

El cine samurái como subgénero cinematográfico: La influencia de Akira Kurosawa

Samurai cinema as a film subgenre: Akira Kurosawa's influence

Danny Dávila¹, Valeria Lino², Ximena Maticorena³, Gianella Seminario⁴

CINE
SCRÚPULOS

Volumen II
Número 1
Enero a junio
2023

53

Resumen

El mito del samurái se caracteriza por el uso de la violencia —donde se hace uso de la *katana* como arma principal—, además de la apariencia extravagante y el seguimiento de un estricto código moral. Estos personajes se distinguen por siempre seguir las órdenes de un amo. Sin embargo, dentro de las películas de Akira Kurosawa se nos presenta al samurái como un antihéroe que sigue sus objetivos basándose en sus propios códigos morales y yendo en contra del camino samurái convencional. Todos estos elementos, planteados por Kurosawa, se reflejan en algunas películas de los directores Takashi Miike y Takeshi Kitano, que determinan la construcción del subgénero samurái en el mundo cinematográfico actual.

Abstract

The myth of samurai is characterized by use of violence —where *katana* is used as the main weapon—, in addition to the extravagant appearance and the following of a strict moral code. These characters are distinguished by always following orders from a master. However, within Akira Kurosawa's films, samurai is presented as an anti-hero who follows his goals based on his own moral codes and going against conventional samurai path. All these elements, raised by Kurosawa, are reflected in some films by directors Takashi Miike and Takeshi Kitano, which determine the construction of samurai subgenre in the current cinematographic world.

Palabras clave

Samurái; subgénero cinematográfico; Akira Kurosawa; Takashi Miike; Takeshi Kitano

Key words

Samurai; cinematographic subgenre; Akira Kurosawa; Takashi Miike; Takeshi Kitano

Citar como:

Dávila, D., Lino, V., Maticorena, X., Seminario, G. (2023).

El cine samurái como subgénero cinematográfico:

La influencia de Akira Kurosawa. *CineScrúpulos*, 11(1), 53-68.

DOI: <https://doi.org/10.19083/cinescrupulos.v11i1.1921>



1. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Programa Académico de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos, e-mail: U202212753@upc.edu.pe; contactodannydavila@gmail.com
2. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Programa Académico de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos, e-mail: U202211233@upc.edu.pe; valerialino295@gmail.com
3. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Programa Académico de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos, e-mail: U202210011@upc.edu.pe; ximenapriscula30@gmail.com
4. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Programa Académico de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos, e-mail: U202210413@upc.edu.pe; gianellaseminario.r@gmail.com

Recibido:

28 de noviembre de 2022

Aceptado:

13 de marzo de 2023

Publicado:

20 de junio de 2023

Lo que plantea Bordwell (1995, citado en Triquell, 2017) es que la manera más efectiva de reconocer un género es gracias a la intuición. Esta "técnica" es utilizada por casi todas las personas de manera inconsciente.

Actualmente, el cine japonés tiene un mayor alcance a nivel global y deja conocer su cultura, sus tradiciones e ideologías a través de la pantalla grande: el cine. Akira Kurosawa fue uno de los directores más célebres y se caracteriza por retratar la historia de su país y los acontecimientos que se vivían en la época. Películas como "Yôjinbô" (Kurosawa, 1961), "Tsubaki Sanjûrô" (Kurosawa, 1962) y "Shichinin no samurai" (Kurosawa, 1954) son un ejemplo de lo mencionado. Estos elementos hacen que cada una de sus películas tenga una firma de autor propia, única, irrepetible y distintiva frente a otras películas de samuráis.

1. MARCO TEÓRICO

Esta sección se dividirá en tres partes. La primera hablará sobre el género cinematográfico y los subgéneros, la segunda introduce un poco en el cine samurái japonés y en sus películas más representativas y, finalmente, se presenta a uno de los directores más emblemáticos del género: Akira Kurosawa. Además, se da información sobre los directores Takashi Miike y Takeshi Kitano y sus películas.

1.1. Sobre el género cinematográfico

Los géneros existen desde siempre, se encuentran en todos los lugares y en todos los momentos. Por ejemplo, se encuentran en la lengua oral o escrita, que son géneros primarios. Éstos son la base de la comunicación y son parte de nuestro día a día como seres sociables y racionales. Algunos ejemplos de géneros primarios son el saludo, las cartas, los relatos o las anécdotas. A partir de ello nacen otros con igual relevancia: los géneros secundarios. Sin embargo, tienen una característica que los vuelve diferentes: no dependen de distintas situaciones concretas, sino que se vuelven más complejos y se involucran en temas artísticos o políticos (Triquell, 2017). En este contexto, el género primario lo constituye el uso del lenguaje en el día a día y los géneros secundarios serían los lenguajes cinematográficos, que tienen como base el primario.

Desde sus inicios, la industria filmica tuvo conexión con sus espectadores y críticos. Lo que plantea Bordwell (1995, citado en Triquell, 2017) es que la manera más efectiva de reconocer un género es gracias a la intuición. Esta "técnica" es utilizada por casi todas las personas de manera inconsciente. Adicionalmente, Schatz (1981, citado en Altman, 1999), señala que "los géneros son el producto de la interacción entre el público y el estudio (...) y no son el resultado de una arbitraria organización de carácter crítico o histórico" (p. 37). Esto quiere decir que los géneros cinematográficos no se han creado debido a la ciencia o a teorías, sino que son producto de la industria gracias al reconocimiento de la población.

Como se observa, la relación espectador-artista es sumamente importante, ya que gracias a ellos se definen los géneros en el cine. Ellos deben ser libres de conectar y construir agrupaciones de material cinematográfico para que, poco a poco, identifiquen géneros. Sobre este punto, Neale (1980, citado en Altman, 1999) en su obra *Genre* señala:

La imagen primordial en la crítica de los géneros es el triángulo compuesto por artista/película/público. Los géneros se pueden definir como patrones/formas/estilos/estructuras que trascienden a las propias películas, y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador. (p. 35)

Los géneros cinematográficos hacen referencia a la técnica de ficción, documental y animación. Además, a los géneros establecidos por la industria o por los espectadores, como se mencionó anteriormente, se le conocen como temáticos o subgéneros. La manera en que se agrupan es por las formas narrativas y visuales en común, siempre teniendo en cuenta los intereses del espectador.



Yôjinbô (Akira Kurosawa, 1961).

También se puede resaltar que este tipo de géneros innovan e implementan formas del lenguaje audiovisual. Es decir, se evidencia una época precisa que depende del lenguaje del uso primario. Por ejemplo, la manera de saludar y hablar varía dependiendo de la época y del contexto histórico y se refleja en las películas (Triquell, 2017).

