

Kurosawa en la frontera, o el cine como reflejo de ideologías contradictorias en procesos culturales de cambio en el análisis de su lenguaje no verbal

Introducción:

Cine, antropología y Japón

El cine es lenguaje porque es representación, es decir, imagen del mundo y las cosas [...] una representación que implica la percepción, la psicología de las formas (gestalt) y otras condiciones. (Mitry, 1990)

Nieves Villaseca Blanco

Licenciada en Estudios de Asia Oriental y en Antropología Social y Cultural, Universidad Autónoma de Madrid; Posgrado (actual Máster) en Antropología, Universidad Autónoma de Madrid; cursando Doctorado en Universidad Nacional de Educación a Distancia, y en Academia de Cine de Beijing.

El cine es una herramienta de estudio de la sociedad y de sus gentes, como han demostrado ya diferentes autores de diferentes ramas de las ciencias sociales o humanas, como el filósofo Gilles Deleuze, el historiador Marc Ferro, los antropólogos Bill Nichols y Jorge Grau Rebollo, el teórico de la comunicación Denis McQuail, y un largo etcétera que incluye al polémico y popular, entre otras cosas, psicoanalista Slavoj Žižek. Los métodos de estudio del cine difieren según la perspectiva, objetivos y recursos de los estudiosos siendo para el antropólogo una ventana que le permite viajar en el tiempo y en el espacio a la imaginación social socialmente creada y representada de sus creadores. La propuesta de este artículo se basa en el primer nivel del uso del audiovisual para la investigación enunciados por Grau, entendiendo el estudio del audiovisual como un proceso metodológico y técnico de análisis de fuentes audiovisuales (Grau, 2002); y en un viejo refrán que dice algo así como “Si te acercas demasiado, los árboles no te dejarán ver el bosque”, entendiendo la distancia, en el tiempo, el espacio y en la ficción, como un elemento de valor para la reflexión y el estudio, algo así como el contraste entre el “plano y contra-plano” que nos muestra Godard en su obra *Nuestra música*, 2004.

Una película, *Rashomon*, de 1950; y un director a punto de suicidarse cuando recibe la sorprendente noticia del triunfo de su película en el Festival de Venecia de 1952, Akira Kurosawa (Kurosawa, 1998), serán nuestros sujetos de estudio a lo largo de este breve aperitivo al análisis del relato audiovisual, con especial atención a los mensajes de los elementos no verbales de la obra, donde combinaré principalmente los puntos de vista de la filosofía (Deleuze), la historia (Ferro) y la antropología (Nichols) en su estudio sobre el cine. La distancia que nos separa de la obra, en tiempo, espacio y en el propio imaginario, nos permitirá desvelar por contraste las creaciones, mitos y estereotipos que encierra, además del conflicto ideológico que representa, al tratarse de una obra realizada en Japón tras la derrota en la Segunda Guerra mundial, durante la ocupación americana. Los cuerpos

físicos, objetos, personajes o espacios; tanto en sus formas como en sus transformaciones, nos darán elementos de reflexión y análisis intercultural, donde la cultura y la identidad son variantes condicionadas al tiempo y el espacio.

Japón: terreno de destrucción, reconstrucción y cambio

Rashomon se realiza y estrena en el Japón de 1950, un año después de que el general McArthur cambiara la estructura de poder de la ocupación americana, otorgando más control al gobierno japonés, en lo que sería un anticipo al anuncio de abandono de las bases, realizado oficialmente en San Francisco, 1951. Japón todavía sentía el escozor de las heridas de la guerra más grande jamás vivida y los efectos del arma más devastadora creada por el hombre, que todavía podían verse en los edificios y habitantes de Hiroshima y Nagasaki, por lo que la prensa y la literatura reflexiona y revisa los errores del pasado con la intención de crear un nuevo camino para el futuro, haciéndose portavoces de la conciencia pública que teme volver a cometer el mismo error.

El cine también será portavoz de la situación de inestabilidad, ambigüedad y contradicción que vive la sociedad japonesa que, entre otras cosas, observa a los que fueran juzgados y condenados a prisión por crímenes de guerra, los mismos que estuvieron en el poder antes y durante el conflicto, volver a sus puestos de gobierno con un nombre diferente¹, gracias al recién impuesto sistema democrático (Dower, 1999). Para representar este “Alzhéimer histórico” que permite que la sociedad elija por votación a una de las facciones políticas que les llevara a las armas, Kurosawa elige y une dos relatos que el escritor Ryonosuke Akutagawa escribiera en 1914 (*Rashomon*) y 1922 (*En el bosque*). Estos relatos mostraban la percepción de caos resultante por los cambios acaecidos tras la forzosa apertura de Japón a cargo de las fuerzas americanas lideradas por Matthew Perry, a mediados del siglo XIX, con el paso del feudalismo japonés a la modernidad extranjera.

Akutagawa, hijo de samurái, pertenece a la generación puente que sufre la pérdida de la estabilidad creada por la tradición, donde el samurái mantiene una vida y una posición social establecida por la lealtad de su linaje al servicio de una familia, para entrar en el terreno móvil de la incertidumbre, donde deja de ser un samurái para pasar a ser uno más en la lucha por una posición social que debe ganarse por sí mismo, donde la lealtad no garantiza nada. Akutagawa defendía la herencia china, considera valioso el pasado histórico y se posiciona frente a los ideólogos que rechazan la cultura china y fomentan la adopción de modelos esencialmente nacionales combinados con los occidentales. Sin embargo, vence la interpretación imperial nacionalista, que vincula el origen de Japón a los dioses y justifica el colonialismo en Asia como un favor otorgado². Akutagawa se suicida en 1927, al padecer una “vaga inquietud acerca del futuro” (Yukio, 2000). *En el bosque* estaba basada a su vez en un relato budista, donde la pareja se salva gracias a su devoción y virtud (Keene,

1 Los partidos Seiyukai y Rikken Minseitō (que se fundieron, junto con todos los partidos políticos existentes en 1940, en la Asociación de Asistencia Gubernamental de Fumimaro Kōnoe, el partido único de corte fascista que estaría al mando hasta el final de la II Guerra Mundial) volverán bajo los nombres de Partido Liberal y Partido Progresista de Japón respectivamente, siendo Yoshida Shigeru, del Partido Liberal, el primer ministro electo en las elecciones de 1946. Aunque el Partido Democrático tomaría el relevo en 1947, Yoshida volverá al gobierno en 1948, donde permanecerá hasta 1954.

2 Dos importantes escritores de antes de la guerra, cuya influencia se mantiene hasta aún hoy en día: Yanagita K., la forma de vida en entorno agrícola como origen del carácter, conceptos, estructuras, etc.; y Watsuji T., el clima y la geografía como origen del sentimiento victimista, sacrificado, colectivo, miniaturista, etc.

1984), con lo que su relato venía a indicar el futuro que esperaba a Japón si seguía rechazando su tradición e ideología heredada. Sus historias y la película de Kurosawa, también descendiente de familia samurái, nos muestra una estructura mental donde lo que hoy en día llamamos prejuicios son clasificaciones que ayudan en la configuración, creación y comprensión de la realidad que les rodea, en torno a la cual distinguimos el bien y el mal. El que los personajes no actúen ni hablen de forma acorde a lo que son, imposibilita el orden y la armonía de un mundo imaginario en el que todo funciona si todos cumplen con su papel, según y como imaginamos que este papel es.

