *daimio*, incorporando seus gestos e modos de agir, participando

de cerimônias públicas e aprendendo a ser leal ao clã. Mas o verdadeiro desafio do sósia se dá ao se deparar com a violência da guerra. Assumir o *devir* samurai é incorporar a postura na guerra que o verdadeiro Shingen Takeda deixou escrito em ideogramas no seu estandarte: “Veloz como o vento. Silencioso como a floresta. Feroz como o fogo. Imóvel como a montanha”.

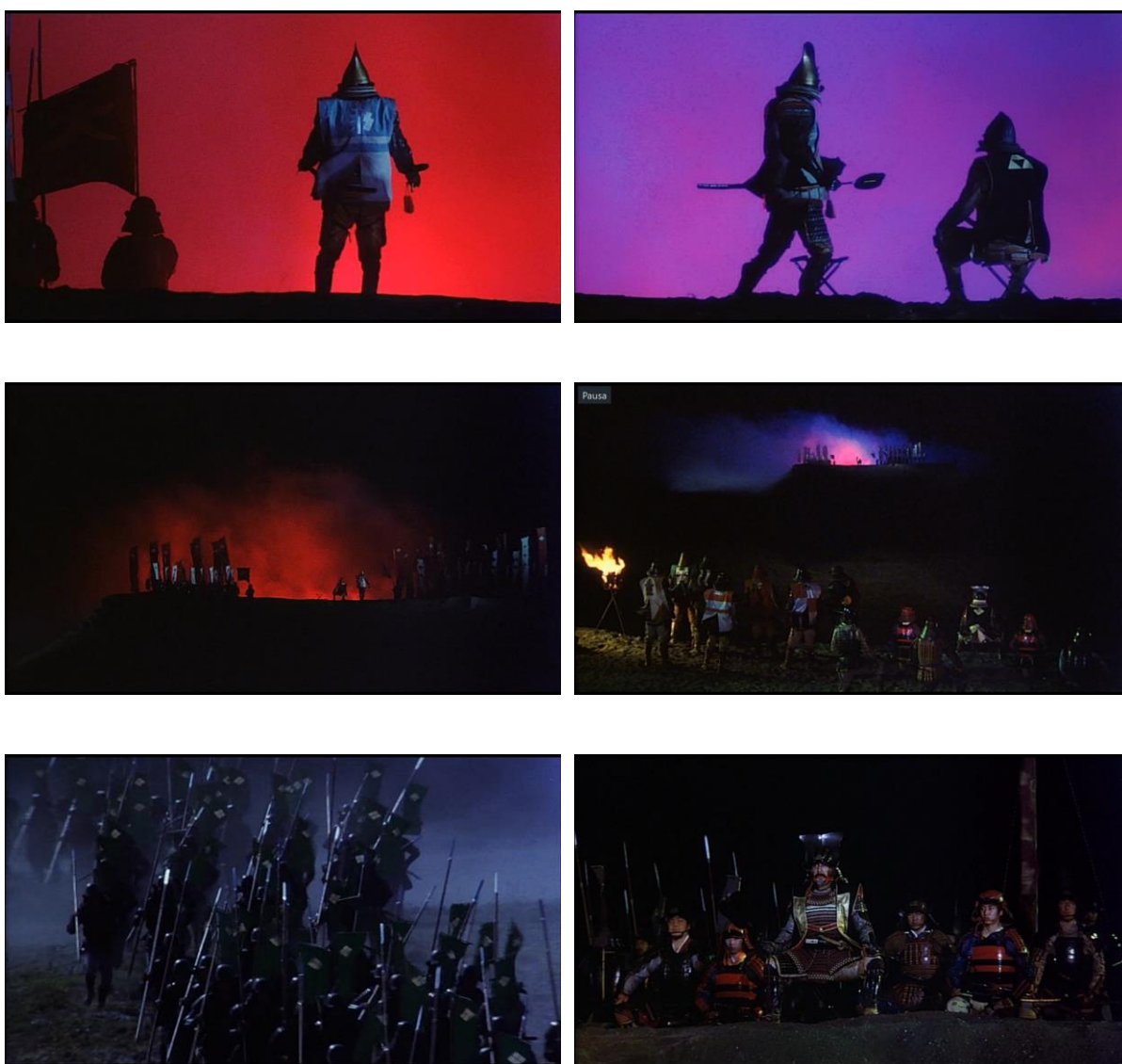
Os escritos no estandarte do clã simbolizavam os destacamentos do seu exército, e a montanha, o próprio Takeda. É uma lição de *A Arte da Guerra*, de Sun Tzu (2011, p. 31), “17. Que sua velocidade seja como o vento; sua densidade como da floresta. 18. No ataque e na pilhagem, seja como o fogo; na imobilidade, como uma montanha”. Ficar imóvel era uma demonstração de autocontrole, passando a mensagem, para todo o seu exército, da tranquilidade de comportamento e a serenidade da mente típica do *daimio* Shingen Takeda. Como apontou Nitobe (2005, p. 74), “era considerada fraqueza um samurai deixar transparecer suas emoções no rosto. ‘Ele não mostra sinal de alegria ou raiva’, era uma frase usada para descrever um grande caráter”.

As batalhas que o sósia presencia ocupando o lugar do *daimio* não interessam por atributos visuais dos movimentos estratégicos de tropas ou performances individuais em combate. Os movimentos das cavalarias e destacamentos de lanceiros não deixam claro o terreno, nem revelam claramente o inimigo. A centralidade está nas reações do impostor diante da violência que se aproxima de onde ele está sentado e dos corpos dos fiéis samurais, que sucumbiram ao formar um escudo humano para protegê-lo. A batalha efetiva é representada através de luzes, cores no céu e do uso de contraluz para criar efeitos visuais que tornam a relação do filme com a pintura ainda mais marcante. A experimentação visual com cores chega ao seu ápice no sonho do sósia com o falecido *daimio*, que quebra sua urna funerária e o persegue num cenário em que o céu é uma tela projetada com cores vibrantes.

Os seguidos sucessos tornam o sósia confiante do papel que desempenha, fazendo com que se exponha, arruinando o disfarce que deveria durar três anos na metade do tempo. Ao montar um cavalo que só o *daimio* falecido conseguia dominar, é jogado ao chão na frente de diversos súditos. Com o *kimono* aberto, nota-se a ausência de uma cicatriz do antigo senhor, característica de imediato apontada por uma das esposas, ao denunciar o impostor. Descoberto, tem sua vida poupada devido aos serviços prestados, sendo abandonado à sua própria sorte. Mas, uma vez que assumiu o *devir* samurai, encarnando os valores de Shingen Takeda, não

consegue mais se desvincular do clã, para quem presta reverência em atividades públicas e mantém a lealdade uma vez prometida. Ao encarnar os valores de Takeda na guerra, diversos homens perderam a vida para proteger a sua, inclusive samurais que sabiam da mentira. Mortes honradas, de acordo com os preceitos do *bushido*, pois se baseavam na lealdade de tais homens ao *daimio* falecido. Isso transforma o sócia, que, mesmo após liberado das suas obrigações, continua a acompanhar o exército do clã ao longe.

Figura 23 — Fotogramas do filme *Kagemusha* — O sócia na batalha.



Fonte: A Sombra de um Samurai (1980, 2h/9min/55s-2h/15min/00s).

Uma vez que a morte do Shingen Takeda foi revelada publicamente, Katsuyori Takeda assume o lugar de chefe do clã. Contrariando a estratégia do seu antecessor, expressa no estandarte do clã, Katsuyori avança seu exército para fora de seus domínios, como se a “montanha” se movesse. Na última batalha do filme, Kurosawa faz uma citação histórica à batalha de Nagashino, quando o *daimio* Nabunaga, aliando-se a Ieyasu Tokugawa, enfrenta o exército de Katsuyoshi Takeda. De acordo com Henshall (2014), os registros históricos apontam que Nabunaga tenha reunido 20 mil mosqueteiros em junho de 1575 para derrotar o exército dos Takeda. Henshall (2014) e Yamashiro (1987) afirmam que, nessa batalha, a arma de fogo, introduzida no Japão pelos portugueses no início da década de 1540, foi usada pela primeira vez de forma tática no combate, inaugurando um novo sistema de guerra no Japão. Como veremos em “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), o seu uso será sistemático durante o filme.

Antes de partir para o combate, os três generais dos principais destacamentos do exército dos Takeda revelam o ânimo que move tais soldados. Eles estão certos da derrota com o decorrente fim do clã e, embora discordassem da decisão de Katsuyori Takeda em avançar seu exército para fora dos seus domínios, que significaria “mover a montanha”, contrariando o estandarte de Shingen Takeda, seguem leais ao clã. Como tantos outros samurais do filme, eles representam o samurai em sua característica mais extrema preconizada no *bushido*: a morte em serviço, quando a própria vida é colocada em segundo plano em busca da realização de um feito heroico ou de uma morte honrada. “Nos veremos de novo em companhia de lorde Shingen”, fala o general da cavalaria “fogo”, antes de cruzarem as lanças e se juntarem a seus exércitos para o ataque. Daidoji Yuzan (2011, p. 95-96), em *Budoshoshinshû* (publicado com o título *Bushido*), escrito por volta da década de 1720-1730, afirma que:

A maior preocupação do guerreiro, sem levar em consideração sua patente ou posição social, é como ele irá enfrentar os últimos minutos da sua vida. Qualquer que seja sua reputação, não importa quão inteligente ou famoso você possa ser, se você tremer frente a morte e trazer vergonha para si, será difamado para sempre. Todo guerreiro que já realizou feitos heroicos e adquiriu o status de herói em batalha conseguiu isso porque colocou sua vida em segundo plano em relação a sua honra.