1.2. Los samuráis y sus películas

El género que marcó el inicio de la filmografía en Japón es el samurái. Para brindar contexto histórico, la presencia del samurái surgió desde hace más de mil años y es relevante para la cultura japonesa. En aquel periodo se convirtió en una figura popular y reconocida que llegó hasta Occidente debido a sus numerosas apariciones en diferentes textos. Debido a esto, al consumidor occidental le resultó más sencillo identificar a este personaje por sus llamativas prendas y por los accesorios que vestía: la *katana* (espada) o el *kabuto* (casco) (Sánchez, 2021).

El samurái en los filmes representa la folclórica cultura de Japón a través de su vestimenta y sus creencias, que resultan llamativas para el espectador occidental por ser ajenas a su cotidianeidad. Según Cabello (2019), estos personajes, pese a ser violentos guerreros, cumplían estrictas reglas de cortesía hacia sus adversarios. A su vez, presentan peculiares rituales antes y después del combate: primero decían su nombre ante el oponente, su linaje y una lista de sus mayores hazañas. Al finalizar el combate, el samurái vencedor, antes de degollar a su contrincante, lo elogiaba por el valor demostrado en combate.

Más allá de su vestimenta excéntrica, otro rasgo característico del samurái es su espada, también conocida como *katana*, el elemento más importante para sus combates. La *katana* es una espada curva de un único filo que siempre va en la

El samurái en los filmes representa la folclórica cultura de Japón a través de su vestimenta y sus creencias, que resultan llamativas para el espectador occidental por ser ajenas a su cotidianeidad.



Zatōichi (Takeshi Kitano, 2003).

cintura del samurái y se llevaba a las batallas más importantes (Gaskin y Hawkins, 2010). Además, esta arma está íntimamente relacionada con su portador porque representa el alma del samurái. Si por algún motivo su *katana* no se encuentra en manos del propietario, ya sea por haberse extraviado o haber sido vendida, el samurái pierde su alma y razón de ser (Navarro, 2003).

El *bushido* es un código estricto seguido por el guerrero samurái que implica valores de lealtad, honor y sinceridad. Este código se ha convertido en un mito, ya que es una manera de ligarlos a valores que realmente no son parte de ellos. Asimismo, Japón busca impulsar su cultura al mundo; por ende, sus cineastas hacen creer a los espectadores que estos protagonistas siempre se han comportado de una manera en especial, lo que ayuda a complementar el mito que existe en la actualidad, siendo el samurái el guerrero ideal, un modelo y comportamiento a seguir (Sánchez, 2021):

Eran guerreros con disciplina, siempre al servicio de un señor y su valentía debía ser una de las características principales, pues se les inculcaba a no tener miedo y primordialmente a no tenerle miedo a la muerte. Eran conscientes todos los días que de algún modo u otro iban a morir. (...) Se podría decir que preferían el suicidio a ser difamados por su pueblo, mentalidad japonesa que sigue prevaleciendo hasta estos tiempos (Cabello, 2019, p. 18).

Aparte de luchar contra la maldad, en el cine los samuráis sirven a los señores feudales y se convierten en títeres de ellos. No son siervos por obra de un señor feudal o por el amor a su país o a su pueblo, sino porque reciben gran cantidad de recompensas y dinero. Por lo tanto, la lealtad no está presente en su vínculo con estos señores: "Samurái significa en japonés servidor y eso es precisamente lo que esta casta guerrera e intelectual hizo durante su tiempo de hegemonía: servir a sus señores feudales" (Sánchez, 2021, p. 24).

Por otro lado, el personaje contrario al samurái es el *ronin*. Su traducción literal es "hombre errante", individuo cuyo destino está regido por la casualidad e inseguridad. Desde el siglo XVIII este término se utiliza para designar a un samurái vagabundo que no cuenta con un amo. Para los samuráis, ser un *ronin*

"Samurái significa en japonés servidor y eso es precisamente lo que esta casta guerrera e intelectual hizo durante su tiempo de hegemonía: servir a sus señores feudales" (Sánchez, 2021, p. 24).

era una aberración porque carecía de honor o prestigio ante los demás, por lo que preferían ignorar su existencia. Los samuráis contaban con tareas como la protección de terrenos o títulos de su amo; sin embargo, los *ronin*, al no contar con uno, no tenían estos objetivos y, a diferencia de los samuráis, subsistían del diezmo. Muchos de estos caían en adicciones a raíz de la marginación social o se convertían en simples mendigos:

La manera más sencilla que hay para que un samurái acabe siendo *ronin* es a través de la destrucción de su clan o por culpa de una fatalidad. A menudo, el *ronin* se empeña en demostrar su valía para poder jurar lealtad a un clan, convirtiéndose de este modo en un verdadero y auténtico samurái. (...) A menudo los *ronin* son enviados a ciertas misiones con la promesa de la admisión, para luego negársela arguyendo cualquier arbitrariedad. (Navarro, 2003, p. 39)

La clasificación que generalmente se les da a las películas de samuráis de la década de 1960 es de películas cínicas, nihilistas y crueles, dejando en el olvido el papel que el samurái desempeña como una figura que mantiene unido el orden social, moralmente hablando. Esto se ve reflejado en “Yōjinbō” (Kurosawa, 1961). En la década de 1950, las películas de samuráis eran generalmente nostálgicas, donde los valores y conceptos anteriores a la guerra de un Japón tradicional eran lo más relevante. Estas películas representan un modelo de estilo de vida para los japoneses, pues a través de estas imágenes nostálgicas se ve reflejada la esencia del pasado japonés (Chorpenning, 2017).

1.3. Akira Kurosawa, Takashi Miike y Takeshi Kitano

Tras esta contextualización, se comprende que a través de los años se han creado diferentes obras cinematográficas que han representado en pantalla la cultura y los mitos del samurái. Pero destaca un director en particular: Akira Kurosawa, nacido un 23 de marzo de 1910 y fallecido el 6 de setiembre de 1998. Dirigió y produjo múltiples películas a lo largo de su carrera artística. Algunas de las más destacadas son “Shichinin no samurai” (Kurosawa, 1954), “Ran” (Kurosawa, 1985), “Rashōmon” (Kurosawa, 1950), “Yōjinbō” (Kurosawa, 1961) y “Tsubaki Sanjūro” (Kurosawa, 1962), entre otras.

Kurosawa decidió que su primera película abordaría el tema de las artes marciales. Para esto, el cineasta se especializó en el cine de acción. Para el rodaje de “Sugata Sanshirō” (Kurosawa, 1943), se empeñó en cuidar todos los detalles para que los enfrentamientos y batallas sean más convincentes a ojos del espectador y, al mismo tiempo, sean filmadas de una manera original. Para Kurosawa, sus películas podrían ser entendidas sólo si se representa la lucha interior de la sociedad por mantener las viejas tradiciones y, a la vez, el camino es de desconfianza (Universidad del Desarrollo, 2020).

