

Judô e Nacionalismo no Cinema de Akira Kurosawa¹²

Antônio M.L. FIGUEIREDO³
Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA

RESUMO

O presente artigo examina os filmes *A Saga do Judô (Sugata Sanshiro)* (1943) e *“A Saga do Judô 2 (Zoku Sugata Sanshiro)”* (1944), do diretor japonês Akira Kurosawa, enquanto manifestações de nacionalismo no cinema durante a Segunda Guerra Mundial. Tomando as cenas de luta como locais privilegiados para compreender a dimensão simbólica acionada nas obras, busca-se elucidar como os filmes fazem dialogar esporte e nacionalismo de maneiras distintas e complementares: no primeiro filme, temos o nacionalismo expresso por meio da homenagem ao judô, através da exaltação de valores tradicionais, apontando para um esforço de conciliação das diferenças internas; o segundo filme, por sua vez, estabelece um confronto entre o Japão e o estrangeiro, simbolizados através do desafio entre o judô e o boxe.

PALAVRAS-CHAVE: Akira Kurosawa; Sugata Sanshiro; artes marciais.

Como um dos mais notáveis diretores do cinema japonês do século XX, Akira Kurosawa (1910-1998) deve parte de seu sucesso à forma como conseguiu se valer da herança samurai refletida nas artes marciais e no *bushido*, código de honra da casta guerreira, enquanto fonte de dramas humanos e na construção de cenas de ação. Responsável por abrir as portas do Ocidente para o cinema nipônico na década de 1950, popularizando a figura do samurai na cinematografia mundial através de filmes como *Rashomon* (1950), *Os sete samurais*(1954) e *Yojimbo*(1961), Akira Kurosawa, desde seu início como diretor de cinema, demonstrou uma propensão a fazer dialogar a ação espetacular de corpos que lutam com demandas estéticas e políticas que marcam os momentos de produção dos seus filmes. Tomando as cenas de luta como locais privilegiados para compreender a dimensão simbólica acionada nas obras, destacamos dois dos seus primeiros filmes: *“A Saga do Judô (Sugata Sanshiro)”* (1943) e *“A Saga*

1Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2O presente artigo é uma adaptação de um trecho da Tese *“Lutas que contam histórias: samurais, violência e o bushido em Akira Kurosawa”*, defendida no Programa de Pós-graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal de Bahia em maio de 2019.

3Professor do curso de comunicação da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), Doutor em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), e-mail: amlfigueiredo@uesc.br

do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*)” (1944), ambientados no período de modernização japonesa em que ocorre a consolidação do judô enquanto arte marcial na sociedade nipônica, para examiná-los enquanto manifestações que fazem dialogar esporte e nacionalismo em plena Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

Como relata Novielli (2007), no período em que Sugata Sanshiro foi produzido, a indústria cinematográfica japonesa era regulada pela *Eigaho*, lei de cinema inspirada na *Spitzenorganisation der filmwirtschaft*, da Alemanha Nazista, instaurada pelo governo em tempos de guerra, quando instituiu formas de controle da produção, distribuição e exibição de produtos nacionais, com a intenção de propagar o ideal nacionalista.

O ponto forte dessa espécie de *restyling* por parte das autoridades era a exaltação da tradição e da cultura do passado, um amplo espelho graças ao qual os espectadores, e em particular aqueles que em breve seriam chamados às armas, podiam redescobrir-se em antigas figuras heróicas e justificar cada perda humana, por mais dolorosa, como um passo a frente na conquista da supremacia pan-asiática.(NOVIELLI, 2007, p.103)

Ao produzir filmes que retratam o início do período Meiji (1868-1912) a partir do judô, em 1943, Akira Kurosawa dá vazão ao sentimento nacionalista que imperava no cinema japonês em meio a Segunda Guerra Mundial. A seguir, examinaremos os dois filmes, buscando elucidar como o alinhamento ao nacionalismo japonês se manifesta de maneiras distintas e complementares: no primeiro filme, temos o nacionalismo expresso por meio da homenagem ao judô (o caminho da suavidade ou gentileza), através da exaltação de valores tradicionais, apontando para um esforço de conciliação das diferenças internas; o segundo filme, por sua vez, estabelece um confronto entre o Japão e o estrangeiro, simbolizados através do desafio entre o judô e o boxe. Em ambos os filmes, o *judô* oferece elementos que balizam moralmente as ações dos personagens e uma gramática de corpos que lutam.