La película irá más allá, presentando dos mundos imaginarios: el mundo imaginario del monje, o positivo, que presupone que la humanidad trata de obrar lo mejor posible y donde la religión construye la distinción entre el bien y el mal a seguir, quedará aterrorizado al oír como todos los personajes glorifican y se jactan de la autoría de un crimen; y el mundo imaginario del leñador, o negativo, que presupone el egoísmo y la evasión de la culpa, que se sorprenderá al oír a todos hacerse responsables del asesinato, lo cual le hará plantearse su postura y quedar abierto a la transformación. El tercer personaje de la puerta, el aldeano, está dispuesto a sobrevivir como sea y disfrutar de la vida mientras pueda, sin imaginarse nada. Esta tríada coincide con la tradicional representación del teatro japonés *no*, donde también son tres los protagonistas que desarrollan la historia: el *shite*, protagonista, que sufre las transformaciones; el *waki*, antagonista que suele ser un monje, sin máscara, mira lo que sucede; y el *kyogen*, pueblerino que hace reír, comentando lo que pasa en un lenguaje más vulgar (Zeami, 1999).



Imagen 1. El monje, el leñador y el aldeano; *waki*, *shite* y testigo en un juicio sin condena posible. *Rashomon*, 1950, Akira Kurosawa.

A lo largo del relato veremos como la moral aparece como un sistema que da derecho a juzgar el comportamiento de las personas, mientras que el único personaje no sujeto a moral ninguna, el aldeano, no juzga a nadie hasta que se le juzga a él, demostrando que en este contexto de caos nadie tiene derecho a condenar a nadie.

El contexto histórico de Japón de posguerra y la figura de Kurosawa nos dan pautas claves para la interpretación social y antropológica de la película. Kurosawa es director de cine durante una época

en la que tal oficio tenía el mismo valor que un regidor de circo, siendo verdaderamente importante la productora, que controlaba y orientaba la producción de sus estudios. El director era uno más en un grupo de profesionales que solían trabajar juntos, cuyo deber era el de coordinar y encauzar ideas y elementos materiales y humanos para la elaboración de un producto de entretenimiento³. En aquella época su trabajo era francamente malo, en un negocio en el que la demanda del público era la diversión y la evasión de una realidad de posguerra, puesto que sus obras solían presentar aspectos de la sociedad que el público quería olvidar. Durante los últimos años, entre otras cosas, rueda *Perro rabioso*, 1948, que muestra un suburbio de la ciudad donde solo hay enfermedad física y moral, simbolizado por las mafias; *Escándalo*, 1949, donde señala la actividad nociva y manipuladora de la prensa, que calumnia sin escrúpulos para conseguir beneficios de venta con la excusa de la libertad de expresión; y *Rashomon*, 1950, un relato incomprensible ambientado en un pasado medieval del que el espíritu de la modernidad huía. No sólo no conseguía que las productoras consiguieran grandes beneficios económicos sino que, con *Rashomon* y su siguiente película *El idiota*, 1951, provocará pérdidas.

El interés que despertaban sus películas entre el público de entonces se debía al carismático y cada vez más taquillero actor Toshiro Mifune, pero el director era prescindible. La tradición artística japonesa, relaciona artistas e ideología en las escuelas, el éxito o fracaso de la facción ideológica a la que se apoyaba suponía el éxito o fracaso de la escuela artística en sí. El nuevo contexto de producción artística quiere dinero, y el director vale en la medida de que es capaz de producirlo. El golpe de suerte viene gracias al contraataque del cine europeo al cine comercial americano que, de la pluma de André Bazin y demás escritores de Cahiers du Cinema, dará comienzo al cine de autor, que tendrá su propia gala y reconocimiento en la gira de festivales de cine que se dan en Europa. El arte como producción industrial (Wolff, 1993), donde el director se irá individualizando del resto del equipo, y el arte como objeto de consumo, donde realmente adquiere sentido, será el resultado del proceso. Si una profesora de italiano, Giuliana Stramigioli, no hubiera quedado fascinada con la película, recomendándola para ser enviada al festival de Venecia de 1951, la historia de Kurosawa habría sido otra. *Rashomon* se verá y será premiada en Venecia contra la opinión del gobierno japonés, que quería presentar una película de Yasujiro Ozu, y marcará el comienzo de una leyenda. Kurosawa dejará de ser parte de una plantilla para convertirse en el responsable exclusivo de la creación y un director famoso internacionalmente.

El relato cinematográfico, o de ficción, como mensaje sociocultural

Nichols nos indica que las obras situadas en un pasado histórico reproducen problemas y comportamientos de la sociedad actual, debido a la inevitable influencia de la mentalidad actual sobre el que crea la historia. Cuando leemos sobre el pasado lo hacemos con la mente del presente, juzgamos y valoramos los comportamientos según nuestro conocimiento y nuestra relación con la realidad actual. Por eso, la construcción del héroe, del conflicto y la dinámica del propio relato cambiará según las necesidades y puntos de vista del momento, sobretodo en artes sociales como el cine, influenciados por la política y la economía del contexto en que se realiza. Comentar, por otro lado, que no se pueden aplicar teorías modernas como, por ejemplo, la de Squicciarino en la construcción de la imagen de los personajes de *Rashomon* y, por lo tanto, en su interpretación.

³ Es importante también señalar que el equipo de trabajo casi siempre será el mismo, puesto que estaba formado por la plantilla de trabajadores de la productora. Por eso en las películas de Kurosawa, sobretodo en las primeras, además del mismo equipo técnico tendrá los mismos actores.

Squicciarino nos dice que el individuo construye y manipula su imagen para resultar atractivo para sí mismo y para los demás (Squicciarino, 1990). Sin embargo, en este tipo de contextos históricos donde la indumentaria no es una opción sino un rasgo de clase, llevar un kimono rosa o azul no es el debate, el asunto es que el kimono solo lo llevan los miembros de determinada clase social, da igual su color. Por eso, el diseño de corte de sastre del kimono siempre es el mismo, solo cambia el tamaño y la tela. En aquella época no se deseaba el rostro hermoso ni el cuerpo seductor, se deseaba un ser o llegar a ser envuelto en un kimono. Tales teorías, aunque sean perfectamente claras hoy en día, no son útiles para el análisis del pasado. Lo cual reafirma la idea que relaciona el cambio de pensamiento y de visión de la realidad, con el cambio de contexto en la historia de la humanidad.

Volviendo al análisis, *Rashomon* era un conglomerado de amargura y desencanto por los giros que las productoras de cine estaban tomando. Tras la guerra, mucha gente se entrega en cuerpo y alma a sus trabajos, tratando de dar sentido y estabilidad a su vida y considera las ideas socialistas, al haber sido la única facción política en contra de la participación de Japón en la II Guerra Mundial. Historias como la del empresario Akyo Morita, fundador de Sony, fueron posibles por la devoción de estos trabajadores y al compromiso de sus jefes (Morita, 1987). Pero la contradictoria evolución del país, en su retorno a su situación política previa al conflicto, comienza una caza de brujas como la descrita por Marvin Harris (Harris, 1981), donde el socialismo será el nuevo chivo expiatorio, y una serie de políticas contrarias a los primeros discursos políticos, como por ejemplo: la inversión en armamento de defensa, la represión americana de la huelga de trabajadores por la “Ley para la preservación de la paz”, los constantes abusos laborales sobre la población, la censura y la manipulación de la información en el cine y los medios de comunicación. Todo esto les lleva a la conclusión de que se ha perdido la esperanza de cambio y sólo queda confiar en un futuro incierto que, como el niño que llora en la puerta de Rasha, está en manos de hombres de los que sospechamos o sabemos un pasado oscuro.