A única alternativa daqueles samurais leais que vão seguir as ordens do seu superior, mesmo prevendo o massacre, é uma morte honrada no campo de batalha, é encarar, de forma honrada, o desafio dos últimos momentos de vida, pois “o guerreiro tem apenas uma chance de morrer e deve se preparar durante toda a vida para morrer com honra” (YUZAN, 2011, p. 97).

Um a um, os destacamentos do exército do clã Takeda avançam para serem aniquilados pela linha de tiro formada pelo exército de Nabunaga. Na cena mais sangrenta do filme, vemos os tiros coordenados atrás de barreiras de madeira e o espanto de Takeda e seus samurais que aguardavam as ordens para atacar. Só após o último grupo avançar para a morte certa é que vemos as centenas de corpos de homens e cavalos mortos ou em seus últimos momentos de vida se debatendo na lama.

Figura 24 — Fotogramas do filme *Kagemusha* — Linha de tiros coordenados, representação da histórica batalha de Nagashino.



Fonte: A Sombra de um Samurai (1980, 2h/46min/45s-2h/47min/00s).

O sócia — que acompanhava o exército ao longe, ao observar o massacre das tropas que um dia fingiu comandar e da qual alguns homens perderam a vida para proteger a sua — pega a lança de um soldado morto e corre em direção ao exército de Nabunada sozinho, para ser alvejado por um tiro. Deste modo, assume o *devir* samurai na sua forma mais intensa, cumprindo a sina de um samurai leal e destemido: morrer de forma honrada em combate a serviço do seu senhor, colocando a própria vida em segundo plano. Suas últimas forças são usadas numa caminhada até o rio que beirava o campo de batalha, para ser levado pela correnteza e passar pelo estandarte do clã. A imagem do estandarte fecha o filme com os dizeres símbolos do *devir* samurai que guiaram o sócia no caminho que o levou a assumir o sentido de lealdade para com o clã.

Figura 25 — Fotogramas do filme *Kagemusha* — Sequência final.



Fonte: A Sombra de um Samurai (1980, 2h/54min/55s-2h/57min).

O mesmo questionamento feito anteriormente em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) retorna em “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980): “o que é ser um samurai”? Se o primeiro lançou uma crítica àquele modo de existência em que a vida do guerreiro não tem valor, o mesmo acontece em “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980), mas em uma outra perspectiva. Em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), trata-se de *ronins*, samurais sem mestre que aceitam trabalhar por comida, colocando suas vidas em jogo, em disputas que não lhe dizem respeito. São peças descartáveis de um mundo violento

onde a luta fundamental é por sobrevivência diária. Questões como lealdade, honra e refinamentos gestuais e ritualísticos dos samurais a serviço de clãs não cabem. Em “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980), por sua vez, as disputas de poder, a complexa estrutura hierárquica dos clãs e o sentimento de pertencimento que envolvem dão lugar a uma abordagem em que a imagem do samurai ideal, portador de qualidades preconizadas no *bushido*, como lealdade, coragem e morte honrada, se tornam mais evidentes. Toda a dimensão estética oriunda da herança feudal japonesa, vista em tecidos, armaduras e no gestual, vem à tona e ambienta a história da transformação do sócia. Ao final, ele busca uma afirmação ao questionamento do que é ser um samurai, assumindo o *devoir* samurai, que é a afirmação do *bushido*, até as suas últimas consequências, buscando a morte em campo de batalha ao lado do seu clã.

5.2.2. *Ran* e as cores da violência

Os Senhores da Guerra, ou *Ran*, que significa “rebelião”, “distúrbio”, é inspirado na tragédia shakespeariana *Rei Lear*, de onde extrai sua linha principal: a divisão do reino e a traição dos filhos. O filme, assim como “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980), é ambientado no período Sengoku (1467–1573), marcado por disputas sangrentas entre clãs. Ele mostra a história de Hidetora Ichimonji, um grande *daimio*, já idoso, que decide dividir os seus domínios entre seus três filhos, sendo traído por dois deles, caindo em desgraça e enlouquecendo. Em meio à luta pelo poder e a vingança de antigos inimigos, o clã Ichimonji é exterminado. Do ponto de vista do *bushido*, dois valores fundamentais servem de baliza moral: a lealdade e a devoção filial. Por outro lado, podemos perceber uma espécie de síntese das estruturas de agressão que fizeram parte da obra de Akira Kurosawa, na qual podemos ver diversos tipos de violência e modos de encenação de tais atos. Em termos de imagem-ação, podemos perceber uma estruturação próxima a que vimos em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), com a situação inicial evoluindo a partir de uma série de forças convergentes que se destroem, impulsionadas por ambições individuais e incentivadas por um agente do caos. Se em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961) o herói assumia esse papel de catalisador do conflito, em “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), como veremos, cabe a Kaede, a esposa do primeiro filho, tal função.

O filme começa com cenas de uma caçada, que participam lorde Hidetora, seus filhos e dois chefes de clãs vizinhos, Fujimaki e Ayabe. Após adormecer na frente de todos e acordar perturbado por um sonho, o idoso Hidetora decide comunicar aos presentes que estava abdicando da sua condição de chefe do clã em favor de Taro, seu filho mais velho, que ficaria também com o primeiro castelo. Jiro, o filho do meio, herdaria o segundo castelo, e Saburo, o filho mais novo, o terceiro. Hidetora só preservaria a insígnia de grande senhor, sua corte, formada por esposas, empregados e a guarda de companhia com 30 homens, revezando a sua morada entre os três castelos. Nesse momento, ele tenta passar aos filhos uma lição de cooperação, dando uma flecha para cada um e pedindo para que as quebrassem, o que fazem facilmente. Após isso, o personagem agrupa três flechas e pede que os filhos tentem quebrá-las novamente, afirmando que, se uma flecha sozinha é fácil de ser quebrada, quando estão juntas, isso não é possível, buscando mostrar que eles deveriam trabalhar juntos em favor do clã.

Enquanto Taro e Jiro agradeciam ao pai de forma quase bajuladora, Saburo, o filho mais novo, usando a perna como alavanca, quebra as três flechas e afirma que aquilo era uma insanidade e que a união pacífica entre os três era impossível, pois eles eram fruto do tempo de guerras em que viviam e que o próprio Hidetora, seu pai, conquistou tudo que tinha de forma violenta e implacável.

Saburo: Em que espécie de mundo o senhor acha que nós vivemos? Num mundo estéril de lealdade e sentimentos.

Hidetora: Estou ciente.

Saburo: É bom que esteja, o senhor derramou sangue infundável, não mostrou compaixão nem clemência. Nós somos filhos dessa era e fomos alimentados por guerras. Somos seus filhos, mas não conte com nossa fidelidade. Aos meus olhos, isso faz do senhor um tolo. Um velho tolo e senil (OS SENHORES..., 1985, 17min/30s-18min).

Saburo agiu com sinceridade e coragem, um ato de lealdade para com o pai, valores admirados no *bushido*, mas seus modos rudes foram vistos por Hidetora como uma afronta à sua autoridade e uma ameaça de traição. Na sua posição de filho mais novo, deveria aceitar a decisão e assumir a posição devida, abaixo, hierarquicamente, dos irmãos mais velhos. A devoção filial é um tema caro ao *bushido*, com referências à importância social que adquiriu na sociedade japonesa até os dias atuais, expressa em diversos textos. Ruth Benedict (2014) afirma que é na família que são aprendidas e observadas as regras de respeito que regem toda a sociedade nipônica. A devoção filial no Japão consiste em “assumir a devida posição de cada

um, de acordo com a geração, o sexo e a idade [...] Verifica-se uma rigorosa submissão aos mais velhos, até que os mesmos decidam entrar em retiro formal (*inkyō*)” (BENEDICT, 2014, p. 50). Yuzan (2011) associa a lealdade filial e a lealdade para com o senhor. Para o autor, embora a obrigação e a lealdade devida a cada um seja diferente, a responsabilidade para com eles é a mesma (YUZAN, 2011). “É impossível um filho desleal se tornar um criado leal ao seu senhor. Um homem que não mostra piedade filial desde o início da sua vida não sentirá que deve obrigação ao seu senhor, a quem serve apenas por benefício próprio” (YUZAN, 2011, p. 66).

Evocando uma devoção filial cara aos samurais, o terceiro filho, então, é expulso e deserdado. Junto com ele, também foi expulso Tango, um conselheiro fiel que defendeu Saburo e insistiu em manter suas palavras, mesmo ameaçado de morte por Hidetora. Na cena, cada um é marcado por uma cor, e essas caracterizarão os seus exércitos. Taro veste-se de vermelho; Jiro, de amarelo; e Saburo, de azul. Essas cores são usadas nas flâmulas que orientam movimentos de tropas, nas armaduras dos cavaleiros e da infantaria. Cinematograficamente, ajudam na diferenciação dos exércitos e adicionam, à dimensão pictórica, uma força expressiva, que é assinatura do diretor na última fase de sua carreira.