***Sugata Sanshiro* — o caminho da gentileza**

“A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943) é baseado no romance de Tsuneo Tomita, inspirado na história de Shiro Saigo, um dos primeiros alunos de Jigoro Kano, fundador da *Kodokan*⁴ *Judo*. Junto com outros três discípulos de Jigoro Kano, Shiro

4A *Kodokan* (*ko*: palestra, estudo, método; *do*: caminho ou via; e *kan*: instituto) ainda hoje é a mais famosa escola de judô do Japão e do Mundo.

Saigo é reconhecido como um dos *Kodokan Shitenno* (Quatro Guardiões Celestiais da *Kodokan Judo*), sendo um importante personagem na história dessa arte marcial, na medida em que participou de desafios que promoveram o judô no Japão, no seu período de criação. No filme, ele se chama Sanshiro, um jovem que sai do interior para a cidade buscando aprender *jujutsu* e conhece o judô, entrando em uma jornada de autoconhecimento e desafios. Ao final, é disso que se trata o filme, uma jornada de aprendizado não só da técnica, mas também de autoconhecimento e elevação moral, com o domínio dos impulsos violentos e o apaziguamento de diferenças na busca do bem comum.

Sanshiro Sugata, personagem que dá nome ao filme, ilustra o caminho do guerreiro moderno que busca a evolução moral através da arte marcial, tornando-se um guerreiro forte, disciplinado e moralmente evoluído. O filme é ambientado no ano de 1882, momento em que surge o judô e em que as escolas de artes marciais disputavam, entre si, a supremacia através de desafios públicos, quando se valorizava a vitória acima de tudo. Sanshiro é um jovem naturalmente forte e o seu desafio é domar a sua força e agressividade para atingir o nível avançado do judô, que “significa fazer melhor uso da energia física e mental adquirida nos níveis básico e intermediário e então contribuir para a sociedade” (KANO, 2008a, p. 84). Para Kano (2008a), a prática do judô em atividades cotidianas pode ser percebida quando se verifica o uso adequado da energia mental e física, princípio que afirma ser possível avaliar qualquer atividade humana.

Esporte olímpico desde 1964, o judô, criado em 1882, traz a marca da modernização ocorrida no Japão no período Meiji (1868–1912), quando, após mais de 200 anos de isolamento imposto no período Tokugawa(1603-1868), o país se viu obrigado a absorver elementos da cultura ocidental e, ao mesmo tempo, valorizar heranças culturais nipônicas como forma de construção de uma identidade. Autores como Jansen (202), Basely (1974) apontam para reatividade que marcou tal período, na medida o Japão foi forçado a abrir seus portos para nações estrangeiras, buscando, desse modo, uma rápida equiparação tecnológica e social com tais países.

O Judô é resultado de um esforço de modernização das artes marciais herdadas da casta Samurai, empreendido por Jigoro Kano (1860-1938), estando de acordo com os desafios impostos pelo período Meiji. Durante o período feudal, os samurais praticavam uma série de técnicas de combate corpo a corpo, com e/ou sem armas, que visavam derrubar, imobilizar e matar seus adversários. De acordo com Kano(2008a), diversos

estilos foram criados e desenvolvidos no interior dos clãs, recebendo diversos nomes, como *yawara*, *taijutsu*, *kenpo*, *torite*, que são considerados tipos de *jujutsu*. Ao batizar o seu estilo de *jujutsu* como *judo* (caminho suave ou caminho da gentileza), Jigoro Kano tinha como objetivo tornar a antiga prática do *jujutsu*, uma forma segura de desenvolvimento pessoal e social. De acordo com Kano (2008b), durante o período Tokugawa (1603–1868), o *jujutsu* se tornou uma arte complexa, ensinada em diversas escolas por mestres. No início da era Meiji (1868–1912), com a corrida por modernização da sociedade, as escolas de *jujutsu* entraram em decadência, pois simbolizavam um período feudal que se queria superar. Foi a partir de 1877, como aponta Kano (2008a), que a prática começou a ter uma recuperação gradual e crescente.