Igualmente, según el estudio de Marrati, Deleuze nos lleva a realizar dos tipos de análisis históricos del film: La obra como resultado de la historia (conglomerado), donde la película es una percepción de la historia; y el proceso de la obra, su antes, durante y después (imagen tiempo), la historia de la percepción de la obra y de la obra en sí. Del primer análisis se pueden extraer dos ideas clave del relato: El caos resultante, debido a que las cosas no sean lo que dicen ser y a la desvinculación del presente con el pasado; y la elaboración del drama mítico, donde la humanidad es responsable del desarrollo y consecuencias del conflicto dramático. Y del segundo análisis se observa que, para Kurosawa, a diferencia de la versión de Akutagawa, aún hay esperanza, el hombre puede reflexionar sobre su pasado para alcanzar un futuro mejor, de ahí el enigmático final del niño en brazo del leñador. El relato es pues una metáfora, interpretación de la historia como proceso, destino, donde se buscan y muestran sujetos activos-responsables y pasivos-víctimas. La diferente interpretación de las tensiones es evidente en las diferentes lecturas que se hacen de la película según se lea en Japón, donde el cuestionamiento político y ético de la película la mantiene en taquilla dos semanas; o en occidente que, guiado por el pensamiento postmoderno sobre la relatividad de la verdad, la convierte en un objeto de culto y de estudio, no solo cultural, sino también social. El proceso de comunicación a través del audiovisual combina elementos narrativos multisensoriales, que nos muestran las versiones de la historia y las formas de pensamiento en la creación y traducción del film, por eso, un análisis pormenorizado de los elementos no verbales nos darán el sentido y el contraste necesario para poder llegar a entender estas ideas clave y llegar al mensaje del autor en su obra.

Rashomon, o la construcción de un sueño

Una puerta marca el inicio, los diferentes capítulos y el final de la película, y será testigo del conflicto presente de los personajes. La puerta de Rasho es el primer elemento visual a analizar, simboliza el presente. Se trata de un lugar de oscuridad condenado a la desaparición en proceso de decadencia. Sin embargo, pese a su total inutilidad, sirve de cobijo a los personajes durante la tormenta. Es un símbolo de tránsito, de la destrucción inexorable del pasado que da pie a un nuevo presente. Un lugar que los hombres reales que viven una vida real abandonan, quedando solo el monje anclado en él. Mientras que Akutagawa describía una puerta de Rasho llena de cadáveres abandonados, Kurosawa la mostrará como un punto de encuentro donde lo que se abandona es un recién nacido.



Imagen 2. La puerta de Rasho según se muestra al principio de la película.
Un lugar condenado a la desaparición en proceso de decadencia.

El segundo escenario será el patio de interrogatorios, el pasado inmediato. Un espacio diáfano del que solo se ve el suelo y un muro blanco al fondo. Los personajes pasarán por delante de la cámara y hablarán sentados en el suelo, solo oiremos sus voces contestar a las preguntas que imaginamos realizan los jueces, invisibles y mudos, que bien parece seamos nosotros mismos. Nada hay para ocultarse o escapar, salvo la mentira. Si sobre un relato existen dos versiones, creemos que uno miente y otro dice la verdad, pero hay más de dos versiones totalmente diferentes, es fácil pensar que ninguna es cierta. Cada personaje usará un lenguaje corporal, facial y un modo de hablar diferente, el leñador aparecerá asustado, nervioso y respetuoso; el monje mantiene una postura serena, humilde y respetuosa; el policía se muestra orgulloso de su captura, asustadizo y curioso; el bandido se muestra valiente, astuto y lleno de pasión; la mujer aparece tímida, ofendida, desesperada y llorosa; el samurái, que habla a través del cuerpo de otra mujer, parece enloquecido por la muerte, a un tiempo ríe y llora, su cuerpo y rostro se contorsionan, su voz pasa del grito al murmullo, mostrando su ira y frustración. Este es el lugar donde se da la justicia del sistema, el espacio de la ley, de la que MacFarlane nos describe dos posibles responsabilidades y condenas en Japón. La primera es la responsabilidad colectiva, donde el sistema ajusticia al infractor junto con todos los que estén relacionados con él, amigos, familiares, miembros de la misma localidad, etc.; y la responsabilidad individual, donde la justicia margina o presiona al cambio al infractor, en una

especie de muerte en vida. En esta historia el propio sistema debe quedar sorprendido, sin saber cual de las perspectivas aplicar, si la colectiva o la individual. O bien podríamos ver, como la película trata de ejecutar el primer tipo de responsabilidad y condena, en los juzgados, y el segundo tipo, en la puerta de Rasho.

El tercer y último escenario es el bosque, el pasado remoto. La naturaleza es el espacio donde se oculta y manifiesta lo sagrado (Haya Segovia, 2004), la esencia divina, donde deben convivir en armonía *kamis*⁴ y humanos, siendo lo sagrado lo que mantiene y se manifiesta en la existencia. En la naturaleza también se une la creencia, la política y el pensamiento oriental:

El campo con demasiada maleza alude a la corte imperial (ladera meridional), donde los funcionarios corruptos (maleza) pululaban. Si los hombres honestos (granos) protestaban ante el mal gobierno y el favoritismo, estaban implicados en intrigas y malos actos (tallos enmarañados)" (Van Gulik, 2000; 123).

El bosque es una metáfora que aparece en la literatura de posguerra, como en *El arpa de Birmania*, de Takeyama, 1989, donde la metáfora de la derrota es un bosque talado por los soldados prisioneros, en el que un gran árbol se resiste para, finalmente, también caer. En *Rashomon*, el bosque es el lugar en el que se producen varios crímenes, un robo, una violación y un asesinato, aunque solo se juzgue uno: el asesinato. Para entender el escenario del bosque debemos observar que se discriminan tres espacios diferentes: el camino, el claro con un riachuelo y el claro de hojas en el suelo; y que todos ellos se hallan en una montaña. Los personajes se mueven entre estos espacios, dándose el caso de que hacen su propio camino al salirse del camino oficial. Un hombre con una pequeña hacha se adentra en el bosque por lugares de los que no se ve ningún camino. Dice ser un leñador en busca de leña pero no lleva ningún cesto donde luego meterla. Si llegar hasta el claro supone cruzar lugares peligrosos y de difícil acceso, no sabemos cómo hará una vez esté cargado. Siendo el bosque tan grande, casualmente el destino le lleva al remoto claro escenario del crimen. El monje será el único que seguirá el camino hasta el final, desentendiéndose de cualquier desviación posible. El bandido duerme al lado del camino y conoce bien el lugar, al ser capaz de atravesarlo para llegar hasta la pareja, de guiarles hacia un lugar de descanso con un arroyo y de llevarles hasta un claro apartado de todas partes, donde se cometen los crímenes.

En la geomancia china el camino es un espacio donde se da la mutación o la transformación, de ahí la importancia del peregrinaje en la cultura china y japonesa. En un camino establecido los cambios posibles son aquellos que se recogen en el *I Ching* (Wilhelm, 1992) mientras que todo lo que está fuera del camino oficial, de arena, es un espacio o un camino donde ni existen normas ni referentes, donde ni la moral ni el sistema están presentes, es el reino de la voluntad y la fuerza, donde solo los dioses o espíritus son testigos de la compleja verdad. La montaña es uno de los símbolos religiosos más importantes hacia las cuales se distingue tres tipos de veneración: a volcanes y otras montañas cónicas, por su poder destructivo y creativo, al ser residencia de deidades; a las montañas con manantiales y/o cascadas, vinculadas a la agricultura (agua para el arroz), al ser vías de descenso de los *kami* de la agricultura a los campos de cultivo en primavera; y a las montañas de los espíritus de los muertos, templos funerarios (*kofun*) que se veían como portales a otro mundo (Swanson, 2006). Los monjes viajaban, precisamente, a las montañas para buscar la iluminación, ascendiendo por

4 Realidades por encima del hombre con un especial poder. Pueden ser manifestaciones físicas, como piedras, árboles, etc. de los espíritus de la naturaleza, o manifestaciones paranormales de espíritus mortales (pudiendo estar estos tanto vivos como muertos).

ellas o estableciéndose allí. Existe un último espacio, el espacio del agua. Una especie de mundo paralelo donde se da la inmovilidad o la soledad. La costa donde el bandido queda inmovilizado y hecho prisionero; o el lago donde dice querer ahogarse la mujer.