Saburo consegue abrigo com o lorde Fujimaki, que presenciou a cena e afirmou ver uma atitude honrada e corajosa; Tango, por sua vez, prefere se disfarçar e continuar próximo a Hidetora, a quem os laços de fidelidade o prendiam mesmo após expulso. A fala de Saburo também é o começo do desvelamento das atrocidades cometidas por Hidetora, que são, ao final do filme, os grandes motivadores das vinganças que acabam por destruir o clã Ichimonji. A primeira e decisiva vingança é impetrada por Kaede, esposa de Taro, filha de uma família dizimada por Hidetora, antigos moradores do primeiro castelo. Personagem manipuladora, aproveita a confusa situação do comando do clã e faz com que Taro reivindique a Hidetora um documento assinado com sangue, como garantia da transferência do poder para ele. Dentre os termos do acordo, a exigência de que Hidetora, embora seja pai de Taro, o obedeça. O questionamento da autoridade paterna fere um dos princípios fundamentais que regem a noção de hierarquia no *bushido*. “Uma tarefa fundamental do guerreiro é cumprir sua obrigação filial. Independente de sua aparência, inteligência ou habilidade, se um guerreiro não cuida de seus pais, ele não tem nenhum valor” (YUZAN, 2011. p.65)

Constrangido por suas palavras públicas a assinar o documento que as registrava, Hidetora sente-se traído por Taro e abandona o primeiro castelo, partindo em direção ao

segundo castelo. Jiro, o filho do meio, obedecendo ordens de Taro, novo chefe do clã, e também com planos de assumir o controle do clã, afirma que só pode hospedar o próprio Hidetora, não a sua guarda. Sem abandonar sua comitiva, o ex-chefe do clã fica sem destino e passa fome na estrada, na medida em que acreditava que o terceiro castelo estava sendo ocupado por Saburo, o filho expulso, ou homens de Taro. Ao receber a notícia que o terceiro castelo não estava sendo ocupado, Hidetora e seus acompanhantes se dirigem até ele e entram na armadilha do seu primogênito.

O velho Hidetora dorme quando é acordado com os sons da batalha. O castelo está cercado e sofre o ataque dos homens de Taro e Jiro. Movimentos de tropas em vermelho e amarelo, flechas cortando o ar e tiros de *tanegashimas*⁶⁰ compõem a visão de horror que presencia Hidetora. O primeiro soldado com quem tem contato está cravado de flechas e sujo de sangue, vivendo o suficiente para cumprir sua missão de relatar a armadilha em que caíram. Suas últimas palavras são “estamos realmente no inferno”, antecedendo uma série de planos que mostra o ataque das tropas de Jiro e Taro. Fumaça e muitos corpos ensanguentados e perfurados por flechas preenchem o entorno do castelo, onde Hidetora e sua última linha de defesa ficam acuados. O movimento das tropas e a transposição dos portões que o cercam antecedem o desfecho trágico para Hidetora. As mulheres dentro do castelo cometem *harakiri*⁶¹, uma forma de fugir dos horrores que estariam por vir. Hidetora, com uma maquiagem que remete a máscaras do teatro *noh*, é tomado pela loucura, enquanto flechas incendiárias adentram no ambiente.

A última linha de defesa de Hidetora foi derrotada sob forte ataque de flechas incendiárias e tiros coordenados das *tanegashimas*. Louco e sem encontrar uma arma para executar o *harakiri*, Hidetora sai do castelo em chamas com aspecto cadavérico, abrindo caminho entre os soldados que o observam e não atacam o antigo senhor do clã. O aspecto expressivo das cores e dos múltiplos movimentos dominam o quadro. Temos o movimento orgânico do fogo e da fumaça que dominam o castelo de onde sai Hidetora. Tal como a neblina em “Trono Manchado de Sangue Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957), a chuva em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954) e a poeira em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961),

⁶⁰ Tipo de espingarda introduzida no Japão, pelos portugueses, no século XVI.

⁶¹ Forma ritualizada do suicídio em que se realiza a autoestripação com uma espada curta.

tal recurso adiciona interesse visual e tensão na cena. Temos também o movimento coordenado dos exércitos dos dois filhos que atacam Hidetora, identificados cada qual com sua cor. O amarelo e o vermelho das flâmulas e detalhes das armaduras harmonizam-se com as cores do fogo que sai pelas janelas do castelo, assim como a espessa fumaça cinza harmoniza-se com as roupas de Hidetora, com o preto do chão e o cinza das pedras da construção do castelo. A coordenação entre cores e movimento dotam o final da sequência de características de uma pintura em movimento. Sua loucura o salva momentaneamente, e ele fica a perambular pelos seus antigos domínios. Entre os poucos momentos de lucidez que é acometido depois do episódio, Hidetora encontra vítimas de suas atrocidades, como Tsurumaru, o irmão de Sue, esposa de Jiro, que teve seus olhos arrancados quando criança pelo próprio *daimio*.

Figura 26 — Fotogramas do filme *Ran* — Hidetora sai do castelo em chamas.



Fonte: Os Senhores da Guerra (1985, 1h/9min -1h/11min/40s).

Em meio ao tumulto do campo de batalha, antes que Hidetora atravessasse o exército, sendo poupado por sua loucura, Jiro, o segundo irmão, põe seu plano em ação. Ajudado por um conselheiro, atinge Taro com um tiro pelas costas, levando-o à morte, para assim assumir o comando do clã. Ao chegar com a notícia da morte de Taro, Kaede, cunhada que acabara de se tornar viúva, seduz Jiro e começa a exercer seu poder de manipulação sobre ele, tal como fazia com o finado. Kaede se assemelha com a personagem Asaji Washizu, de “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957), inspirada em Lady Macbeth, da obra shakespeariana, que incitou Taketoki a matar o *daimio* e tomar o poder no clã. As mulheres samurais ou dotadas de alguma condição social, como é o caso da mulher de Seibei, em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), de uma forma geral, são retratadas, na obra de Kurosawa, como exercendo algum poder e influência dentro dos limites da casa⁶². São poucas as falas e ações protagonizadas⁶³, mas não menos importantes. A anciã que aconselha Sanjuro em “Sanjuro” (1962); Asaji, que incita a ambição de Taketoki em “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957); e a mulher de Seibei, que planeja que seu filho matasse Sanjuro, em “Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), são ações importantes dos filmes. Mas é em “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985) que temos a personagem feminina exercendo a maior influência dentre elas. Motivada pela vingança ao clã Ichimonji, Kaede articula suas ações com o objetivo de levar a autodestruição da família. No seu relacionamento com o segundo irmão, exige que ele mate a primeira esposa, o que causa desentendimentos entre Jiro e um de seus conselheiros. Ela também o incentiva à guerra contra Saburo, o terceiro irmão, que havia entrado em suas terras em busca do pai, o velho e louco Hidetora. Saburo envia uma carta para Taro, na qual explica que estava entrando nas terras em busca do pai e não buscava a guerra. No entanto, Kaede incita Jiro à guerra, contrariando conselhos dos samurais fiéis que o seguiam.

O final do filme, a derrocada final do clã Ichimonji, começa com a transposição de lições de estratégia militar em imagens, quando a violência ganha sua dimensão expressiva através de

⁶² Diferente de quando vemos a representação de outras castas, como a filha do fazendeiro que tem seu cabelo cortado à força em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), a mulher tomada como pagamento de uma dívida de jogo e as mantidas como gueixas em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961).

⁶³ Em “A fortaleza Escondida (*Kakushi toride no san akunin*)” (1958), filme que não nos detemos no trabalho, a princesa em fuga tem o papel feminino mais ativo em filmes históricos do diretor.

movimentos de tropas e suas flâmulas coloridas. Os clãs vizinhos Fujimaki e Ayabe, antigos inimigos de guerra, posicionam seus exércitos na fronteira e podem ser vistos ao longe, em cima dos montes que rodeiam o vale em volta do grande descampado em que as tropas de Saburo se posicionaram. O exército de Jiro, o maior de todos, numa marcha organizada e dividida em regimentos, se posiciona no lado oposto do vale. As tropas se diferenciam por cores. Jiro é o vermelho, assumindo as cores da armadura do comandante do clã, que o mesmo tirou do seu irmão Taro, no dia da sua morte. O exército de Saburo é identificado pelo azul, sendo inferior em número de cavalaria e infantaria. Um mensageiro de Jiro leva uma carta permitindo que Saburo busque o pai e saia do território. Saburo, desconfiado, não se movimenta, com o intuito de esperar o anoitecer e evitar ser seguido. No entanto, a notícia de que a única companhia do louco Hidetora o havia perdido nas planícies faz com que seu movimento seja precipitado. Ao perceber o movimento de Saburo, Jiro ordena que um regimento prepare uma emboscada para seu irmão e, ao mesmo tempo, começa um ataque a seu exército, que ficou sem o seu principal líder. O comando para o ataque causa espanto nos seus conselheiros, que sabem da posição vulnerável em que se encontravam, mesmo com o maior exército, estando cercados por três inimigos.