Kurosawa representa cómo los samuráis se rigen por un código moral muy estricto. Nada debía romper su lealtad ni desviar su atención de su razón de ser. Sus protagonistas tienen desde el inicio un objetivo claro y atraviesan distintos obstáculos para alcanzarlo. El honor, la preocupación por el medio ambiente y la tradición histórica son temas vinculados a las películas de Kurosawa. Se puede añadir que el samurái sobrevive a través de la búsqueda de oportunidades, pone a prueba lo que siente como individuo: salir de su zona de confort y estar disponible para la comunidad, sacrificarse y hasta morir por el resto. Así es como Kurosawa representa el desempeño del samurái en sus películas: pasan de ser antihéroes a héroes (Universidad del Desarrollo, 2020).

Los samuráis, al menos de la manera en que son representados en las películas de Kurosawa, son sujetos misteriosos que ocultan sus nombres reales y hablan poco. Gracias a estas características, se observa que ellos no se creen justicieros o defensores del pueblo, sino que sólo luchan con sus espadas (Brizio-Skov, 2016). Los protagonistas no actúan de manera injusta, pero se puede entender

Kurosawa representa cómo los samuráis se rigen por un código moral muy estricto. Nada debía romper su lealtad ni desviar su atención de su razón de ser. Sus protagonistas tienen desde el inicio un objetivo claro y atraviesan distintos obstáculos para alcanzarlo.

“Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962), pese a ser una película violenta, sangrienta y oscura, presenta una concepción lúdica del espectáculo, áspera y distraída a un mismo tiempo de la trama para concentrarse en narrar una historia entretenida para el espectador.

• que hablemos de injusticia ya que luchan por otros samuráis y señores feudales a quienes deben lealtad: su entorno comete muertes y masacres y ellos son parte de esto (Sánchez, 2021).

• Kurosawa intentó transmitir un mensaje a través de sus películas. “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961), a pesar de contener escenas sangrientas y violentas, tiene un trasfondo moral, habla sobre la miseria humana y de lo bajo que una persona puede caer, ridiculiza lo absurdo de las confrontaciones entre bandos y de lo mal que está llevar la vida por el camino del crimen y apuestas. Esta película fue muy influyente y marcó un inicio de la nueva era del *jidaigeki*, que eran los dramas de la época (Brizio-Skov, 2016). Kurosawa señala que Sanjuro es “naturalmente malo, así como la gente del pueblo es naturalmente mala” (Chorpenning, 2017, p. 14).

• Kurosawa cuenta con tres películas —“Shichinin no samurai” (Kurosawa, 1954), “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961) y “Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962)— donde los protagonistas son *ronin* y, a diferencia de los reales, no se avergüenzan de serlo, sino que se enorgullecen de su vagar sin rumbo y sin pertenencia a algún lugar o hacia alguien, como símbolo de su fuerza e independencia. Sanjuro parece carecer de moral, lo que impide que el protagonista sea visto como un héroe. Sin embargo, tiene una misión moral, representa la figura del samurái como salvador y demuestra ser un héroe único, que se basa en el sentido de moralidad. De igual manera:

In Yojimbô the elements of the samurai figure that remain useful in this capacity, specifically altruism and commitment to justice for the powerless, are highlighted and enabled in large part by the absence of other components that had previously been associated with the warrior, namely a strict adherence to inflexible systems of ideology (Chorpenning, 2017, p. 32).¹

• “Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962), pese a ser una película violenta, sangrienta y oscura, presenta una concepción lúdica del espectáculo, áspera y distraída a un mismo tiempo de la trama para concentrarse en narrar una historia entretenida para el espectador. Pese a su leve tono bufo dentro del filme, reconstruye de manera refrescante y original el drama y la aventura. En “Shichinin no samurai” (Kurosawa, 1954), el sentido de la vida es el tema principal, ya que los personajes se envuelven en problemas cotidianos tras el final de la Edad Media japonesa. De esta manera, se representa en pantalla una visualización de lo que somos como seres humanos, por lo que se entiende el ciclo de vida al formar parte de la complejidad de la supervivencia en la que viven los samuráis. Ante ello, el film atiende aspectos de vida que son necesarios destacar, pues la supervivencia a través de la humildad, el honor y la fraternidad permiten que un grupo de samuráis y campesinos demuestren su unión para acabar con el enemigo, lo que es una eficaz interpretación del código a seguir. Además, Kurosawa comenta:

Todos los filmes japoneses tienden a ser *assari shite iru* (ligeros, normales, simples pero sanos), igual que el *ochazuke* (arroz con té verde), pero creo que deberíamos variar un poco nuestra alimentación y hacer nuestras películas más sabrosas. Por eso, cuando hice *Los siete samuráis* tenía ganas de hacer un film lo suficientemente entretenido como para nutrir al espectador (Navarro, 2003, p. 39).

• Normalmente este protagonismo no se visualiza en otras películas del género, por lo que es relevante mencionar que brinda un gran significado por parte del director. Aquello da a comprender la idea de Kurosawa: contar variedad de historias referentes a los problemas sociales que sucedían en épocas de ten-

1. “En *Yojimbô*, los elementos del samurái que siguen siendo útiles para esta capacidad —específicamente el altruismo y el compromiso con la justicia para los que no tienen poder— se resaltan y se habilitan en gran parte debido a la ausencia de otros componentes asociados con el guerrero; a saber, una estricta adhesión a sistemas ideológicos inflexibles” (Chorpenning, 2017, p. 32).

sión, representado la misma con personajes antiheróicos y poco convencionales (Sanmartín, 2018).

Cabe resaltar que tanto “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961) como “Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962) fueron películas con base en libros. Para la primera utilizó la novela estadounidense *Red harvest* como fuente de inspiración y la convirtió en una película, por lo que rompió barreras lingüísticas y culturales. En cambio, la segunda fue una adaptación del cuento *Días pacíficos*, de Shugoru Yamamoto. “Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962) se planeó originalmente como una adaptación directa del cuento, pero a raíz del éxito que tuvo “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961), el estudio planeó convertirla en una secuela directa protagonizada por el mismo antihéroe. El trabajo de adaptación que realizó Kurosawa es magnífico, ya que logró traspasar la cultura y obtuvo éxito con la misma (Brizio-Skov, 2016). Se crea al personaje principal como un antihéroe cínico, poco común en las películas tradicionales de samuráis. Además, sustituye la violencia típica por la elegante lucha con espadas, lo que aporta novedad a sus obras.