Lo que más suele llamar la atención del espectador es la diversidad del relato, el monólogo de los personajes que son a su vez verdugos y víctimas de la historia. Como indica Ferro, la historia es adaptable, es una construcción, una torre de Babel donde no se necesita hablar idiomas diferentes para no entenderse, puesto que los puntos de vista cambian según la altura y orientación del individuo en dicha torre, al modificar la visión del terreno. Esto es lo que el relato muestra, discursos de personajes que se desarrollan según su posición y situación en el relato, destacando la de aquellos que, al haber sido sometidos a juicio, prefieren una muerte honrosa a una vida humillante. Al igual que en el relato bíblico, la torre puede ser derribada por factores externos a ella, construyéndose otra nueva sobre sus cenizas. De esta manera, los vencedores queman los textos y tradiciones de los vencidos, construyen el discurso conveniente y establecen límites y modelos en sus contenidos y estructuras. Lo mismo que sucede dentro del relato sucede fuera.

Las dificultades e inconvenientes para la realización de la película muestra el escaso entusiasmo que la productora japonesa puso en el proyecto, y el que estuviera en cartelera sólo dos semanas, evidencia la escasa atención del público. La actitud de Japón contrastará con el éxito internacional, tras el cual, después de dos años de su estreno, la película volverá a proyectarse en los cines japoneses, esta vez durante más de dos semanas, y la productora se mostrará orgullosa de su inversión.

Podríamos llamar “campos visuales” (Merleau-Ponti, 1979) a estos escenarios, fragmentos del mundo o mundos delimitados por la cámara que concentran nuestra atención sobre su contenido. Pero, ni siquiera con bordes y escasos elementos, podemos captar la totalidad de las cualidades y significados que se ocultan dentro de cada uno de ellos y en la relación de los espacios con cada uno de los otros espacios, y con la totalidad de los espacios, tanto los representados como los ausentes, al igual que sucederá con los personajes.

Los habitantes de la ficción como materialización de la realidad

La narración, historia, tanto dentro como fuera de la película, está construida en torno y según elementos sociales e individuales propios o apropiados que dan forma a un modelo social. Estos elementos precisan ser conocidos por todos para ser compartidos y actuar en coordinación o independientemente en consecuencia. Con el nacimiento de las naciones surge el nacionalismo, el cual trata de definir la identidad del individuo como miembro de un grupo y la identidad del grupo en sí. Hobsbawm se refiere a la definición de Stalin de nación⁵ para sentenciar la imposibilidad de definir qué es una nación, al tratar de hacernos ver como permanente y universal⁶ una realidad reciente y cambiante (Hobsbawm, 1997). El nacionalismo busca la homogeneidad, el modelo incuestionable, el orden, la verdad única y la experiencia común vivida y por vivir, eliminando todo aquello que lo contraría o cuestione, tanto dentro como fuera. A modo de selección natural, los miembros de

5 “Una comunidad estable, fruto de la evolución histórica, de lengua, territorio, vida económica y composición psicológica que se manifiesta en una comunidad de cultura”.

6 Modelo Mazziano, usado por movimientos separatistas, es la idea original de estado-nación territorial, étnico, y lingüísticamente homogéneo (“Cada nación un estado; sólo un estado para cada nación”).

la comunidad adquieren los modelos, funciones y puestos sociales asignados o son marginados o eliminados, como en la novela de Orwell, *1984*.

La definición de la identidad nacional de Japón se da en los momentos de crisis más destacados, en 1948 y en 1950, donde destaca la mentira y la tergiversación de los acontecimientos pasados, presentes y futuros (Buruma, 2003). Un ejemplo de ello será el concepto de la sociedad japonesa como colectiva, basado en la idea de “la sociedad del arroz” elaborado por Yanagita Kunio (Kawada, 1993), donde el grupo se mantiene por el objetivo común y el mutuo apoyo y control. Sin embargo, desde el más alto cargo hasta el más humilde solo confiaba en sí mismo y, el resto de la población, era una amenaza, por eso el juramento y el lazo de lealtad eran tan valioso. Todo esto queda ejemplificado también en la literatura y el cine, siendo una muestra la novela histórica, de autor no definido, más famosa de Japón: *Heike monogatari*, de 1330. Antes y después de la Segunda Guerra Mundial se pueden distinguir dos corrientes de reflexión sobre la historia (Theodore de Bary, 1958): la primera, generada por literatos, filósofos y otras personas ilustradas, tiñen de moral una evolución histórica en comparación (paralela o de contraste) con occidente; y la segunda, científica, por historiadores que, basándose en hechos, pruebas y documentos, construyen el itinerario de Japón, exento de moral y sin comparaciones. Ambas colaboran en la creación de la identidad nacional. Sus debates son publicados o retransmitidos por televisión y radio, los autores de la primera corriente muestran su visión de los hechos a través de la narrativa (literatura, cine), y los autores de la segunda corriente editan libros para consumo popular, no sólo académico. Según Harumi Befu, ambas corrientes trataban de describir la esencia de lo japonés a la población japonesa (Befu, 2001). Antes de la guerra, sus discursos trataban sobre la necesidad de erradicar el pasado y construir un presente moderno, sin perder la esencia japonesa. China y todo lo chino será chivo expiatorio, ancla con el pasado y lastre para el avance en un discurso nacionalista que describe sus orígenes y justifica sus actos colonizadores en la voluntad divina.

Tras la guerra, se describen dos objetivos: revisar el pasado para buscar el error cometido y volver a buscarse a sí mismos. Académicos y discursos oficiales se centran en las bombas atómicas, la derrota, el haber seguido el modelo occidental equivocado y el haber malinterpretado la modernidad como los principales errores, es decir, se centran en lo foráneo, lo llegado de fuera, como la causa última del error, reduciendo la responsabilidad y el papel del gobierno japonés⁷. Ambos debates se materializan en las obras de ficción, siendo Akutagawa y Soseki, con *Botchan*, donde los personajes no son virtuosos por serlo, sino por decir serlo, ejemplos de la producción artística de antes de la guerra, y Kurosawa y Takahata, con *La tumba de las luciérnagas*, donde se muestra el ambiente apocalíptico y la lucha humana por la supervivencia durante la guerra, muestras del periodo posterior.

El relato de ficción está construido con imágenes, más que con palabras. El espectador observa lugares y personajes moverse en un contexto que entiende sin que se lo expliquen. Para lograrlo, el autor utiliza prejuicios y estereotipos que el público tiene, los cuales podrían considerarse como memoria o cultura social compartida, que permiten la fluidez del discurso audiovisual. En *Rashomon*, según Galbraith IV, Kurosawa no estaba interesado en la representación histórica, su objetivo era mostrar el *kokoro* de los personajes, su ser espiritual (Galbraith IV, 2005), pero en realidad son

7 Autores importantes que escribieron en esta línea son: Suzuki D., que observa el zen como fuente y modelo; Nakane C., que describe la noción de grupo en Japón en cuatro características: 1. es un armazón, que une y da base común a sus miembros, 2. predominan las relaciones verticales (punto muy discutido, al ir contra la idea de homogeneidad, tan insistida en la literatura japonesa), 3. sólo puede pertenecerse a un grupo, y 4. hostilidad hacia los de fuera; y Doi T., que describe la “dependencia” (*amae*) como garante de la colectividad, ser y estar en un grupo.

estereotipos de lo que creemos que son, porque tienen apariencia de serlo. Sus creadores les dieron ese aspecto y ese comportamiento jugando con unos prejuicios propios de su época. Esos estereotipos y la diferencia de contexto y mentalidad histórica podemos observarla, por ejemplo, comparando la representación de los personajes en la obra de Akutagawa y Kurosawa. En el caso del samurái, Akutagawa nos lo muestra amordazado, quiere hablar pero no puede; mientras que Kurosawa nos muestra un samurái que no habla porque no quiere. Ambos consiguen el honorable silencio propio del estereotipo del samurái en la cultura japonesa, pero con diferentes métodos. Esta percepción del silencio y su origen provoca diferentes percepciones en el público, por ejemplo, en la película, unos aprecian ese silencio como algo positivo, orgullo y masculinidad; mientras otros lo observan como algo negativo, comportamiento vago e irresponsable que deja actuar a otros⁸.