A primeira lição da arte da guerra que Jiro recebe pode ser resumida por um dos aforismos extraídos do clássico da estratégia militar oriental escrito por Sun Tzu (2011, p. 38), no século IV a.C: “quando o inimigo está próximo e permanece em silêncio, ele está contando com a força natural de sua posição”. Jiro ordena um feroz ataque da cavalaria e infantaria. Centenas de homens e cavalos correm na direção do exército de Saburo, que recua e usa as árvores como proteção para criar uma linha de tiro coordenada, estratégia semelhante à última batalha de “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980), realizada em uma escala menor. A manobra faz com que o ataque de Jiro seja repellido sem causar danos ao exército de Saburo, fazendo com que os regimentos destacados para o ataque fossem forçados a recuar. Nesse momento, Jiro recebe a notícia de que um de seus vizinhos, o clã Ayabe, estava marchando em direção ao primeiro castelo e que havia colocado alguns homens na fronteira para enganá-los. Jiro ordena o recuo das tropas e marcha em direção ao primeiro castelo. Aproveitando-se da corrida do inimigo, o exército de Saburo avança e mata soldados que não conseguem fugir.

Nesse momento, duas sequências vão mostrar a derrocada final do clã Ichimoji. A primeira delas mostra a morte de Saburo e Hidetora na emboscada preparada pelos homens de

Jiro. Saburo é alvejado quando vinha trazendo Hidetora em sua garupa no cavalo, após achá-lo delirando na planície. Hidetora parece ter recobrado um pouco o sentido após o encontro com o filho. Um súbito som de tiro corta o ambiente, seguido da corrida dos cavaleiros atrás dos soldados de Jiro, e a queda de Saburo do cavalo. A estrutura da agressão se assemelha, em parte, com a do tiro que mata Takeda Shingen em “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980), ao não mostrar o atirador e criar uma expectativa em torno de quem havia sido atingido. Saburo cai do cavalo em que carregava o pai. A dor pela perda do único filho leal leva o idoso Hidetora à morte súbita. Tango, seu conselheiro fiel, e o seu súdito, Ryoami, que lhe fez companhia quando perambulava pelos domínios do clã, choram a morte do velho Hidetora. O seu acompanhante blasfema aos deuses e Buda, quando Tango o repreende, afirmando que os homens é que escolhem o caminho da violência. Como apontou Prince (1991, p. 284), as guerras civis, a instabilidade política e os padrões endêmicos de ambição e traição que caracterizaram o período Sengoku (1467–1573) são usados por Kurosawa para oferecer um comentário sobre o que diretor percebia como “a atemporalidade dos impulsos humanos em direção à violência e à autodestruição”.

A segunda sequência da extinção do clã é o ataque ao primeiro castelo e a morte de Kaede. Ao chegar no castelo, sobre ataque do inimigo que encontrou defesas desorganizadas, Kuronage, o conselheiro mais próximo de Jiro, vê um samurai carregando uma cabeça embrulhada, que pertencia à primeira esposa de Jiro. Suê foi assassinada a mando de Kaede, ex-cunhada e agora esposa de Jiro, principal incitadora da violência. Kuronage entra com pressa pelo salão, e Jiro tenta impedi-lo. “Eu não vou obedecê-lo, senhor. *Lady Kaede* está aqui? Eu posso servir-lhe, mas a ela jamais” (OS SENHORES..., 1985, 2h/27min/50s), diz o fiel e obstinado Samurai, ciente da desgraça que se abatera sobre o clã. Ele sobe as escadas e invade o aposento em que Kaede está sentada. Sua morte é resignada, não demonstrando nenhum medo, pois havia cumprido o caminho que havia escolhido: arruinar o clã Ichimonji. O sangue explode na parede após um golpe de espada do samurai, que ao sair da cena fala para Jiro: “Se prepare para morrer, eu ficarei aqui para lhe dar assistência” (OS SENHORES..., 1985, 2h/28min/45s). Sob o ataque feroz e a derrota iminente, o samurai não se refere à morte em combate, mas à última opção para aqueles samurais que se encontram cercados, o *harakiri*, que contam com o auxílio de alguém de confiança que corte a cabeça daquele que abre seu próprio ventre no ritual suicida. O exército preto que invade o castelo e um incêndio de grandes proporções são as últimas imagens que vemos do combate. A cena final do filme mostra

Tsurumaru, uma vítima de toda a violência do período histórico que forjou aqueles homens. Um cego abandonado à sua própria sorte, à espera de uma irmã que foi assassinada. A imagem de Buda que carregava caindo e a fala de Tango no momento da morte de Hidetora — “são os Deuses que choram. Eles nos observam e estão vendo que nós nos matamos continuamente ao longo dos tempos e não podem nos salvar de nós mesmos” (OS SENHORES..., 1985, 2h/25min/46s), — fecham a crítica a um período histórico marcado pela violência.

O filme está repleto de samurais fiéis e leais, oferecendo uma imagem refinada e complexa do guerreiro nipônico. Coragem, bravura, disciplina em combate e lealdade são mostrados em diversos atos, como o do soldado que relata o cerco a Hidetora, cravado de flechas, mostrando-se resoluto na hora da morte e cumprindo seu dever de relatar, ou no grande ato de lealdade de Tango, mesmo expulso do clã por Hidetora no início do filme, que se disfarça para permanecer servindo ao antigo mestre. Quando faltou lealdade e devoção filial, tudo desmoronou, mas a crítica não reside simplesmente na afirmação desses valores do *bushido*. Não se trata de celebração do código de honra samurai, mas uma crítica ao modo de vida baseado em conquista, dominação e violência. Quando focamos nos aspectos visuais da violência retratada em “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), presenciamos a excelência cinematográfica atingida por Kurosawa na fase final de sua carreira, em uma espécie de síntese das estruturas de agressão usadas nas suas obras. É como se, em “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), toda a excelência das cores em “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) se juntassem com a explicitude da violência em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961) e a dramaticidade trágica de uma obra shakespereana, como foi em “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957). Em “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), Kurosawa lança mão de toda a experiência acumulada durante os anos na construção de cenas violentas. Temos ações espetaculares, com movimentos de tropas com centenas de soldados; explicitude de cadáveres no campo de batalha; dramas humanos; execuções dramáticas com a espada; *harakiri*, marcando o último filme histórico do diretor nipônico com uma série de estruturas violentas que fazem a crônica de uma época e de uma cultura marcada por questões de honra, lealdade e violência.

Figura 27 — Fotogramas do filme *Ran* — a morte de Kaede.



Fonte: Os Senhores da Guerra (1985, 2h/28min/25s-2h/28min/35s).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A violência encenada ultrapassa as barreiras dos gêneros, fazendo parte de uma fórmula há muito tempo descoberta de prender a audiência. O público, por sua vez, mesmo não sabendo expressar verbalmente o que faz uma cena de violência ser boa ou ruim, inconscientemente percebe tal diferença. Ela é sentida no corpo, através das diversas sensações e emoções que podem evocar. O tempo é o maior avalista da qualidade de algumas em detrimento de outras. Akira Kurosawa passou pelo teste do tempo e eternizou uma série de histórias nas quais a violência, balizada por valores do *bushido*, é a linguagem fundamental de narrar e descrever personagens. Sua obra permite trazer à tona uma obviedade pouco abordada em pesquisas acadêmicas: a dimensão estética inerente ao termo “arte marcial”, que diversas obras cinematográficas se valem e amplificam. Se a expressão “marcial” nos remete a Marte, o Deus romano da guerra, o termo “arte” sinaliza uma dimensão criativa, inventiva e expressiva, própria dessas manifestações. Surgindo em variados contextos como resultado da necessidade de autodefesa e guerras, esses sistemas de luta desenvolvem uma complexa relação entre estética, ética e violência. No encontro com o cinema, as artes marciais oferecem um vasto repertório de possibilidades, na medida em que os elementos físicos do combate se ligam com a estratégia, a filosofia e a tradição, características que permitem um julgamento moral das ações empreendidas e a distinção do que seria uma ação moralmente justificada de uma violência gratuita.

Inúmeras sociedades buscaram canalizar a energia contida na violência atrelando o desenvolvimento de virtudes morais a práticas corporais com um forte apelo estético. As diversas artes marciais tem por objetivo além do aprendizado de técnicas de combate, o aprimoramento individual. Uma espécie de cultivo do espírito, no sentido presente no termo cultura, acionado como que se para domar uma violência inata ao homem e a sociedade, conduzindo sua força criadora para o desenvolvimento de virtudes como honra, coragem, disciplina e caráter. O Japão nos dá um dos exemplos mais notáveis dessa dimensão estética intrínseca às formas de combate. Uma dimensão que se revela no encontro do gesto como movimento do corpo, com o gesto no seu sentido figurado, calcado em modelo de honra dos antigos samurais. O *bushido* e toda a cultura dos samurais nos permite ler a violência a partir de parâmetros morais e corporais, oferecendo, além de preceitos que guiam os comportamentos, uma ampla gramática dos corpos que lutam. Quando transposto para o cinema, temos

incontáveis possibilidades de criação narrativa e de ação, que pode resultar tanto em demonstrações de violência gratuita, como em momentos repletos de carga dramática e expressiva. Ao mesmo tempo, o código de honra samurai estabelece uma indissociável relação com o nacionalismo japonês e o imaginário difundido sobre o passado e o orgulho nipônico. O *bushido*, em um sentido mais amplo, e as artes marciais, em específico, são filtros nos quais buscamos nos ater para examinar a violência no seu contexto moral, dramático e visual. Pensar a violência encenada através desses filtros nos permite, tal como espectadores de esportes mais ou menos violentos, reconhecer certa beleza do gesto, tanto no seu sentido literal, reconhecendo as habilidades e destreza do corpo que performa e sua capacidade de expressão, como em um sentido figurado, no qual a beleza do gesto reside nas afirmações que correspondem aos atos praticados, dentro do contexto moral acionado. Nos permite também observar as relações de poder que se estabelecem através de um diálogo não verbal entre corpos que lutam. A genialidade do diretor se manifesta na forma em que tais gestos são elaborados cinematograficamente e narrativamente, potencializando a expressividade dos gestos performados não só através da escolha de ângulos, da edição, dos efeitos especiais mas também de elementos simbólicos inseridos nas cenas.