En cuanto al aspecto audiovisual, Brizio-Skov (2016) señala que en “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961), el director dividió el film por capítulos y utilizó transiciones entre escenas: barridos, *fades* a negro y cortinillas. En escenas de caminatas largas se aprecia el paisaje diegético y se ven en los dos extremos del encuadre horizontal las casas de los dos clanes rivales. Cuando los personajes miran por la ventana, gracias al uso de lentes de enfoque profundo, se comprende con facilidad lo que sucede. A diferencia de lo que se acostumbraba hacer en las películas, Kurosawa no utiliza música con instrumentos clásicos sino música contemporánea. Los ángulos bajos que enfocan al samurái predominan, ocupan casi toda la pantalla y se aprovecha al máximo el *widescreen*. Estas características se comparten en sus diferentes filmes en mayor o menor medida.

Por otro lado, Takashi Miike es un cineasta que nació en la localidad de Yao el 24 de agosto de 1960. También es director de fotografía y editor, ha filmado más de cincuenta películas y los críticos señalan como elementos de identidad su violencia, que capta la atención de sus espectadores. En “Jûsan-nin no shikaku” (Miike, 2010), los personajes son ejemplo explícito de la obediencia de los guerreros hacia los señores feudales: no sirven ni protegen, sino que su obligación desde que nacen es formar parte de este entorno. Por lo tanto, se observa cómo ellos viven y mueren por estos hombres que abusan del poder. Los samuráis demuestran valor y coraje para enfrentar y acabar con sus rivales, a pesar de ser fuertes y de mayor número. Se puede notar que en “Shichinin no samurai” (Kurosawa, 1954) los enemigos son pocos, pero Miike representa a su personaje principal como un hombre de mayor coraje al enfrentarse con trece asesinos y derrotarlos satisfactoriamente, aún cuando su vida corre peligro. El samurái debe ser leal y afectuoso con personajes que no están en una buena situación, pero Miike no lo aplica, ya que en su película los clanes poderosos no muestran benevolencia por los débiles (Sánchez, 2021).

Asimismo, destaca Takeshi Kitano, director, actor y comediante japonés nacido el 18 de enero de 1947. Algunas de sus películas son: “Autoreiji” (Kitano, 2010), “Zatôichi” (Kitano, 2003), “Hana-bi” (Kitano, 1997) y “Dôruzu” (Kitano, 2002), entre otras. En su filmografía existen cuatro elementos que lo caracterizan: la violencia, el mutismo, la muerte y la risa, así como el amor trágico. Sus películas tienen la estructura cinematográfica del género *western* y, a diferencia de otros directores, da gran protagonismo a las mujeres. En una parte de la trama de “Zatôichi” (Kitano, 2003), se visualiza cómo la hermana de uno de los personajes principales es capaz de asesinar a sus enemigos sin ningún problema y es una de las sobrevivientes de la familia principal (Sánchez, 2021). La muerte y la violencia predominan y son visibles en la filmografía de Kitano. En “Brother” (Kitano, 2000), la supervivencia y la búsqueda de la muerte son elementos clave que se desarrollan a lo largo de la trama. Es así que en películas de Kitano, las preocupaciones universales —como la

En “Jûsan-nin no shikaku” (Miike, 2010), los personajes son ejemplo explícito de la obediencia de los guerreros hacia los señores feudales: no sirven ni protegen, sino que su obligación desde que nacen es formar parte de este entorno.

El concepto de héroe en una obra cinematográfica se refiere al personaje que, mediante sus virtudes, su buen corazón y sus nobles actos, busca ejercer la justicia en un mundo cruel que lastima al resto de humanos.

• conciencia de la propia muerte— se mezclan con temáticas japonesas como los códigos yakuza de lealtad y pertenencia (González, 2005). En una de sus grandes películas, “Zatôichi” (Kitano, 2003), se habla sobre la venganza de los personajes principales ante una persona que les generó daño. Las persecuciones a los campesinos se realizan cadenciosamente, las luchas se presentan a través del montaje y no desde la puesta en escena, con una gran ironía sutil en la que se reflexiona sobre la condición humana.

• El samurái es la viva representación e idealización de la cultura japonesa en las películas de acción y se caracteriza por su atuendo extravagante y folclórico y por el seguimiento de un estricto código moral llamado *bushido*. Akira Kurosawa, a través de sus películas, relata la historia del samurái negado y lo representa como un antihéroe que rompe sus principios y sigue sus propios objetivos.

2. METODOLOGÍA

• Ante los diferentes conceptos que se han explicado sobre el guerrero samurái, interesa analizar si realmente es posible afirmar la existencia de un subgénero samurái en función a las claves que implementa Akira Kurosawa en su filmografía y si éstas se ven reflejadas en cineastas como Takashi Miike y Takashi Kitano. Para ello, se realiza un análisis cinematográfico en base a categorías o elementos que se desprenden de lo expuesto: el antihéroe, el código moral del samurái y el elemento de invencibilidad. Se habla del samurái como asesino por justicia, de tal modo que la muerte es un acto de venganza y de lealtad hacia el pueblo y la construcción del samurái como ser misterioso. De igual manera, el cuestionamiento ante el *bushido* —código moral que sigue el samurái— se refleja por su dignidad, su valor y su idealización. Finalmente, se analizará la figura del samurái como ser invencible.

• Todo lo anterior se analiza en base a cuatro películas seleccionadas y visualizadas: “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961), “Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962), “Zatôichi” (Kitano, 2003) y “Jûsan-nin no shikaku” (Miike, 2010).

3. HALLAZGOS Y DISCUSIÓN

• Tras analizar y comparar las cuatro películas mencionadas, se han establecido tres claves fundamentales para concluir si existe un subgénero samurái en base al legado fílmico de Akira Kurosawa: la concepción del antihéroe, el abandono del código moral y la construcción del samurái como personaje invencible en los conflictos presentados.

3.1. El antihéroe

• El concepto de héroe en una obra cinematográfica se refiere al personaje que, mediante sus virtudes, su buen corazón y sus nobles actos, busca ejercer la justicia en un mundo cruel que lastima al resto de humanos. El antihéroe se caracteriza por oponerse a los principios planteados por el héroe pero buscan, al igual que el héroe, obtener la justicia, aunque plantean distintos métodos para obtenerla. Una de las condiciones para la construcción del personaje antiheroico es la violencia, utilizada para lograr sus objetivos a toda costa.