Deleuze considera que el cine une arte, pensamiento y progreso. El análisis de la obra, teniendo en cuenta las relaciones externas mantenidas durante su desarrollo, muestra un conglomerado de información social elaborado socialmente. Mientras que el análisis de la obra en la historia o como historia, mostrarán erosiones, evoluciones y transformaciones. El arte, el pensamiento y la tecnología cambian en el espacio y el tiempo. Deleuze habla de cambios de pensamiento a lo largo de la historia, que influyen en la elaboración de las obras, al transmitirse valores y percepciones condicionados al contexto. El film, en el proceso de elaboración, como un individuo, adquiere una determinada forma, una identidad que tendrá su historia y carácter propios. Igual que *Romeo y Julieta*, puede superar los límites de su espacio de creación y de su creador, para viajar en el espacio y el tiempo, estableciendo nuevas relaciones. Obviamente, no todas las obras pueden convertirse en símbolos inmortales que atraviesen los límites de los contextos sociales de creación, pero si son símbolos de su época, de su momento. El soporte fílmico abre fronteras y amplía el público de la creación, su consumo es más rápido y da espacio a la compleja comunicación no verbal.

Ferro muestra modelos sociales que se transforman y responden a una forma de pensar, generando o marcando el conflicto en las relaciones. El modelo social contrasta con el comportamiento y/o pensamiento individual que lo reta o cuestiona. El artista creador piensa como individuo, retando y/o cuestionando con sus personajes y sus acciones e interacciones, el modelo social que lo rodea. Su acto de creación se relaciona con el modelo social en el que vive, aumentando el sentido del mensaje, condicionando la elaboración del mensaje (disfrazando lo censurado o lo políticamente incorrecto), dificultando o facilitando la traducción del mensaje, permitiendo la empatía con el público, etc. Los modelos, a su vez, quedarían congelados en la obra, creación. Los modelos sociales están sujetos a contextos o son generados por las necesidades del contexto. La producción audiovisual, al orientar la percepción y generar sistemas de valores, son constructores, perpetuadores o transformadores, de modelos; bien sea la idea crítica y cuestionadora de un modelo vigente o no, o la utopía de un modelo existente o no.

Nichols observa que los personajes concentran la percepción del contexto de los creadores, y generan percepciones en contexto de los espectadores, son símbolos estáticos (en sí) y dinámicos (por los movimientos y cambios que realizan y les rodean). Son operaciones de la historia en la historia con su propia historia, seres con memoria que actúan en el presente. El análisis de sus cuerpos y comportamientos, da información sobre la realidad que viven, los contextos a los que se refiere Deleuze; y la forma de pensar, basada en el pasado vivido, de los que le dieron forma, los modelos de Ferro.

⁸ Observaciones obtenidas en dos grupos de discusión realizadas a público español en Madrid. Uno se realizó en la Universidad Autónoma de Madrid, con alumnos entre veinte y treinta años; el segundo se realizó en un centro cultural de Alcobendas, con población local desde 20 a 60 años.

Los tres teóricos siempre enfocan sus teorías hacia la interpretación del espectador y de su lectura a través del tiempo. Nichols, además, recuerda que el análisis debe tener en cuenta el factor diferencial de la cultura. Por ejemplo, en *Rashomon* el factor principal, presente en todos los contextos, es la muerte: la lucha en el bosque, el ajusticiamiento en el juzgado y el abandono en la puerta (de muertos o vivos, para que mueran). Sin embargo, la muerte se contempla con diferentes ojos en oriente y occidente (Graf Dürckheim, 1993). En occidente la muerte se opone a la vida y en oriente la vida encierra en si la muerte, por el concepto de reencarnación budista. Por eso el abandono del infante en la puerta de Rasha, el infanticidio, era práctica normal. Una matrona siempre preguntaba “Okuka? Kaesuka?” (Mantener o mandar de vuelta) al terminar de atender el parto. El enfoque budista consideraba la muerte como un ahorro de suplicios para el niño que naciera en un contexto precario, mientras el enfoque sintoísta consideraba cada vida como única y heredera del legado ancestral (Lindsey, 2007). Otro claro ejemplo sobre ello sería el contraste entre dos novelas de amor muy conocidas: *Romeo y Julieta* de Shakespeare, 1591, y *Los amantes suicidas* de Chikamatsu, 1703. Romeo y Julieta prefieren morir a vivir separados, así puedan juntarse en el paraíso o el infierno; mientras que los amantes suicidas mueren juntos, con la esperanza de reencarnarse en otra vida en circunstancias más propicias para su casamiento.

Por mi parte, considero posible que, del discurso sobre la percepción y pensamiento que se tenga de esos cuerpos, se pueda extraer el modelo y contexto del orador. Lo primero que tenemos que entender al observar las relaciones sociales japonesas del aquel entonces, es que se trata de una sociedad jerárquica (Wetzel, 2004) y exclusivista (Christopher, 1983), donde el nacimiento condiciona las relaciones y hay que nacer en ella para pertenecer. Esta jerarquía establece cadenas y redes de dependencia, siendo esta “dependencia” la garante de la colectividad y la que orienta la identidad y el comportamiento del individuo (Doi, 2001). En el juzgado los personajes deberán ser lo que son, mientras que en el bosque y en la puerta tendrán un margen de incertidumbre, porque están “de viaje”. En el cine japonés, los personajes viajeros pueden ser héroes errantes, identidades solitarias, siendo todos ellos cuerpos en conflicto personal e interpersonal, a su vez resultados de un conflicto propio y ajeno (Barret, 1989). Por sus actos, coincidirán ante la ley de la fuerza o de los dioses en el bosque (resultado de la lucha), de las instituciones políticas o religiosas en la *kibishi* (resultado de las palabras) y de la opinión o normas del pueblo, en *Rashomon*, (resultado de las emociones). Dioses, política y sociedad tienen sus propios modelos y, por lo tanto, sus propios criterios de juicio ante los cuales el acto individual se valora. La relación de los personajes de la película será diferente:

- El monje peregrino, en viaje religioso, en busca de la verdad, en soledad. Sus ropas raídas muestran el efecto de la intemperie, sus movimientos son suaves y su rostro muestra la sorpresa o el pasmo ante lo que descubre.
- El matrimonio, que viaja hacia un destino. Tienen un objetivo, un lugar al que llegar y una sociedad que les espera, donde forman parte. Durante el viaje, están fuera de ese lugar. Sus vestimentas están cuidadas. Sus movimientos son controlados, sumisos y suaves los de ella, y gallardos y cargados de energía los de él. Son personajes complejos por varias razones: la mujer de la película encarna en un solo cuerpo los prejuicios sobre la nobleza y la mujer de aquel entonces, mientras que los hombres muestran una menor complejidad. Representa dos modelos femeninos de la literatura: la mujer virtuosa, víctima pasiva y sumisa; y la mujer nociva, activa, vengativa y capaz de matar (Costa, 2003). Ella lucha contra el bandido, pero será derrotada y víctima, por su debilidad; para, finalmente, matar. Antes de la II Guerra Mundial una mujer mató a su amante, historia que quedó