O impulso inicial que moveu esta pesquisa surgiu da necessidade de compreender o que diferencia uma boa cena de violência no cinema de uma cena ruim, associado à busca por diretores que se tornaram conhecidos por suas qualidades estéticas na representação da violência. Nesse sentido, Akira Kurosawa não surgiu como um fim em si, mas como um meio pelo qual foi possível trazer à tona uma discussão sobre a violência em seus aspectos estéticos e culturais no cinema. Essa perspectiva possibilita examinar a violência encenada em outros gêneros que trazem forte apelo cultural através das artes marciais, como os filmes de *kung fu* chineses, filmes de boxe americanos, ou mesmo, em um contexto brasileiro, examinar filmes de capoeira e filmes de cangaceiro. De que modo essas diferentes concepções de luta e de guerreiros são levadas para a tela? Quais intercessões entre cultura, artes marciais e contexto de produção dos filmes são acionados? Explorar os encontros entre cultura representada e modos de lutar, tanto possibilita ao analista ler o corpo que atua através de uma camada simbólica de sentido, como fornece ao realizador a possibilidade de refinamento de seu produto, na medida em que corpo em movimento é compreendido como uma ferramenta mais precisa de comunicar. Nesse quesito, Akira Kurosawa é um mestre, e a complexidade em torno do

significado do samurai e da violência dentro da sua obra, lhe conferiu um lugar reservado na história da violência encenada no cinema.

Como representante do cinema nipônico do pós-guerra, Kurosawa se nutriu das tradições arraigadas no cinema japonês e na história japonesa em pleno diálogo com o Ocidente. Nos seus filmes, é possível examinar de perto a complexidade que envolve o guerreiro nipônico no cinema, tendo no diálogo com o *bushido* uma fonte de dramas humanos e ações espetaculares. Como vimos, o código de honra samurai agiu enquanto política dos corpos, marcou condutas e formas de lutar na história do Japão. No cinema, ele se tornou a fonte de tensões geradora de dramas humanos, tornando a violência encenada um rico local de encontro entre narrativa, história e cultura. Seja através da encenação dos atores que comunicam, de forma não verbal, posições de poder em disputa em uma luta ou através de grandes movimentos de tropas em demonstrações da “arte da guerra”, concepções morais em torno do *bushido* nos revelam a dimensão moral e social da violência.

Buscamos abordar a violência levando em consideração o caráter múltiplo de tais encenações: inseridos na narrativa, ajudando a contar histórias; enquanto construções imagéticas violentas em termos de estilo; e como discursos em torno dos samurais. Como salientamos no corpo da obra, entendemos as cenas de violência nos filmes como acontecimentos, frutos do encontro de estruturas próprias do cinema enquanto arte narrativa, com estruturas ancoradas na história e na cultura. Desse modo, tentamos revelar progressivamente as condições de existência de tais acontecimentos, antes de adentrarmos nos universos diegéticos das obras. A primeira aproximação que julgamos necessária foi com a obra do diretor a partir de duas perspectivas complementares: dentro de uma cultura cinematográfica mundial, localizando sua produção no tempo, examinando a crítica e pistas sobre as influências que marcaram sua filmografia; e a partir do cinema japonês, estabelecendo algumas diferentes fases da sua carreira.

Ao examinarmos as duras críticas à Kurosawa, em particular as publicadas na Revista *Cahiers Du Cinéma*, bem como o seu reconhecimento por autores como Noel Burch, Donald Richie e Gilles Deleuze, percebemos a grande marca, presente tanto nos elogios como nas depreciações dos seus filmes: uma espécie de hibridismo das suas obras. A notável influência do cinema americano nos seus filmes, motivo pelo qual foi acusado pelos representantes da revista *Cahiers Du Cinéma* de ser um ‘cinema menor’ se comparado a Mizogushi,

posteriormente também foi apontado como sendo onde residia sua genialidade, por Noel Burch(1971). Por outro lado, observar a carreira de Kurosawa a partir da história do cinema japonês, nos permitiu reconhecer o momento histórico em que o diretor surge e as diferentes questões que as fases da sua carreira envolviam: uma primeira fase atrelada a valores nacionalistas e limitada pela guerra; um momento influenciado pelo neo-realismo e limitado tematicamente pela censura americana; uma terceira fase de notável reconhecimento internacional, gozando de prestígio ao mesmo tempo alvo de críticas; e uma quarta fase, com grandes produções mas com dificuldades de financiamento.

Dentro desse universo de influências diversas, Kurosawa foi uma espécie de tradutor da cultura. Da cultura japonesa para o Ocidente, tornando o universo dos *jidaigeki* mais palatável ao público ocidental através da aproximações estilísticas com os *westerns*, bem como do Ocidente para o Japão, através de adaptações de clássicos da dramaturgia ocidental no contexto do Japão feudal. Se a primeira aproximação nos trouxe pistas importantes relacionadas ao estilo, a serem observadas nos filmes, um recuo maior foi necessário para dar conta dos aspectos discursivos em torno dos samurais. Para compreender a violência nos filmes e os elementos morais que tais cenas acionam, fizemos uma incursão pela história do Japão e dos guerreiros nipônicos, desnaturalizando a ideia de samurai para entendê-lo enquanto um discurso possível. Inspirados na ideia de ‘caminho’ do termo *bushido* (Bushu = guerreiro + do = caminho), buscamos traçar um percurso que levou o samurai de casta mais poderosa no Japão feudal até a sua condição de herói no cinema, passando pelo importante período de modernização japonesa. A secular história dos guerreiros nipônicos, envolta por mitos e narrativas de heroísmo, honra e bravura, fomentou um dos principais gêneros do cinema japonês, fazendo dialogar tradição, interesses do Japão imperialista da primeira metade do século XX e desafios estéticos de um cinema que buscava grandes públicos.

O esforço seguinte foi estabelecer os parâmetros que entram no jogo da encenação da violência, nos permitindo examinar os encontros entre cinema e a cultura samurai dentro das formas cinematográficas. As ideias de estruturas da agressão (BURCH, 1973) e imagem-ação (DELEUZE, 1983), nos permitiu observar a violência enquanto elemento que estrutura narrativas; enquanto ação, que faz avançar a história de um ponto a outro; e enquanto forma cinematográfica que visa a agressão da sensibilidade do espectador. A partir de tais conceitos tomamos como estratégia de abordagem o ir e vir nos níveis de descrição dos filmes (filme,

sequência e plano) o que nos permitiu examinar pontos de encontro entre a cultura e o cinema, o *bushido* e a violência encenada. Corpo e movimento se revelaram como parâmetros fundamentais para se compreender os aspectos discursivos e plásticos em torno da violência nos filmes: corpos que performam lugares de poder e visões de mundo através do modo de lutar; movimentos de indivíduos, de grandes grupos ou de elementos da natureza que potencializam a ação, exercem função expressiva e inserem camadas simbólicas de significação.

De “A Saga do Judô (*Sugata Sanhiro*)” (1943) a “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), o uso da violência de forma estrutural nos filmes de Kurosawa e sua relação com a cultura samurai responderam a demandas sociais e estéticas específicas. Se o herói Sanshiro, por meio de uma homenagem ao judô, representou um modelo de guerreiro em tempos modernos, ligado ao ideal de Nação e aos valores dos samurais, respondeu a uma pressão nacionalista que marcou a indústria no período de guerra. Em última instância, seu modo de lutar buscava a elevação moral, aquela que revelaria a superioridade dos japoneses frente aos inimigos externos. Em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), tal como em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), em meio aos anos mais promissores da sua carreira, quando gozava de prestígio e liberdade de produção, através da figura do *ronin*, fez críticas sociais. Seus heróis eram agentes de mudança social, seja para o caos, como em “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), para a proteção e o prosperar dos agricultores em “Os Sete Samurais (*Shichinin no samurai*)” (1954), ou para combater a corrupção em “Sanjuro” (1962). A relação formal com os *westerns*, a violência espetacular e a ações de heroísmo individual atraíram grandes públicos no Ocidente, rendendo-lhe prestígio e críticas. As cenas de violência foram parte essencial do sucesso desses filmes, que buscavam, sobretudo, atingir uma grande audiência, ávida por ação. Já no período final de sua carreira, quando enfrentou dificuldades para produzir, retornou à tragédia, já experienciada em “Trono Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*)” (1957), realizando “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) e “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985). Em meio a uma corrida armamentista que o mundo presenciava, Kurosawa lança um olhar pessimista para aquela cultura que foi forjada na guerra. Ao mesmo tempo que vemos o samurai honrado, valente, fazendo a releitura daqueles valores rejeitados em filmes anteriores, não há espaço para ações de heroísmo individual, e sim uma crítica desesperançosa sobre a humanidade. Demonstrações de destreza individual no uso da espada dão lugar a grandes batalhas, nas quais a tecnologia da arma de fogo é decisiva. Ela torna impotente os antigos modos de lutar e tornam

ainda mais implacáveis os ciclos de violência e tragédias humanas em uma sociedade forjada pela guerra. Vemos, desse modo, na obra de Kurosawa, um samurai movente, repleto de contradições pelas quais Kurosawa dialogava com o presente ao lançar um olhar ao passado.