Kano pesquisou e sistematizou antigas técnicas, excluindo as mais lesivas e buscando enfatizar a dimensão filosófica da arte marcial, fundamentos que vinham sendo esquecidos na prática do *jujutsu*. Para Kano (2008a, 2008b), embora o combate seja o cerne da prática do *jujutsu*, a educação física e o treinamento mental sempre fizeram parte de suas metas, sendo enfático na defesa da sua prática como um meio de evolução moral do indivíduo e uma ferramenta para o desenvolvimento da sociedade. Ao batizar seu estilo de *jujutsu* como *judo*, Kano (2008a, buscou enfatizar a ideia de “do” (caminho) como sendo o foco principal do que era ensinado na escola *Kodokan*, enquanto o *jutsu* (técnica) era vista como algo secundário.

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

Os combates que Sanshiro trava ao longo do filme, que lhe permitem evoluir enquanto indivíduo, surgem na medida em que sua popularidade e a do judô crescem. O

antagonista do primeiro filme, “A Saga do Judô (*Sugata Sanshiro*)” (1943), é Gennosuke Higaki, da escola *Ryoi-Shinto*, que assume o lugar do antigo *jujutsu*, como uma das linhas de forças que guiam o filme para o grande binômio do desafio final. Simbolicamente, a luta entre judô e *jujutsu* representa o antigo vs moderno, fazendo das performances dos atores em cenas de luta, locais privilegiados para compreensão do esforço de conciliação das forças internas representado pelo filme.

Destacamos duas lutas que ilustram tal afirmação: a primeira acontece após a polícia local, pressionada por outras escolas de *jujutsu*, convidar os representantes do judô para participarem do torneio de artes marciais. Antes do torneio, quando enfrenta o *sensei*⁵ Murai, mestre do seu desafeto Gennosuke, Sanshiro é convidado para participar de um combate na escola *Tenjin Shin Yo*, a mesma que havia entrado no início do filme, antes de conhecer o judô. A luta mostra sua evolução como lutador e insere um questionamento que marcará sua conduta: o destino de seus adversários. O combate ocorre em um *dojo*⁶ e segue uma ritualística, com a presença de um juiz e observadores externos. Uma música não diegética estabelece a tensão inicial do combate, com os adversários se dirigindo ao centro do tatame e sendo orientados pelo juiz. Monma, o representante do *jujutsu*, se mostra um oponente raivoso e interrompe Sanshiro, que se posicionava para o *za-rei*, uma forma de cumprimento realizada de joelhos em sinal de respeito, e exclama que já estava pronto para a luta.

A cena ganha velocidade. A câmera persegue os lutadores com movimentos panorâmicos, mostrando o rápido deslocamento lateral imposto por Monma, que solta *kiais*⁷ e golpes facilmente defendidos por Sanshiro. No momento em que as pegadas no *kimono* se desfazem e os corpos se afastam, Monma mostra-se cansado e respira com dificuldade, enquanto Sanshiro permanece com o mesmo semblante calmo que começou a luta. Alguns quadros mostram a reação dos observadores. Sanshiro arremessa Monma no golpe derradeiro do combate, o *Yama-arashi*, uma referência histórica ao lutador Shiro Saigo, que conseguiu aplicá-lo com perfeição em lutas decisivas para a popularização do judô no Japão. Em desafios públicos entre estilos que ocorreram no período, os representantes do judô tiveram que provar a eficiência da arte marcial que

⁵*Sensei*, em japonês, significa professor ou “aquele que vem antes”. É o termo utilizado para se referir ao professor de judô, mesmo em outros países.

⁶*Dojo* é o espaço físico onde se pratica o *judô*. A palavra deriva de um termo budista que faz referência ao “local de iluminação”, envolvendo uma série de preceitos comportamentais de respeito e reverência.

⁷Gritos realizados na execução de golpes, como forma de exteriorizar a energia corporal. Envolve a ideia de *ki*.

adotava o discurso do aprimoramento das antigas práticas. Shiro Saigo foi um dos principais representantes do judô, utilizando tal golpe para vencer seus desafios. A câmera decompõe o movimento, mostrando os detalhes da técnica: a pegada cruzada com o polegar para dentro do *kimono*, o *kuzushi*⁸, a forma que a perna varre o adversário e o trabalho dos braços.