inmortalizada en *El imperio de los sentidos* de Oshima, 1976. La mujer sería arrestada, expropiada y encarcelada, para ser puesta en libertad años después (Guillain, 1989). No sabemos si la clemencia que la mujer pide en el juzgado es esta, el de no ser condenada a muerte por asesinato, o el que se comprenda su debilidad como mujer, y haber permitido ser violada en lugar de matarse a sí misma, como dicta el código. La mujer del bosque pasará varias fases: la primera fase, de virtud, será una mujer envuelta en su kimono y cubierta por el velo del sombrero. Se trata de una mujer de sangre noble que no se puede ver, un misterio. J. Hendry nos explica sobre el poder de lo misterioso y aislado en la cultura japonesa. El poder de la distancia, de lo inalcanzable o prohibido, que produce el deseo de mirar, de tocar y poseer (Hendry, 1998). Este es el poder que esta mujer ejerce sobre el bandido. A esto se le une el hecho de que “mostrar” es desvergonzado y puede tener connotaciones sexuales, especialmente mostrar el rostro o los tobillos (Tada, 2006). Una mujer que mira a los ojos de un hombre tiene cierto sentido de entrega o provocación erótica (Lamarre, 2000). El hecho de que sea noble la otorga un valor añadido como mujer, puesto que la nobleza significaba tener mejores fluidos orgánicos, todos ellos beneficiosos tanto para el marido, que se fortalecía de la mujer en el acto sexual, como para la descendencia, al tener mejor sangre. Estos mensajes se muestran claros en la literatura clásica japonesa, como en *Genji Monogatari*, de Murasaki Shikibu, en el que se observa la importancia de una buena selección de la consorte y la esposa; en *Heike monogatari*, donde se toman a las mujeres para tener hijos poderosos, mientras que se extermina hasta el más pequeño vástago varón del clan derrotado; y en *El libro de la almohada* de Sei Shonagon, donde se relata el digno servicio sexual de las cortesanas a los hombres de la nobleza. Por otro lado el hombre, el samurái. Ikegami trata en profundidad el honor del samurái, que presenta con una serie de principios de comportamiento que les da identidad y legitiman su poder. La máxima expresión de tal honor, como muestran las obras *Hagakure*⁹ y *Bushido*¹⁰, es su capacidad y disposición a morir por honor, siendo su vida una propiedad del señor al que sirve. Honor y muerte aparecen relacionados con el grupo de poder, y manifestados a través de sus miembros, distinguiéndose, en la observación de tal disciplina, los que son miembros de los que no, y legitimándose el empleo de la violencia “honorable”, hacia otros y/o hacia sí mismos. Luego el honor y la muerte es la ideología y la práctica de un grupo social para legitimar su ocupación del poder y distinguirse de la nobleza, de comportamiento frívolo y remilgado (evitaba todo contacto con lo impuro), y de las clases bajas, de comportamiento inestable y trabajos manuales, alejados del verdadero arte, cuyas muertes eran vulgares. El orden social parte y se establece con el comportamiento leal, fundamentado en el honor y cuya máxima expresión es el auto-sacrificio. Encontramos pues que estos principios sirven al sistema en su estabilidad, perpetuándolo, controlándolo y reproduciéndolo. El samurái personifica el estereotipo de héroe japonés, un hombre que no cambia pese a los cambios que se dan a su alrededor (Smith, 1986).

- El bandido en el exilio, fuera de la ley, sin vínculo social, y libre, sin obligaciones. Viajar no es un estado transitorio sino un estilo de vida. Su cuerpo se cubre de trapos más que de ropa

9 Jocho Yamamoto, *Hagakure. El camino secreto de los samuráis*. Colección Arca de sabiduría, Editorial EDAF, Madrid. 2000.

10 Daidôji Yûzan, *El código del samurái. El espíritu del bushido japonés y la vía del guerrero*. Colección Arca de sabiduría, Editorial EDAF, Madrid. 2002.

y se mueve con desparpajo, llegando incluso a la parodia animal. Sus numerosos gestos faciales, exagerados y, a veces, grotescos, le señalan como un hombre de procedencia humilde, carente de toda nobleza, al no saber controlar ni disimular sus emociones con el rostro (Farhr-Becker, 2002). Al quedar tumbado boca arriba al pasar el samurái está provocándolo abiertamente. La cortesía solo existía para los superiores e iguales, no para los inferiores. Si un samurái pasaba por un camino, los inferiores con los que se cruzaba debían salirse de la calzada, descalzarse y postrarse por tierra sin levantar la vista del suelo hasta que desapareciera el caballero (Cabezas, 1995; 65).



Imagen 3. Una escena de silencio llena de significados. El samurái, atado de manos, testigo voluntariamente silencioso. La mujer serena que entrega su mirada al bandido.

El bandido que busca en los ojos de ella la respuesta al misterio. Todo en una soberbia composición de la imagen que juega con el espacio, la distribución, la profundidad, la luz y las sombras.

- El leñador marcha a trabajar, es un viaje de ida y vuelta a la misma situación, una rutina. Su ropa está gastada y alterna movimiento con inmovilidad.
- El aldeano está viajando, no sabemos desde donde, hacia dónde ni porqué. Sus ropas están empapadas por la lluvia y se mueve por interés y estímulo.
- Existe un ultimo personaje, la chamán que invoca y encarna al samurái. Se trata de una mujer que da voz y cuerpo a un hombre muerto. Su viaje será espiritual hacia el mundo de los muertos. Hajime Nakamura considera el chamanismo como una característica japonesa que revela mucho sobre su forma de pensar. El chamanismo está muy vinculado al shinto, religión que serviría a la construcción de la identidad japonesa nacionalista previa a la guerra. Aunque el budismo repudia el chamanismo, Japón lo mantiene en las prácticas shinto, ya que el shinto justifica el linaje imperial y, con ello, el sistema japonés. El shinto admite la creencia en espíritus de diversas clases y en la posibilidad de hablar con ellos, gracias a médiums (Naumann, 1999). En Japón existe el prejuicio de veracidad sobre los testimonios de los difuntos, donde la voz de los espíritus vengativos¹¹ sólo se oye

11 Una de las categorías de espíritus descritas por Barret, normalmente aplicado a mujeres, y que podríamos considerar como la indicada para el samurái por su atormentado comportamiento y rencoroso tono.

para reclamar la sangre que le traerá la paz. Este prejuicio se une al prejuicio de justicia y veracidad de la palabra del samurái, lo que convierte su testimonio en indiscutible, sea su contenido el que sea. Y es por ello que Akutagawa lo pone el último en su obra, porque es la última palabra, la verdadera. Nuestra visión occidental (o moderna) lo cuestiona inevitablemente, poniéndola en el mismo nivel de credibilidad que el resto, cuando lo que debería hacer es considerarla una invención de la médium (Richie, 2004). Es interesante también recordar el trabajo de Carlos Rubio sobre la literatura y la espiritualidad japonesa al indicarnos que el uso mágico o místico de las palabras escritas, los *kanjis* heredados de la cultura china, son considerados propios del uso de los hombres, siendo principalmente los hombres los que hacen amuletos; mientras que las invocaciones, las salmodias, el uso mágico de la palabra, es considerado propio de la mujer. Por eso, solo las mujeres, consideradas descendientes divinos, pueden traer la palabra de los muertos (Rubio, 2007).