• La concepción del antihéroe relacionada con la violencia se ve reflejada en las cuatro películas. Los directores anticipan estas características del mundo en las películas. Por ejemplo, al inicio de “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961), cuando el samurái llega al pueblo, una de las primeras imágenes que percibe es la violencia y se demuestra con la entrada a escena de un perro con una mano humana en su boca, lo que anticipa la existencia de samuráis en el lugar, que también bus-



Tsubaki Sanjûrô (Akira Kurosawa, 1962).

can justicia para beneficio propio, a diferencia de “Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962), donde el personaje en algunas escenas tiene un actuar violento que se justifica, ya que trata de demostrar de lo que es capaz para ayudar a ganar a cada bando. O también al inicio de “Zatôichi” (Kitano, 2003), cuando el masajista ciego se encuentra sentado solo y al instante aprecia cómo llegan sus oponentes en busca de él, se burlan y tratan de quitarle su bastón, pero él responde con violencia e impiedad y les arrebató la vida. El samurái no tolera la falta de respeto, y ante cualquier situación en la que se sienta atacado, su reacción es asesinar para hacer justicia a su propio ser. Con las primeras escenas de estos filmes, el espectador analiza y comprende que la violencia que desemboca en ser justos por un bien mayor forma parte del constructo del samurái.

Asimismo, en “Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962), los samuráis son rodeados por otros samuráis que tratan de asesinarlos debido a los problemas que tiene el chambelán, pues piensan que se encuentra reunido en la casa con los guerreros mencionados. Afortunadamente, el protagonista Sanjuro decide defenderlo y asesina a la gran mayoría que quiere entrar a la casa. Sanjuro actúa como un salvador para el resto de hombres, ya que arriesga su vida por ellos. Sin embargo, recurre al uso de la violencia para defenderse y defender a los demás, como se aprecia en una larga escena. Otro ejemplo sucede al final de la película, luego que los samuráis tratan de convencerlo para que se quede, pero él exclama que lo dejen solo. Ante ello, el miembro del equipo que más cólera le tiene porque lo ha dejado en ridículo lo reta a luchar. Ambos desenvainan sus espadas y atacan con rapidez; como es de esperar, el samurái principal gana: al cortarle el cuello a su contrincante, se resalta un charco de sangre al lado de su cabeza para destacar la violencia. Durante estas escenas, Kurosawa representa al samurái como un hombre violento capaz de enfrentarse a muerte con cualquier contrincante con el fin de lograr sus objetivos o de encontrar el bien.

Sanjuro actúa como un salvador para el resto de hombres, ya que arriesga su vida por ellos. Sin embargo, recurre al uso de la violencia para defenderse y defender a los demás, como se aprecia en una larga escena.

Otra característica que aporta a la condición de antihéroe es el misterio que refleja el samurái. En las cuatro películas se muestra que el pueblo, al no tener información sobre él, desconoce su paradero, la forma en la que vive y su pasado.

• En “Jûsan-nin no shikaku” (Miike, 2010), la primera escena deja clara la aparición del antihéroe: Hirayama, en medio de un conflicto entre los samuráis, se revela a sí mismo y aniquila a cada uno sin mucho esfuerzo gracias a su destreza. En otra escena, Hirayama entrena a los hombres a su cargo e indica que durante una batalla no debe existir ningún tipo de código moral o ético. Pero aunque estos samuráis son violentos, no siempre utilizan la muerte como recurso para la justicia y venganza. También dejan parcialmente lastimados a sus enemigos a través de golpes, simples cortadas e incluso los dejan escapar. De esta manera, el samurái antihéroe da una lección a sus adversarios para que, de ahora en adelante, los errores que cometieron en el pasado no los lleven a la muerte. Esto se evidencia en “Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962), cuando capturan a varios de los guerreros del grupo de Sanjuro y él los desata para salvarlos y posteriormente mata a los guardias que los custodian. Sin embargo, Sanjuro está molesto porque no quiere matar a nadie en ese momento, pero se ve en la obligación de hacerlo porque la vida de sus compañeros corre peligro. Sanjuro, frustrado por el comportamiento de los demás samuráis y sus consecuencias, da una cachetada por la imprudencia y la irresponsabilidad al abandonar lo acordado por el grupo.

• Otro ejemplo se aprecia en “Zatôichi” (Kitano, 2003) cuando el masajista busca al verdadero jefe de los kunichawa, el peor criminal de todos, para acabar con él. Tras una breve charla, Zatoichi ataca con su espada rápidamente al jefe y lo deja ciego, pues es su manera de vengar el daño causado dentro del pueblo. Le dice: “La muerte sería un premio para usted. Mejor viva como un ciego”. Este es un claro ejemplo del uso de la violencia por parte del samurái, lo que lo convierte en antihéroe pues, a pesar de buscar el bien para el pueblo, lo realiza de manera impudosa. Sale victorioso tras actos sangrientos pero elimina el mal para que finalmente prevalezca el bien.

• En “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961), en la última pelea que tiene el personaje principal contra el bando contrario, Sanjuro se encuentra con el joven que ha visto por primera vez al inicio de la película: un granjero que vive con su padre. Al joven se le ve asustado y teme por su vida, pero Sanjuro decide no matarlo y le da un consejo: “Es mejor tener una vida larga, aunque siempre tengas que comer a gachas”. Segundos antes, el personaje principal ha matado a muchas personas, pero le perdona la vida al joven. Se debe recordar que, aunque cuando el personaje principal es catalogado como antihéroe, él busca la justicia y todo lo que conlleva tal y como lo haría un héroe, sólo que recurre a la muerte para lograrlo.

• En “Jûsan-nin no shikaku” (Miike, 2010), un grupo de ladrones embosca al samurái y lo amenaza con recurrir a la violencia si se resiste, pero rápidamente empieza un conflicto donde el samurái acaba con todos sin mayor esfuerzo, utilizando sus puños y las propias armas de los ladrones contra ellos. Esto demuestra la gran fuerza y destreza en el combate del samurái, quien es capaz de derrotar a un gran grupo armado sin portar ningún tipo de arma. Una vez derrotados, uno de ellos se levanta y le pide misericordia. El hombre siente pena por él, lo tilda de patético y permite que se vaya del lugar. Durante este momento, se cuestiona el código moral del samurái al permitir que se vaya cuando, en principio, estos ladrones quisieron dañarlo.

• Otra característica que aporta a la condición de antihéroe es el misterio que refleja el samurái. En las cuatro películas se muestra que el pueblo, al no tener información sobre él, desconoce su paradero, la forma en la que vive y su pasado. Esto se ve con mayor frecuencia al inicio de las películas, ya que recién se conoce un poco más sobre el carácter del samurái. En “Zatôichi” (Kitano, 2003), el personaje principal es un hombre solitario y al inicio se le ve sentado. No se conoce ni su nombre ni su origen, camina siempre lento y nunca va acompañado. Sin embargo, en las escenas siguientes se desenvuelve de manera rápida y habilidosa con la *katana* y responde con violencia ante los hechos que no le

agradan. Durante el inicio actúa como un personaje común y corriente y no se le nota violento o guerrero, por lo que se desconoce que es un samurái hasta que se menciona o desenvaina su espada si ocurre algo. En el transcurso de la película se nota que el personaje principal es reconocido como un héroe por su acompañante del casino. Pero cuando él le pregunta sobre su identidad, Zatoichi se queda callado y no responde. Ante los ojos del espectador, el samurái trata de comportarse como un ser misterioso, silencioso, que no emite ni una sola palabra a menos que sea necesario.