Ao mesmo tempo que o modelo cambiante de samurai se desenvolve nos seus filmes, tomando o *bushido* como baliza moral, podemos perceber um discurso sobre a violência que os ladeiam. Seja pela força dos dramas humanos que culminam em atos violentos, pela forma espetacular de mortes sem honra, ou pela entrega da vida em uma batalha, as cenas vistas, agora em conjunto, parecem fazer da própria violência objeto de reflexão. Uma reflexão que amadurece no decorrer da obra do diretor. Na sua estreia, em “A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943), temos uma violência domada pelas artes marciais e seus mecanismos disciplinares. A disciplina em favor da formação de cidadãos e guerreiros, potencializando as forças e canalizando no serviço de um bem maior: a adesão ao discurso nacionalista. “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961) simboliza não só a crítica social por meio da violência da revolta, geradora do caos, meio de sobrevivência de uma classe sem função numa sociedade em mudança. É também o gesto de se lançar destemido ao perigo, o gesto heroico importante na composição de personagens de sucesso para um público internacional. É assumir a violência enquanto modo de narrar, fazer uso do potencial estético da violência a serviço do entretenimento. Em “Sanjuro” (1962), o mesmo herói de “O Guarda-costas (*Yojimbo*)” (1961), embora se utilize igualmente dos meios violentos, faz uma crítica explícita à violência sem propósito, como se apontasse para uma mudança de comportamento do personagem numa aventura futura, nunca filmada. Nos seus últimos filmes históricos, “A Sombra de um Samurai (*Kagemusha*)” (1980) e “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), a violência é o caminho que os homens escolhem, é a forma em que vivem e que morrem, num ciclo desesperançoso de autodestruição.

Ao examinar a potência de suas imagens, é difícil não se afetar por certa maestria na capacidade estruturar a violência encenada a partir de corpos que lutam em ambientes simbolicamente construídos, através do deslocamento de grande número de pessoas ou mesmo quando substitui a explicitude por experiências visuais e sonoras. Foi dentro de estruturas consagradas na história do Japão e do gênero, como o duelo pela honra, a batalha campal ou o *harakiri*, que o diretor criou suas ações violentas. Suas composições visuais e de movimento, bem como de montagem, frutos do pleno domínio dos códigos de representação ocidental, são

usadas para lançar luz ao passado nipônico. Nesse sentido, o adjetivo “maestria” não poderia ser mais adequado, na medida em que nos remete àquele que rege uma orquestra, composta por diversos instrumentos que devem estar em harmonia. Os instrumentos aqui são os diversos parâmetros cinematográficos, narrativos e discursivos, que estruturam a violência encenada nos filmes. Parâmetros manipulados para o estabelecimento de dialéticas em diversos níveis, como a relação explícito *vs.* oculto e imagem rápida *vs.* imagem contemplativa, no nível da cena; e a relação indivíduo *vs.* grupo ou *ronin vs.* samurai, no nível do filme. Após “Os Senhores da Guerra (*Ran*)” (1985), que faz uma síntese de toda a violência enquanto modo de narrar utilizada na carreira de Kurosawa, ele não voltou a abordar os samurais na sua obra, os personagens mais marcantes de sua cinematografia. Seus filmes históricos, no entanto, sempre serão alvo de revisitas e releituras, pois conseguem extrair do samurai, ainda tão importante no imaginário do Japão para o Ocidente, toda intensidade dramática e visual que fazem os guerreiros nipônicos encantarem públicos das mais diversas gerações e nacionalidades.

REFERÊNCIAS

- A FORTALEZA Escondida (*Kakushi Toride no San Akunin*). Direção: Akira Kurosawa. Produção: Akira Kurosawa, Masumi Fujimoto. Roteiro: Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto, Ryuzo Kikushima, Hideo Ogumi. Tóquio, JP: Toho Company, 1958. 1 DVD (139 min), São Paulo: Versátil Home Vídeo, 2014.
- A SAGA do Judô (*Sugata Sanshiro*) Direção: Akira Kurosawa. Produção: Keiji Matsuzaki. Intérpretes: Susumu Fujita, Denjiro Okoohi, Takashi Shimura, Yoshio Kosugi e outros. Roteiro: Akira Kurosawa. Inspirado no romance de Tsuneo Tomita. Tóquio, JP: Toho Company, 1943. 1 DVD (80 min), São Paulo: Versátil Home Vídeo, 2017.
- A SAGA do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*). Direção: Akira Kurosawa. Produção: Keiji Matsuzaki. Intérpretes: Susumu Fujita, Denjiro Okoohi, Akitake Kono, Ryunosuke Tsukigata e outros. Roteiro: Akira Kurosawa. Inspirado no romance de Tsuneo Tomita. Tóquio, JP: Toho Company, 1945. 1 DVD (83 min), São Paulo: Versátil Home Vídeo, 2017.
- A SOMBRA de um Samurai (*Kagemusha*). Direção: Akira Kurosawa. Produção: Francis Coppola, George Lucas. Intérpretes: Tatsuya Nakadai, Tsutomu Yamazaki, Kenichi Hagiwara e outros. Roteiro: Akira Kurosawa, Masato Ide. Tóquio, JP: Kurosawa films; Toho Company, 1980. 1 DVD (180 min). Edição especial, São Paulo: Versátil Home Vídeo, 2015.
- AKIRA KUROSAWA — composing movement. Produção e edição de Tony Zhou. New York: Vimeo, 2015. Disponível em: <https://vimeo.com/tonyzhou/kurosawa>. Acesso em: 19 abr. 2018.
- ALTMAN, Rick. A semantic/syntactic approach to film genre. **Cinema Journal**, Austin, v. 23, n. 3, p. 6-18, Spring 1984. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1225093>. Acesso em: 19 abr. 2018.
- ALTMAN, Rick. **Los géneros cinematográficos**. Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós, 2000.
- ANDERSON, Aaron. Mindful violence: the visibility of power and inner life in Kill Bill. **Jump Cut: A Review of Contemporary Media** [on-line], n. 47, 2004. Disponível em: <https://www.ejumpcut.org/archive/jc47.2005/KillBill/text.html>. Acesso em: 4 set. 2014.
- ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- ANDERSON, Joseph L.; RICHIE, Donald. **The Japanese film: art and industry**. Nova Jersey: Princeton University Press, 1982.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2013.

BARTHES, Roland. **El imperio de los signos**. Madri: Mandadori, 1991.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 19-62.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de Rita Buongiorno, Pedro de Souza e Rejane Janowitz. Rio de Janeiro: DIFEL, 2009.

BAZIN, André. Kurosawa's living. *Cahiers Du Cinéma* 69. Março, 1957. In: HILLIER, Jim (Ed.). **Cahiers du cinéma: the 1950s: neo-realism, Hollywood, new wave**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1985. p. 261-263.

BAZIN, André. O Western ou o cinema americano por excelência. In: BAZIN, André. **O cinema – ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991. p. 199-208.

BEASLEY, William G. **The modern history of Japan**. New York: Praeger, 1974.

BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada** — padrões da cultura japonesa. São Paulo: Perspectiva, 2014.

BENESCH, Oleg. **Bushido: the creation of a martial ethic in late Meiji Japan**. 2011. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of British Columbia, Vancouver, 2011.

BENESCH, Oleg. Reconsidering Zen, samurai, and the martial arts. **The Asia-Pacific Journal: Japan Focus** [on-line], v. 14, n. 17, sept. 2016. Disponível em http://eprints.whiterose.ac.uk/108831/1/article_4921.pdf. Acesso em: 12 maio 2016.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Campinas: Papirus, 2008.

BORDWELL, David. **Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of the cinema**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 114-141.

BURCH, Noël. **Práxis do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

BURCH, Noël. **To the distant observer: form and meaning in the Japanese cinema**. Berkeley: University of California Press, 1979.

CAWELTI, John G. Myths of violence in American popular culture. *In: Critical Inquiry*, Chicago, v. 1, n. 3, p. 521-541, 1975. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/1342829>. Acesso em: 13 mar. 2015.

CHANDLER, Daniel. An introduction to genre theory. **University of Washington**, Seattle, 1997. Disponível em: faculty.washington.edu/farkas/HCDE510-Fall2012/Chandler_genre_theoryDFAnn.pdf. Acesso em: 16 maio 2015.