Siendo una sociedad que valora la jerarquía y la pertenencia como determinantes de la identidad, en el camino, los personajes son personas que pertenecen a algo porque ellos lo saben, pero que no tiene porqué saber el resto de la gente con la que se cruza, los cuales establecen la identidad del otro según las formas y comportamientos que muestre, que vinculará a sus conocimientos previos, estereotipos, denominados “actuación e interpretación de la actuación” en términos de Goffman (Goffman, 2004). Durante el viaje son humanos, iguales a los que no tienen ningún lugar de pertenencia, porque no hay ninguna estructura social que los cobije y dé identidad definida. Los viajeros son actores sin escenario prefabricado, lo cual les permite crear un rol (o varios) que no tienen, hacerse pasar por lo que no son, tratar al otro de forma inadecuada, etc. Kurosawa acentúa el anonimato al eliminar el testimonio de la anciana de Akutagawa, haciéndonos dudar de lo que parecen y/o dicen ser. Todos los personajes son símbolos ambiguos (entre lo que representan y cómo se representan) percibidos de forma diversa por los otros personajes y por el público, en base a cuya percepción establecerán criterios de valoración y juicio sobre ellos. Del caos de la identidad dada y otorgada surge el caos narrativo, o bien, se genera el caos, la confusión (para ocultar la propia responsabilidad), a través del caos de identidades percibidas y propias. La diversidad de los prejuicios e intenciones orienta la primera percepción y las expectativas, mientras que la interrelación refuerza, destruye, matiza, etc. esa percepción y expectativas. El caos en *Rashomon* genera desconfianza entre los personajes, que no pueden ser totalmente sinceros ni creen lo que les dicen, y entre el público, que duda de las palabras y espera lo peor de cada uno.

Pero, quizás la gran pregunta no sea el conocer la verdad de lo acontecido, sino entender porqué todos los personajes principales se declaran culpables. Una de las posibles respuestas a esta cuestión nos la da el denominado “sentimiento de culpa” que las madres japonesas usan con sus hijos para educarlos y corregir su comportamiento (Benedict, 2003). Este sentimiento aparece en multitud de relatos y mostrará al personaje buscando el perdón o la purga de la culpa, bien sea por un delito propio o por un delito de sus familiares. En *Rashomon*, los personajes se proclaman responsables del asesinato para purgar su culpa a través de la condena a muerte, mientras que el leñador se llevará al niño consigo, en un acto de generosidad para purgar su delito de egoísmo. René Girard, habla del sacrificio de la víctima y de la cadena de violencia. ¿Quién sería la víctima? ¿El hombre muerto? ¿La mujer violada? ¿Cada uno de los personajes que se ofrece como responsable de la muerte del hombre? Necesitaríamos un criterio de selección¹² de la víctima y del culpable que se dibujaría en

12 Lo puro y lo impuro, lo bueno y lo malo, el deber, lo sagrado, el orden de la comunidad, la violencia legítima, etc. que se han ido dibujando en las creencias expuestas y en sus elaboraciones de la moral.

las creencias, sin embargo, la película no nos permite asentarnos en ninguna de ellas y nos hace dudar llegando a lo absurdo, o son todos o ninguno. Si no hay víctima no hay culpable sobre el cual ejercer la ley, cuya función es restablecer el orden, por lo que el caos seguirá inevitablemente con la cadena de violencia. Al comienzo todos creen que podrán controlar la violencia, pero se irán viendo cada vez más sometidos a ella, por tomar “por permanente y esencial una exterioridad accidental y temporal” (Girard, 1983; 77), lo que vendría a ser el estereotipo tanto de los personajes como de las circunstancias.

Conclusiones

Rashomon es una película donde se cruzan diferentes cambios, tanto internos como externos, y donde se plantean posibles iniciativas o resistencias al cambio, dadas las inestables circunstancias y cuerpos. A mi parecer, la complejidad y variedad de los casos permite que el espectador establezca relación (bien por semejanza u oposición) con alguno/s personaje/s y sus circunstancias, puesto que toda existencia es un recorrido sometido a cambios internos (físicos, psicológicos, etc.) y externos. Los personajes y los espacios son símbolos solitarios del cambio y del conflicto entre el deber y el querer, entre la naturaleza y la civilización, que operan en la decisión ante los cambios y en la dinámica del propio cambio. El deber queda establecido por los modelos sociales, que establecen las expectativas que dan orden a y en la sociedad, y el querer brota individualmente de cada uno de los personajes; la naturaleza impone su ley y la civilización construye la suya. Es el pensamiento de unos cuerpos ligados al contexto lo que nos lleva a la confusión, puesto que tanto el pensamiento (que no sabe lo que quiere ni lo que debe hacer) como el cuerpo (en constante alternancia de diferentes tipos de movimiento y quietud) y el contexto (sobre el que operan los usos y la destrucción y la creación de la naturaleza y el hombre) son inestables. Kurosawa, al final, muestra cómo cada personaje toma su decisión respecto a su cuerpo y su relación con los cuerpos y espacios que le rodean, creando así su pensamiento de presente y enfoque de futuro. Debe elegir si moverse hacia la oscuridad materialista o hacia la luz humanista, o quedarse anclado en la duda, bien por pensar demasiado o bien por dejar que otros (textos sagrados, etc.) piensen por nosotros.

Kurosawa presenta un malestar social que ya se veía en las calles, el conflicto como resultado de litigantes culpables, tanto vencedores como vencidos son iguales ante la violencia, siendo toda la sociedad responsable de la violencia, incluida la víctima, y no existiendo razón justificada para llegar a ella, puesto que cualquier razón será estimulada por el egoísmo. Kurosawa será portavoz de los discursos humanistas del momento, con discursos fatalistas donde se había perdido la fe en la humanidad, responsables y víctimas de sus propios actos, pero, en vez de dejarse llevar por el fatalismo mostrará un “punto cero” como resultado del conflicto de necesidades no solo egoísmos, desde donde se puede arrancar y proseguir, siendo el camino que se continúe opción personal de cada uno. El conflicto, en todo caso, genera desconfianzas y ha roto los lazos con el pasado, pero el futuro nos presenta nuevas situaciones de confianza, donde cada uno puede optar si darla, ser merecedor de ella o no, y nuevas relaciones con el pasado, para olvidarlo, aprender de él o quedarse anclado.

La obra aparece así como un conglomerado de la historia vivida por la sociedad, estructurada y estructuradora de una forma de pensar, es un mensaje social denso, que se transmite de una determinada forma (pensamiento, lógica, evolución). *Rashomon* será un conglomerado (obra de Akutagawa) dentro de otro conglomerado (obra de Kurosawa), nos recordará un mensaje para

darnos otro¹³. El arte permite un diálogo en el espacio y en el tiempo de conglomerados vividos en y de la sociedad, y estructuras de pensamiento extraídas y entregadas a la sociedad. Donde, como dice Ferro, cada mensaje (historia) es una construcción adaptable y mitificable. Creo que el conglomerado de la imagen de Deleuze se puede abrir hasta abarcar a la película entera, por ser su forma y desarrollo resultado de la selección de la percepción en la experiencia y objeto de percepción condicionada por la experiencia.

Bibliografía

- Almazán, Tomás. *Japón. Arte, cultura y agua*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2004.
- Asakawa K. «Notes on Village Government in Japan After 1600, I». *Journal of the American Oriental Society* 30 (1909-10).
- de Bary, W. T. *Sources of japanese tradition: 1600 to 2000*. Nueva York: Columbia University Press, 2005.
- Barrett, G. *Archetypes in japanese film. The socio-political and religious significance of the principal heroes and heroines*. Londres: Associated University Presses, 1989.
- Bazan, M. *Budismo*. Barcelona: Idea Books, 1998.
- Befu H. *Hegemony of homogeneity*. Melbourne: Trans Pacific Press, 2001.
- Benedict, R. *El crisantemo y la espada*. Madrid: Alianza, 2003.
- Buruma, I. *La creación de Japón, 1853-1964*. Barcelona: Mondadori, 2003.
- Cabezas, A. *El siglo ibérico del Japón. La presencia hispano-portuguesa en Japón (1543-1643)*. Valladolid: Universidad de Valladolid, 1995.
- Caeiro, L. *Cuentos y tradiciones japoneses*. Madrid: Hiperión, 2001.
- Choza, J. *La antropología en el cine*. Madrid: Laberinto, 2001.
- Christopher, R. T. *The japanese mind. The Goliath explained*. North Clarendon (Estados Unidos): Charles E. Tuttle, 1983.
- Confucio. *Los cuatro libros*. Barcelona: Paidós, 2002.