De igual manera, en “Yōjinbō” (Kurosawa, 1961) y en “Tsubaki Sanjūrō” (Kurosawa, 1962) se visualiza al protagonista Sanjuro, el antihéroe samurái que llega al pueblo sin previo aviso y se acerca a una casa que encuentra en su camino para pedir agua. Los personajes que se encuentran en escena actúan de manera curiosa y sorprendida por la repentina llegada y presencia de este hombre, ya que se desconoce su procedencia. Además, él se expresa con pocas palabras y apenas les dice su nombre, que es pocas veces mencionado en escenas posteriores. Es un ser misterioso por naturaleza y no revela nada acerca de su persona, lo que incrementa su condición de antihéroe pues tampoco se conoce su carácter ni lo que piensa hacer. En “Tsubaki Sanjūrō” (Kurosawa, 1962), el protagonista aparece en otro pueblo, pero los residentes tampoco conocen su pasado ni saben que estuvo involucrado en otra guerra de bandos.

Igualmente, en “Jūsan-nin no shikaku” (Miike, 2010) los samuráis se encuentran en una reunión y de repente el espectador visualiza cómo uno de ellos se rebela y comienza a discutir con los demás. En ese momento aparece Hirayama entre las sombras, quien se presenta con pocas palabras como un samurái. Miike retrata al personaje como misterioso por su repentina aparición y no se sabe por unos segundos la acción que tomará o lo que sucederá con los demás samuráis presentes. Luego de la escena, se produce una pelea entre el personaje principal y los demás hasta que son aniquilados y descubiertos a la mañana siguiente, lo cual se traduce en el concepto de violencia y muerte: Hirayama no tiene piedad.

Por lo anterior, se evidencia uno de los elementos más distintivos del samurái: su misterio y cómo en los filmes no hay interés por develar su pasado, sino que se centran en los conflictos actuales y en la demostración de su fuerza y carácter frente a otros personajes. Asimismo, el samurái es presentado como un ser que representa el bien, pero a través actos malvados. El bien se configura bajo la manta del mal, lo que construye lo antiheroico dentro de estas películas.

3.2. Abandono del código moral impuesto

Ser un samurái implica dignidad en base a un estricto código moral impuesto por la cultura. El *bushido* es este conjunto de normas que toma como referencia valores como el honor y la lealtad para instruir a los hombres guerreros que buscan convertirse en verdaderos samuráis. Sin embargo, si hablamos de la condición de lo antiheroico, existe cierta contradicción con los temas planteados puesto que los métodos utilizados por los protagonistas que dicen ser samuráis no son realmente honestos. Ante ello, surge la siguiente pregunta: ¿qué implica ser un samurái digno?

Se evidencia en las cuatro películas que ninguno de los personajes cumple con este código moral, ya que los samuráis abandonan el *bushido*. Por ejemplo, se vende por dinero. En “Zatōichi” (Kitano, 2003), Hattori es un samurái a sueldo que busca trabajo de guardia para defender a otros samuráis y guerreros. Él abandona el *bushido* y sigue su propio camino, ya que en vez de trabajar para su señor feudal prefiere cumplir con el rol de guardaespaldas de guerreros desconocidos, lo que demuestra que no quiere ser un siervo. Además, en “Yōjinbō” (Kurosawa, 1961), Sanjuro se deja influenciar por los dos hombres más importantes de cada bando, pues le piden protección a cambio de un buen monto de

Ser un samurái implica dignidad en base a un estricto código moral impuesto por la cultura. El *bushido* es este conjunto de normas que toma como referencia valores como el honor y la lealtad para instruir a los hombres guerreros que buscan convertirse en verdaderos samuráis.



Jûsan-nin no shikaku (Takashi Miike, 2010).

En "Zatôichi" (Kitano, 2003), el masajista ayuda a una señora del pueblo a llevar sus cosas hacia su hogar. Con este acto sigue un código moral al ser solidario y estar disponible para ayudarla, pues lo que busca el samurái es el bienestar del pueblo en el que vive o al que llegará. Así el samurái configura su propia moralidad.

dinero. De esta manera, en ambas películas se evidencia el rechazo al código moral por parte de ambos personajes, capaces de hacer lo que les manden por dinero; es decir, se venden para cobrar por sus habilidades y obtener un beneficio propio y no para terceros.

Asimismo, en "Yôjinbô" (Kurosawa, 1961), el personaje abandona el primer bando que había ofrecido proteger, lo que genera tensión entre ambos grupos y se desencadena una pelea. Su fidelidad al nuevo bando es cuestionada. El código moral que debe respetar propone fidelidad hacia el bando y señor, pero se corrompe aquella norma pues un supuesto samurái digno tendría que ser leal en la situación mostrada. Igualmente, en "Tsubaki Sanjûrô" (Kurosawa, 1962) uno de los samurái conversa con los demás miembros del grupo y cuestiona si Sanjuro realmente está de su lado, pues se dirige a casa del bando enemigo. Sin embargo, otro personaje se suma a la conversación y recuerda que cuando estaban escapando del enemigo, él ayudó a dos señoras a subir un muro y les brindó el apoyo de su espada. Ante ello, el grupo comprende que en realidad tiene buenas intenciones, ya que este acto no es el que realizaría un samurái de su tipo.

En "Zatôichi" (Kitano, 2003) se plantea el mismo cuestionamiento. El masajista ayuda a una señora del pueblo a llevar sus cosas hacia su hogar. Con este acto sigue un código moral al ser solidario y estar disponible para ayudarla, pues lo que busca el samurái es el bienestar del pueblo en el que vive o al que llegará. Así el samurái configura su propia moralidad. Al no seguir el *bushido*, forma su moral en base al asesinato, aunque las consecuencias de sus acciones sean positivas para el resto de las personas, quienes estarán agradecidas.

En "Jûsan-nin no shikaku" (Miike, 2010) Hirayama se presenta en medio de una reunión samurái como un *ronin* y coloca en alerta a los demás samuráis. Todos

lo atacan a la vez, pero Hirayama logra librarse de cada uno de ellos al eliminarlos sin mayor esfuerzo. En otro momento, Hirayama entrena a los hombres a su cargo con las creencias que él tiene como *ronin*. Les inculca el pensamiento de que, durante una batalla, no existe código moral ni ético que interfiera sobre ellos, lo que resulta en un combate mucho más violento y sangriento.