DELEUZE, Gilles. **Cinema: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: a imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a filosofia**. Tradução de Edmundo Fernandes Dias e Ruth Joffily Dias. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976.

DELEUZE, Gilles. O ato de criação. **Folha de São Paulo**, São Paulo, v. 27, p. 4, 1999.

DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. (Coleção TRANS, v. 2).

DESSER, David. The postwar jidaigeki. *In: GEROW, Aaron et al. The sword and the screen: the Japanese period film 1915–1960*. New Haven: Council on East Asian Studies at EliScholar, 2012. p. 5-6. Disponível em: https://elischolar.library.yale.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=ceas_film_serie. Acesso em: 13 jul. 2016.

EGGENSPERGER, Klaus. O samurai dos “farolestes” de Kurosawa. **Revista Memai: Letras e Artes Japonesas** [on-line], jul. 2012. Disponível em: <https://revistamemai.wordpress.com/2012/07/18/12-kinema-o-samurai-com-duas-caras-de-kurosawa/>. Acesso em: 18 nov. 2015.

EXPÓSITO, André; SORIA, Carlos Giménez; PUIGDOMÈNECH, Jordi. **Akira Kurosawa: la mirada del samurai**. Madrid: Ediciones JC, 2010.

FOUCAULT, Michel. **Por uma vida não fascista**. Coletivo Sabotagem, 2004. *E-book*.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 1987.

FUMIAKI, Itakura. The beginnings of the jidaigeki. *In: GEROW, Aaron et al. The sword and the screen: the Japanese period film 1915–1960*. New Haven: Council on East Asian Studies at EliScholar, 2012. p. 4. Disponível em: https://elischolar.library.yale.edu/ceas_film_series/1/. Acesso em: 3 maio 2017.

GALARD, Jean. **A beleza do gesto: uma estética das condutas**. São Paulo: EdUSP, 1997. v. 7.

GEROW, Aaron. Introduction. *In: GEROW, Aaron et al. The sword and the screen: the Japanese period film 1915–1960.* New Haven: Council on East Asian Studies at EliScholar, 2012. Disponível em: https://elischolar.library.yale.edu/ceas_film_series/1/. Acesso em: 3 maio 2017.

GIUGLARIS, Shinobu; GIUGLARIS, Marcel. **El cine japonês** Madrid: Ediciones Rialp SA, 1957.

GODARD, Jean-Luc. **Godard on Godard: critical writings** by Jean-Luc Godard. New York: Da Capo Press, 1986.

GOODWIN, James. **Akira Kurosawa and intertextual cinema.** Beltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1994.

GREEN, Thomas A. **Martial arts of the world: an encyclopedia.** Santa Barbara, CA: ABC-CLIO, 2001.

GREIMAS, Algirdas Julius. Elementos para uma teoria da interpretação mítica. *In: BARTHES, Roland et al. Análise estrutural da narrativa.* Tradução de Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 63-113.

HENSHALL, Kenneth G. **História do Japão.** Lisboa: Edições 70, 2014.

HOBSBAWM, Eric; RANGER, Terence. **A invenção das tradições.** 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

JANSEN, Marius B. **The making of modern Japan.** Cambridge, MA: Harvard University Press, 2002.

JIRAIYA the Hero (*Goketsu Jiraiya*). Direção de Shōzō Makino. Intérprete: Matsunosuke Onoe. [S.l.: s. n.], 1921. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=acDW3ZLMnO4>. Acesso em: 06 out. 2016.

JULIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema.** São Paulo: SENAC, 2009.

KANO, Jigoro. **Energia mental e física: escritos do fundador do judô.** São Paulo: Pensamento, 2008a.

KANO, Jigoro. **Judô Kodokan.** Tradução Wagner Bull. São Paulo: Cultrix, 2008b.

KRENG, John. **Fight choreography: the art of non-verbal dialogue.** Boston, MA: Thomson Course Technology, 2008.

METZ, Christian. A grande sintagmática do filme narrativo. *In: BARTHES, Roland et al. Análise estrutural da narrativa.* Tradução de Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 210-217.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MISHIMA, Yukio. **O Hagakure: a ética dos samurais e o Japão moderno**. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

MITTEL, Jason. A cultural approach to television genre theory. **Cinema Journal**, Austin, v. 40, n. 3, p. 3-24, Spring 2001.

MORIN, Edgar. **Cultura de massa no século XX: neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997. (O espírito do tempo, v. 1).

MOULLET, Luc. Kurosawa's living. *Cahiers Du Cinéma* 68. Fevereiro, 1957. In: HILLIER, Jim (Ed.). **Cahiers du cinéma: The 1950s: neo-realism, Hollywood, new wave**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1985. p. 260.

MUSASHI, Myamoto. **O livro dos cinco anéis**. São Paulo: Clio Editora, 2010.

NAGAO, Teruhiko. The influence of Burke and Carlyle on the work of Inazo Nitobe. **The Annual Report on Cultural Science**, Hokkaido, n. 106, p. 49-69, 2002. Disponível em: https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/bitstream/2115/34014/1/106_PL49-69.pdf. Acesso em: 12 maio 2018.

NARROWAY, Lisa. Symbols of state ideology: the samurai in modern Japan. **New Voices**, Sydney, v. 2, p. 63-79, 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Masafumi_Monden/publication/241492432_Transcultural_Flow_of_Demure_Aesthetics_Examining_Cultural_Globalisation_through_Gothic_Lolita_Fashion/links/55a75ba908ae51639c57783f/Transcultural-Flow-of-Demure-Aesthetics-Examining-Cultural-Globalisation-through-Gothic-Lolita-Fashion.pdf#page=71. Acesso em: 18 abr. 2017.

NAVARRO, María Teresa Rodríguez.; MUÑOZ, Rafael Serrano. La influencia del Bushidô en la Constitución Japonesa de 1889 y en el Edicto Imperial de la Educación de 1890. **Nuevas Perspectivas de Investigación sobre Asia Pacífico**, Granada, n. 2, p. 239-253, 2008. Disponível em: <https://www.ugr.es/~feiap/ceiap2v1/ceiap/capitulos/capitulo15.pdf>. Acesso em: 15 out. 2017.

NITOBÉ, Inazô. **Bushido: alma de samurai**. São Paulo: Tahyu, 2005.

NOVIELLI, Maria Roberta. **História do cinema japonês**. Brasília: Editora UnB, 2007.

NUNES, Gabriel Pinto. A contribuição do bushidô de Nitobe na criação do Estado moderno japonês. **Kínesis – Revista de estudos dos pos-graduandos em filosofia**, Marília, v. 4, n. 7, p. 17-34, 2012a. Disponível em: <http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/kinesis/article/view/4441/3257>. Acesso em: 10 out. 2017.

NUNES, Gabriel Pinto. A ética samurai no Japão Meiji. **Gama** — Revista Eletrônica de Ética e Filosofia [on-line], v. 13, p. 56-69, 2011. Disponível em <http://www.ufscar.br/~sempgfil/wp-content/uploads/2012/05/gabrielnunes.pdf>. Acesso em: 12 maio 2018.

NUNES, Gabriel Pinto. Inazo Nitobe, o internacionalista. In: Simpósio Brasil-Sustentabilidade: um desafio da humanidade. 2010, Campo Grande -MS. Anais [...] Campo Grande, 2010.

NUNES, Gabriel Pinto. As primeiras interpretações do Giri para o Ocidente. **Pólemos** — Revista de Estudantes de Filosofia da Universidade de Brasília, Brasília, v. 1, n. 1, p. 86-103, 2012b. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/polemos/article/view/5642/5537>. Acesso em: 10 out. 2017.

O GUARDA-COSTAS (*Yojimbo*). Direção: Akira Kurosawa. Produção: Tomoyuki Tanaka, Ryuzo Kikushima. Intérpretes: Toshiro Mifune, Ejiro Tono, Kamatari Fujiwara, Seizaburo Kawazu e outros. Tóquio: Kurosawa film production, 1962. 1 DVD (96 min), São Paulo: Continental Home Vídeo, 2014.

OLIVEIRA JR., Luiz Carlos. *A mise-en-scène* no cinema: do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus, 2013.

OS SENHORES da Guerra (*Ran*). Direção: Akira Kurosawa. Produção: Masato Hara, Serge Silbermam. Intérpretes: Tatsuya Nakaday; Akira Terao; Jinpachi Nezu; Daisuke Riu e outros. Roteiro: Akira Kurosawa. Coprodução franco-japonesa: Greenway film production; Herald Ace Int; Nippon Herald Films, 1985. 1 DVD (155 min), Califórnia: Universal Picture, 2012.

OS SETE Samurais (*Shichinin no samurai*). Direção: Akira Kurosawa. Produção: Shojiro Motoki. Intérpretes: Toshiro Mifune; Takashi Shimura; Daisuke Kato; Ko Kumura; Katamashi; Keiko Tsushima e outros. Roteiro: Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto e Hideo Oguni. Tóquio: Toho Company, 1954. 2 DVDs (207 min). Edição de colecionador, São Paulo: Continental Home Vídeo, 2014.

PARENTE, André. **Narrativa e Modernidade**. Campinas: Papirus, 2000.

PRINCE, Stephen. **Classical film violence**: designing and regulating brutality in Hollywood cinema, 1930–1968. New Brunswick: Rutgers University Press, 2003.