13 Lo mismo que hiciera anteriormente el mismo Akutagawa.

- Costa, J. *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Barcelona: Paidós, 2003.
- Crowley, J. S. *Wabi Sabi Style*. Hong Kong: Gibbs Smith, 2001.
- Doi T. *The anatomy of dependence. The key analysis of Japanese behavior*. Tokio: Kodansha International, 2001.
- Douglas, M. *Símbolos naturales*. Madrid: Alianza, 1978.
- Dower, J. W. *Embracing defeat. Japan in the wake of World War II*. Nueva York: W.W.Norton & Co., 1999.
- Duus, P. *Feudalism in Japan*. Nueva York: Alfred A. Knopf, 1969.
- Fahr-Becker, G. *Grabados Japoneses*. Munich: Taschen, 2002.
- Ferro, M. *Historia contemporánea y cine*. Barcelona: Ariel, 2000.
- Galbraith IV, E. *La vida y películas de Kurosawa y Mifune*. Madrid: T&B, 2005.
- Geertz, C. *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa, 1987.
- Girard, R. *La violencia y lo sagrado*. Barcelona: Anagrama, 1983.
- Goffman, E. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu, 2004.
- Graf Dürckheim, K. *Japón y la cultura de la quietud*. Bilbao: Mensajero, 1993.
- Grau Rebollo, J. *Antropología Audiovisual*. Barcelona: Bellaterra, 2002.
- Guillain, R. *Las geishas*. Barcelona: Laia Libros, 1989.
- van Gulik, R. H. *La vida sexual en la antigua China*. Madrid: Siruela, 2000.
- Hall, E. T. *El lenguaje silencioso*. Madrid: Alianza, 1989.
- . *La dimensión oculta*. México, D.F.: Siglo XXI, 1997.
- Halliday, J. *El nuevo imperialismo japonés*. Madrid: Siglo Veintiuno, 1975.
- Harris, M. *Vacas, cerdos, guerras y brujas: los enigmas de la cultura*. Madrid: Alianza, 1981.
- Haya Segovia, V. *El corazón del Haiku*. Madrid: Mandala, 2004.
- Hendry, J. *Interpreting Japanese society. Anthropological Approaches*. Londres: Routledge, 1998.
- . *Wrapping cultural politeness, presentation and power in Japan and other societies*. Oxford: Clarendon Press, 1993.
- Hobsbawn, E. *Naciones y nacionalismo desde 1780*. Barcelona: Crítica, 1997.

- Jersley, A. *Realism and reality in film and media*. Copenhagen: University of Copenhagen, 2002.
- Kaibara Y. *Historia del Japón*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2000.
- Kamir, O. «Judgment by film: Socio-Legal Functions of Rashomon». *Yale Journal of Law and the Humanities* 12, 101 (2000).
- Kawada M. *The origins of ethnography in Japan. Yanagita Kunio and his time*. Londres: Kegan Paul International, 1993.
- Keene, D. *Dawn to the west. Japanese literature of the modern era. Fiction*. Nueva York: Columbia University Press, 1984.
- Kurosawa A. *Autobiografía (o algo parecido)*. Madrid: Fundamentos, 1998.
- Kurosawa T. «Un visionario del séptimo arte: Akira Kurosawa. Una breve introducción a su obra». *Cuadernos Tijeretazos Postriziny*.
- LaMarre, T. *Uncovering Heian Japan. An Archaeology of sensation and inscription*. Durham (Estados Unidos): Duke University Press, 2000.
- Lindsey, W. R. *Fertility and pleasure. Ritual and sexual values in Tokugawa Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2007.
- MacFarlane, A. «Law and custom in Japan: some comparative reflections». *Continuity and change* 10, 3 (1995): 369-390.
- Martínez Selva, J. M. *La psicología de la mentira*. Barcelona: Paidós, 2005.
- McKenzie, D. A. *China y Japón. Mitos y leyendas*. Madrid: M. E., 1995.
- McQuail, D. *Introducción a la teoría de la Comunicación*. Barcelona: Paidós, 1994.
- Martin, M. *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- Marrati, P. *Guilles Deleuze, cine y filosofía*. Buenos Aires: Nueva Visión, 2003.
- Merleau-Ponty, M. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península, 1975.
- Mitry, J. *La semiología en tela de juicio*. Madrid: Akal, 1990.
- Morita A. *Made in Japan: Akio Morita (fundador de Sony)*. Buenos Aires: Emecé, 1987.
- Murata N. y A. Black. *La casa japonesa*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.
- Nakamura H. *Way of thinking of Eastern peoples: India, China, Tibet, Japan*. Honolulu: The University of Hawaii Press, 1981.
- Nakane C. *Japanese society*. Tokio: Charles E. Tuttle, 1984.

- Naumann, N. *Antiguos mitos japoneses*. Barcelona: Herder, 1999.
- Nichols, B. *Blurred boundaries, questions of meaning in contemporary culture*. Bloomington (Estados Unidos): Indiana University Press, 1994.
- Nitobe I. *Bushido. The soul of Japan*. Boston: Tuttle Publishing, 2001.
- Piault, H. M. *Antropología y cine*. Madrid: Cátedra, 2002.
- Rappaport, A. *Vivienda y cultura*. Barcelona: G.G., 1972.
- . *Ritual y religión en la construcción de la humanidad*. Madrid: Cambridge University Press, 2000.
- Richie, D. *Cien años de cine japonés*. Madrid: Jaguar, 2004.
- Rubio, C. *Claves y textos de la literatura japonesa*. Madrid: Cátedra, 2007.
- Sakaiya T. *¿Qué es Japón?*. Santiago de Chile: Andrés Bello, 1993.
- Salzer, J. *La expresión corporal: una enseñanza de la comunicación*. Barcelona: Herder, 1984.
- Schinca, M. *Expresión corporal*. Barcelona: Praxis, 2000.
- Schwentker, W. *Los samuráis*. Madrid: Alianza, 2006.
- Smith, R. *La sociedad japonesa: Tradición, identidad personal y orden social*. Barcelona: Península, 1986.
- Squicciarino, N. *El vestido habla*. Madrid: Cátedra, 1990.
- Steenstrup, C. *A history of law in Japan until 1868*. Leiden: Brill, 1996.
- Stolcke, V. «La nueva retórica de la exclusión en Europa». *Revista Internacional de Ciencias Sociales* 159 (1999).
- Suzuki D. T. *El zen y la cultura japonesa*. Barcelona: Paidós, 1996.
- Swanson, P. L. *Nanzan guide to Japanese Religions*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2006.
- Tada M. *Gestualidad japonesa. Manifestaciones modernas de una cultura clásica*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006.
- Umesao T. *The roots of contemporary Japan*. Tokio: The Japan Foundation, 1990.
- Watsuji T. *Antropología del paisaje. Climas, culturas y religiones*. Salamanca: Sígueme, 2006.
- Wetzel, P. J. *Keigo in modern Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2004.
- Wilhelm, R. *I Ching, el libro de las mutaciones*. Barcelona: Edhasa, 1992.

Wolff, J. *La producción social del arte*. Madrid: Istmo, 1993.

Yamamoto J. *Hagakure. El camino secreto de los samuráis*. Madrid: EDAF, 2000.

Yuzan D. *El código del samurai. El espíritu del bushido japonés y la vía del guerrero*. Madrid: EDAF, 2002.

Zeami. *Fushikaden. Tratado sobre la práctica del teatro No y cuatro dramas No*. Madrid: Trotta, 1999.

Zizek, S. *La guía perversa del cine, documental*, 2006.