Dentro del abandono del código destacan las crisis existenciales en los samuráis cuando no tienen objetivos ni aspiraciones. En “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961), Sanjuro llega a un pueblo sin tener un plan en específico para su vida. Cuando los pobladores le cuentan lo que sucede, el samurái replantea su misión y comenta que se quedará para eliminar a los jugadores de apuestas, para que todo vaya mejor en el pueblo y para que las personas puedan vivir con placidez. Su nuevo objetivo es hacer justicia matando a sus contrincantes, causantes de los disturbios. Por otro lado, los miembros del grupo van en búsqueda del samurái que salvó a su chambelán para agradecerle y pedirle que se quede con ellos. Sin embargo, el personaje principal se niega a la propuesta porque busca seguir con su vida, lejos de cualquier lugar donde se pueda quedar para siempre. Es y será un nómada ya que desea seguir su propia vida sin atarse a ninguna persona ni a ningún lugar. Sus objetivos y metas serán planteadas en el momento.

En “Zatôichi” (Kitano, 2003), la crisis existencial del personaje principal se centra en la ausencia del amo. Siempre viaja solo de pueblo en pueblo, y a pesar de encontrar varias personas en todas sus estadias, no cuenta con un compañero o algún amigo que lo acompañe durante todo su camino. Su crisis se basa en el concepto de la soledad, pues su destino es incierto como todo samurái que se revela contra su señor y deja de seguirlo. Sin embargo, Zatoichi tiene su objetivo claro: salvar a los pobladores del mal, sin importar el lugar al que llegue.

En “Jûsan-nin no shikaku” (Miike, 2010), uno de los personajes se encuentra en un templo y le presentan a una de las mujeres que ha sido tomada como prisionera. Ella ha sido abusada y le han cortado los brazos, piernas y hasta la lengua. La chica, mediante un papel y un pincel en su boca, escribe lo que le hicieron a su familia: “Masacre total”. Ante esta fuerte escena, el hombre consigue un objetivo para seguir con su vida a pesar de sentir la ausencia de un señor feudal, lo que lo arrastra a un camino sin rumbo. Antes, él sólo deseaba una muerte plena, pero ahora que el destino lo ha llevado hasta ese lugar, se siente motivado porque después de mucho tiempo sin tener objetivos claros tiene ahora una importante misión: vengar la vida y la familia de la chica abusada.

En síntesis, en estas cuatro películas el samurái logra encontrar su dignidad en el rechazo del código ético que se le impone, el *bushido*. Esta motivación surge por estar bajo el poder abusivo de su amo, quien lo considera siervo o marioneta y le encomienda misiones de alto riesgo. Se impone el protagonismo del samurái como antihéroe, ya que se revela con frecuencia cómo rompe el código ético indispensable para idealizarlo como un hombre digno y fiel a su señor. Además, se observa cómo toma decisiones por sí mismo y siguen sus propios principios. Esta rebeldía se da al ofrecer sus servicios como protector de otros guerreros con la finalidad de corromper los valores éticos que representan a un verdadero samurái.

3.3. La figura del samurái como un ser invencible

La última clave que se identifica es la invencibilidad. En todos los filmes de héroes y antihéroes se evidencia este elemento. Estos personajes salen victoriosos sin excepción alguna: viven y son admirados, aunque a veces ocasionan su propia muerte para beneficio del resto. Las cuatro películas no son la excepción del samurái como un ser invencible, pues siempre sale victorioso después de una serie de tragedias, conflictos y peleas y demuestra sus habilidades en el manejo de armas y en las estrategias para vencer sin problemas.

La última clave que se identifica es la invencibilidad. En todos los filmes de héroes y antihéroes se evidencia este elemento. Estos personajes salen victoriosos sin excepción alguna: viven y son admirados, aunque a veces ocasionan su propia muerte para beneficio del resto.

Todos los personajes principales tienen capacidad y talento en el manejo de sus armas, lo que permite identificar un elemento clave en la construcción del samurái: la invencibilidad del personaje principal.

- Resalta Zatoichi como ser que no es sólo invencible, sino que se presenta como súperpoderoso, pues a pesar de ser ciego tiene habilidades mejor desarrolladas que cualquier otro samurái que se presenta en las otras tres películas. En los primeros minutos el masajista ciego se encuentra solo y un grupo de hombres se acerca para molestarlo. Zatoichi no lo tolera y, a pesar de su ceguera, responde inmediatamente y con anticipación los ataques. Destaca su manejo hábil del bastón, que en realidad es una *katana*.
- En “Jûsan-nin no shikaku” (Miike, 2010), la escena más memorable es la pelea final. El director quiere mostrar a profundidad el arte de la pelea y la habilidad que conlleva, se observa la agilidad que tienen los samuráis presentes para desenvolverse con sus espadas, dobles espadas, cuchillos y con su propio cuerpo, ya que son expertos en artes marciales.
- Lo mismo sucede en “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961) y en “Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962). Sanjuro desenvaina su arma con rapidez, soltura y experiencia y demuestra la capacidad de lucha que tiene. Además, cuando los enemigos rodean la casa donde los samuráis y él se encuentran, nuestro personaje principal no duda un segundo en salir en defensa de sus compañeros. La manera en la que se para antes de iniciar la pelea, con los brazos dentro de su vestimenta y preparado ante cualquier eventualidad, le da un aire de grandeza e impone temor. Destaca también el ágil movimiento de la *katana* que porta, la destreza en el desplazamiento constante de su cuerpo a través de toda la escena, el hecho de esquivar los espadazos que intentan acabar con su vida y los giros inesperados con su arma que le permiten tener un mayor control para acabar con muchos enemigos en cuestión de segundos.
- Todos los personajes principales tienen capacidad y talento en el manejo de sus armas, lo que permite identificar un elemento clave en la construcción del samurái: la invencibilidad del personaje principal. En las cuatro películas se le muestra como un ser poderoso y habilidoso, con una destreza que le da seguridad y poder en sus enfrentamientos. De esta manera, los directores de estas películas ponen a prueba a sus personajes y les dan el reto de enfrentar a un número bastante grande de enemigos a la vez. Pero, finalmente, logran su objetivo y el samurái sale victorioso. Se aprecia en distintas escenas donde Zatoichi se enfrenta a un numeroso grupo de guerreros samuráis que trabajan como un clan. Dos escenas resaltan, una de ellas en medio de la lluvia cuando ocho hombres se enfrentan a uno. Zatoichi los ataca inmediatamente sin piedad y de manera desgarradora y en cuestión de segundos ya están en el piso. Los litros de sangre abundan y la victoria se la lleva el masajista. En el tramo final, son más de 15 hombres contra los que pelea, pero esto no es impedimento para su victoria. En estas escenas la sangre es lo más resaltante, pues en el piso se forman charcos rojos. Sanjuro también es retado contra seis hombres, a quienes mata sin piedad con el único fin de defender a una familia, lo que demuestra un código moral y muestra la invencibilidad. En la escena final de “Jûsan-nin no shikaku” (Miike, 2010), los samuráis deben luchar frente a otros samuráis, pero demuestran su gran fuerza y habilidad en el combate ya que cada uno puede pelear con varios a la vez y vencer.
- Pero a diferencia del resto de obras, durante “Yôjinbô” (Kurosawa, 1961) y “Tsubaki Sanjûrô” (Kurosawa, 1962) no se derrama sangre. Que una muestra menos sangre o más sangre obedece al año de creación, aunque existe similitud en la puesta de escena. El único momento en que se aprecia cómo chorrea sangre es en la escena final, en la que Sanjuro actúa rápidamente contra otro samurái. Al primer movimiento de su contrincante, Sanjuro ataca rápidamente y le corta la cabeza.
- Al evidenciar la invencibilidad que los directores plantean en sus personajes, estos seres poderosos pueden enfrentar cualquier reto propuesto. Con el uso de sus habilidades, armas y agilidad, logran la victoria frente al enemigo.