PRINCE, Stephen. **The warrior's camera**: the cinema of Akira Kurosawa. Princeton: Princeton University Press, 1991.

RANCIÈRE, Jacques. **A fábula cinematográfica**. Tradução Christian Pierre Kasper. Campinas: Papirus, 2013.

RASHOMON. Direção: Akira Kurosawa. Produção: Jingo Minoru. Intérpretes: Toshiro Mifune; Masayuki Mori; Machiko Kyo; Takashi Shimura e outros. Roteiro: Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto. Tóquio: Daiei, 1950. 1 DVD (88 min). Edição definitiva, São Paulo: Versátil Home Vídeo, 2014.

RICHIE, Donald. **Japanese Cinema: film style and national character**. Nova York: Doubleday Company, 1971.

RICHIE, Donald. **The films of Akira Kurosawa**. Berkeley: University of California Press, 1998.

RICHIE, Donald. Viewing Japanese film: some considerations. **East-West Film Journal**, Honolulu, v. 1, n. 1, p. 23-35, 1986. Disponível em: <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/30689/filmjournal00101.pdf>. Acesso em: 13 maio 2017.

RICHIE, Donald; TAPIA, Rafael Rodríguez; SCHRADER, Paul. **Cien años de cine japonés**. Madri: Jaguar, 2005.

RIVETTE, Jacques. Mizoguchi viewed from here. In: HILLIER, Jim (Ed.). **Cahiers du Cinéma, the 1950s: neo-realism, Hollywood, new wave**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1985. p. 264-265.

SAID, Edward W. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SAKURAI, Célia. **Os japoneses**. São Paulo: Editora Contexto, 2014.

SANJURO (*Tsubaki Sanjuro*). Direção: Akira Kurosawa. Produção: Tomoyuki Tanaka, Ryuzo Kikushima. Intérpretes: Toshiro Mifune; Tatsuya Nakadai; Yozo Kayama; Akihiko Hirata e outros. Tóquio: Kurosawa film production, 1962. 1 DVD (96 min), São Paulo: Continental Home Vídeo, 2014.

SCHECHNER, Richard. "What is performance?". In: SCHECHNER, Richard. **Performance studies: an introduction**. 2nd. ed. New York; London: Routledge, 2006. p. 28-51.

SOUSA, Domingos Salgado de. Modernidade, cultura e religião na ordem política e social do Japão. **Revista Horizonte**, Belo Horizonte, v. 9, n. 23, p. 799-820, out./dez. 2011. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/horizonte/article/view/P.2175-5841.2011v9n23p799>. Acesso em: 12 maio 2016.

STANDISH, Isolde. **A new history of Japanese cinema**. Londres: Bloomsbury Publishing, 2006.

STREIBLE, Dan. **Fight pictures: a history of boxing and early cinema**. Berkeley: University of California Press, 2008.

TADA, Michitaro. The destiny of samurai films. **East-West Film Journal**, Honolulu, v. 1, n. 1, p. 48-58, 1986. Disponível em: <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/30689/filmjournal00101.pdf>. Acesso em: 13 maio 2017.

THORNE, Roland. **Samurai films**. Harpenden: Oldcastle Books, 2010.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. *In*: BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 218-264.

TOKITSU, Kenji. **Ki e o caminho das artes marciais**. São Paulo: Cultrix, 2012.

TRONO Manchado de Sangue (*Kumonosu-jō*). Direção: Akira Kurosawa. Produção: Shojiro Motoki, Akira Kurosawa. Intérpretes: Toshiro Mifune; Isuzu Yamada; Minoru Chiaki; Akira Kubo e outros. Roteiro: Akira Kurosawa, Shinobu Rashimoto, Ryuzo Kikushima, Hideo Oguni. Inspirado em Macbeth, de William Shakespeare. Tóquio: Toho Company, 1957. 1 DVD (110 min), Edição especial mundial, São Paulo: Continental multimedia, 2017.

TURNBULL, Stephen. **Samurai: o lendário mundo dos guerreiros**. São Paulo: M. Books, 2006.

TZU, Sun. A arte da Guerra. *In*: YUZAN, Daidoji; TZU, Sun; MUSASHI, Miyamoto. **Clássicos da estratégia oriental: A arte da guerra; Bushido; O livro dos cinco anéis**. Tradução: Cláudio Blanc. Bauru: Idea Editora, 2011. p. 13-59.

WEST, David. **Chasing dragons: an introduction to the martial arts film**. Londres: I. B. Tauris, 2006.

YAMAMOTO, Tsunetomo. **Hagakure: o livro do samurai**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004 [1716].

YAMASHIRO, José. **História dos samurais**. São Paulo: Editora: Aliança Cultural Brasil-Japão, 1987.

YOSHIKAWA, Eiji. **Musashi**. 4. ed. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1999a. v. 1.

YOSHIKAWA, Eiji. **Musashi**. 4. ed. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1999b. v. 2.

YUZAN, Daidoji. Bushido. *In*: YUZAN, Daidoji; TZU, Sun; MUSASHI, Miyamoto. **Clássicos da estratégia oriental: A arte da guerra; Bushido; O livro dos cinco anéis**. Tradução: Cláudio Blanc. Bauru: Idea Editora, 2011. p. 61-118

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral**. Tradução de Jerusa Pires Ferreira, Maria Lúcia Diniz Pochat e Maria Inês de Almeida. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. Tradução de Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

GLOSSÁRIO

Benshi (*katsuben*) — “aquele que comenta”; narradores/comentaristas do cinema mudo japonês; obtiveram notável relevância nos espetáculos que envolviam as salas de cinema no período mudo japonês.

Bunka eiga — filmes culturais; documentários sobre diversos assuntos.

Bushi — guerreiro.

Bushido — (*Bushi* + *do*) O caminho do guerreiro; ver cap. 2.

Bunmei Kaika — “civilização e iluminação”; *slogan* usado durante o período Meiji.

Chanbara — Considerado como subgênero do *jidaigeki*, no qual as cenas de luta têm centralidade; cenas de duelos em filmes históricos; termo onomatopéico das lutas de espadas.

Daimyo — chefe de uma linhagem aristocrática e militar, proprietário de terras e exército.

Do — caminho; percurso de aprendizado; o sentido de “do” dá ênfase ao processo, ao percurso, e não ao objetivo a ser chegado; a essência está no processo.

Eigaho — Lei do cinema inspirada na Lei da Alemanha Nazista (*Spitzenorganisation der filmwirtschaft*).

Gendaigeki — filmes japoneses ambientados em tempos modernos, considerado um grande gênero no cinema japonês.

Harakiri (*seppuku*) — suicídio ritualístico da casta samurai realizado através de um ritual de autoestripação.

Han — domínio de terra pertencente a um *daimyo*.

Jidaigeki — filmes históricos.

Kabuki — teatro popular japonês criado no período Tokugawa (1603–1868), mais realista que o *noh*, embora bastante estilizado, com o uso de maquiagens

Kamakura — período Kamakura (1185–1333), corresponde ao primeiro dos três grandes períodos do *xogunato* japonês, iniciado após as Guerras Genpei pelo clã do Minamoto.

Keiko eiga (*keikō-eiga*) — filmes de tendência; filmes engajados socialmente produzidos no Japão durante os anos 1920 e 1930.

Kokugaku — estudo dos clássicos japoneses.

Kokun — códigos secretos de diferentes clãs e famílias samurais durante o período Tokugawa.

Kyohei fukoku — “país rico, exército forte”; *slogan* utilizado na era Meiji.

Kung fu — arte marcial chinesa.

Meiji — período Meiji; período de 45 anos, entre 1868 e 1912, em que Mutsurito, o imperador Meiji, foi o 122º imperador do Japão, marcado por um intenso processo de modernização.

Nei-shi — um servil, que faz corte ou bajulação inescrupulosa.

Noh (*nô, nou*) — forma clássica do teatro japonês voltado para a classe dominante, existente desde o século XIV, que combina canto, máscaras, pantomima (mímica), música e poesia.

Oyama (*onnagata*) — ator masculino do teatro *kabuki* que interpretava papéis femininos.

Sakoku — país fechado; política adotada no período Tokugawa que isolou o Japão por quase 200 anos.

Sepuku — o mesmo que *harakiri*.

Shingeki — literalmente, “teatro novo”; forma de teatro que surgiu no início do século XX, no Japão, que, influenciado pelo teatro ocidental, busca renovar o teatro japonês com a inserção de elementos realistas.

Sonno joi — lema político desenvolvido no final da era Tokugawa em favor do imperador e contra a invasão estrangeira no arquipélago japonês.

Showa — Período Showa; período de sessenta e três anos, entre 1926 e 1989, em que Hirohito foi o imperador.

Taishô — período Taishô; período entre 1912 e 1926, em que Yoshihito foi o imperador do Japão, conhecido como o imperador Taishô.

Xogum (*shogun*) — literalmente, “comandante do exército”; era um título concedido pelo imperador ao general comandante do exército; exercia o papel de governante nos *xogunatos*, períodos em que o Japão era comandado pelos samurais.

Xongunato (*shogunato*) — sistema de governo baseado em rígida estrutura hierárquica, em que o *xogum* exercia autoridade máxima.