4. CONCLUSIONES

Después de analizar a profundidad las películas de Kurosawa junto con las de directores como Miike y Kitano, se puede afirmar que se configura un subgénero samurái en relación a las claves que utiliza Akira Kurosawa en sus obras cinematográficas. Las tres más relevantes son la presencia del antihéroe que busca hacer justicia por sus propios medios mediante la violencia y del que no se sabe nada acerca de su persona; la ruptura del código moral por parte del samurái, quien cumple sus objetivos sin necesidad de seguir órdenes de ningún amo y es capaz de crear su propia norma ética y moral; y la representación del samurái como un guerrero invencible, capaz de acabar con sus oponentes a pesar de las circunstancias. ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altman, R. (1999). *Los géneros cinematográficos*. Paidós: España.
- Brizio-Skov, F. (2016). Examples of national and transnational cinema: Akira Kurosawa's *Yojimbo* and Sergio Leone's *A Fistful of Dollars*. *Journal of Cultural and Religious Studies*, 4(3), pp. 141-160. <https://doi.org/10.17265/2328-2177/2016.03.001>
- Cabello, K. (2019). *Los siete samurái: la irreplicable obra de Akira Kurosawa. Dos casos de traducción intrasemiótica* [Tesis de licenciatura]. Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco. <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/handle/123456789/24788>
- Chorpenning, C. (2017). *Heroism in a cynical age: Tracing the Japanese search for communal cohesion in the Postwar period via the samurai figure in film* [Undergraduate Honors Thesis]. University of Colorado Boulder. https://scholar.colorado.edu/concern/undergraduate_honors_theses/np1939631
- Universidad del Desarrollo. (26 de mayo de 2020). *El cine de Akira Kurosawa - Coloquio Centro de Humanidades* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=e7KDW9JviRE>
- Gaskin, C. & Hawkins, V. (2010). *Breve historia de los samuráis. De ronins a ninjas: la auténtica historia de los más implacables guerreros de la antigüedad*. Nowtilus. <https://books.google.es/books?id=c6lvEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- González, V. (2005) La mirada del espectador occidental: Recepción de la filmografía de Takeshi Kitano en Occidente. *Secuencias: Revista de Historia del Cine*, 21, pp. 46-64. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3911/27229_21.3.pdf?sequence=1
- Navarro, A. (2003). Los samuráis en el cine de Akira Kurosawa. *Nosferatu. Revista de Cine*, 44, pp. 29-45. <http://hdl.handle.net/10251/41340>
- Triquell, X. (2017). Eje 3. Producciones cinematográficas contemporáneas: características y estrategias narrativas: Los géneros cinematográficos, entre la historia de la sociedad y la historia de un lenguaje. *Culturas*, 11, pp. 159-176. <https://doi.org/10.14409/culturas.v0i11.7004>
- Sanmartín, J. (2018). *Los siete samuráis: Bushido, justicia, el valor del grupo, historia y mitología*. Centro de estudios filosóficos, políticos, y sociales Vicente Lombardo Toledano. <https://www.centrolombardo.edu.mx/los-siete-samurais-bushido-el-valor-del-grupo-y-el-sentido-de-la-vida/>
- Sánchez, N. (2021). *De guerrero a icono. Luces y sombras del mito samurái a través del cine* [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/108721#>
-

REFERENCIAS AUDIOVISUALES



Kikushima, R., Tanaka, T. (Productores) y Kurosawa, A. (Productor y Director). (1961). *Yōjinbō* [Película]. Japón: Kurosawa Production Co., Sammy y Toho Company.



Kikushima, R., Tanaka, T. (Productores) y Kurosawa, A. (Director). (1962). *Tsubaki Sanjūrō* [Película]. Japón: Toho Company y Kurosawa Production Co.



Maebi, J., Masayuki, M., Tsunehisa, S. (Productores) y Kitano, T. (Director). (2003). *Zatōichi* [Película]. Japón: Asahi National Broadcasting Company, Bandai Visual Company, DENTSU Music And Entertainment, Office Kitano, Saitō Entertainment, TV Asahi y Tokyo FM Broadcasting Co.



Ichikawa, M., Maeda, S., Ohno, T., Shiraishi, T., Ujō, M., Yanagisawa, M., Yoshida, K. (Productores) y Miike, T. (Director). (2010). *Jūsan-nin no shikaku* [Película]. Japón e Inglaterra: Sedic International, Recorded Picture Company, Asahi Broadcasting Corporation, Asahi Shimbun, Dentsu, Higashinippon Broadcasting Co., Hiroshima Home TV, Hokkaido Television Broadcasting Co., Kyushu Asahi Broadcasting Co., Nagoya Broadcasting Network, Rakueisha Co., Sedic Deux, Shizuoka Asahi Television Co., Shogakukan, TV Asahi, Toho Company, Tsutaya Group y Yahoo Japan.

El cine samurái como subgénero cinematográfico: La influencia de Akira Kurosawa

Referencia del artículo en APA:
Dávila, D., Lino, V., Maticorena, X., Seminario, G. (2023). El cine samurái como subgénero cinematográfico: La influencia de Akira Kurosawa. *CineScrúpulos*, 11(1), 53-68.

Samurai cinema as a film subgenre: Akira Kurosawa's influence

Article reference in APA:
Dávila, D., Lino, V., Maticorena, X., Seminario, G. (2023). Samurai cinema as a film subgenre: Akira Kurosawa's influence. *CineScrúpulos*, 11(1), 53-68.