Em condições normais, na prática do judô, o indivíduo é arremessado ao chão, caindo próximo ao corpo de quem aplica a técnica. No filme, para enfatizar a força e a potência dos golpes aplicado por Sanshiro, a distância em que o corpo é arremessado é usada como um parâmetro na estruturação da agressão visual. O movimento é decomposto de maneira que Monma é mostrado em um quadro planando no ar antes de colidir com a parede. A colisão não é mostrada, o som do impacto, acompanhado de um gemido, dá início a um movimento panorâmico que mostra o espanto dos observadores, em silêncio, antes de revelar o resultado da queda. Um quadro em câmera lenta mostra uma das proteções da parede caindo no corpo estendido no chão, que não dá sinais de reação. A velocidade reduzida confere mais dramaticidade ao desfecho, um estilo de decoração que Kurosawa usará algumas vezes em sua carreira. Em meio aos corpos parados que observam o homem caído, um grito corta o silêncio e a inércia da cena, despertando os sentidos de Sanshiro e apontando para as consequências em torno na luta. O olhar de espanto do judoca⁹ antecede a visão da janela onde homens, mulheres e crianças assistem a peleja. A filha de Monma, o adversário derrotado, fecha a sequência. A música torna o seu olhar enigmático, um prelúdio da sua ação: uma frustrada tentativa de vingança.

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

⁸Movimento de desequilíbrio que precede o golpe.

⁹Praticante de judô.

contribui para a evolução moral de Sanshiro, que buscará o caminho da reconciliação com seus adversários, uma forma de traduzir o *Jita Kyoie* através da ação.

O próximo desafio de Sanshiro envolve uma questão adicional. Murai, o mestre do seu inimigo Gennosuke Higaki, é também pai da Sayo, garota pela qual se apaixonou sem saber de quem era filha. Essa informação o faz hesitar, não ter paz de espírito e pensar em desistir do desafio. Nos momentos em que antecedem a luta, seus companheiros de judô estranham o seu atraso no torneio de artes marciais. Sanshiro está em oração na *Shudokan*¹⁰ quando é interrompido por um monge, que lhe guia na compreensão e aponta o caminho a seguir. Sanshiro não quer lutar, pois acha que, se ganhar, arruinará a carreira do pai da mulher pura pela qual se encantou. Sanshiro descreve a cena em que viu Sayo pela primeira vez, quando ela orava pelo pai “sem pensar em si”. O monge o provoca a ser “inocente e puro como ela” e, apontando para o poço em que o judoca já esteve com o intuito de se matar, lhe pergunta: “O Sugata da *shudokan* ganhou nova vida naquele poço. Você se esqueceu?! O que é sua vida para você?!” (A SAGA..., 1943, 51min).

A pureza de Sanshiro só pode se revelar através do enfrentamento daquele desafio que lhe foi proposto, pelo qual ele havia se dedicado. O seu caminho é o judô (caminho da gentileza), que é o da luta, e através dela, evoluir enquanto indivíduo e contribuir com a sociedade. Não havia outro caminho a não ser lutar da melhor forma possível de forma honrada, respeitando seu adversário e a sua arte marcial. Sanshiro pega o seu *kimono* e se apressa para chegar ao torneio.

Em volta do amplo tatame, muitas pessoas abanam-se enquanto esperam para assistir ao desafio organizado pela polícia local. Existe respeito entre os lutadores que trocam olhares amistosos e executam o *za-rei*, o cumprimento formal ajoelhado. Os dois adversários começam uma luta de muito respeito segurando firmemente no *kimono* do outro. Algumas fusões de quadros que mostram os lutadores se deslocando lateralmente servem como passagem de tempo. Mesmo sem desferir golpes, os dois estão ofegantes e suados. Este é o quadro que corresponde à batalha espiritual que Richie (1998) observa nas cenas de luta dirigidas por Akira Kurosawa. “A ação é o resultado de uma tensão espiritual” (RICHIE, 1998, p. 16). No nosso entender, o termo mais adequado seria embate de *ki*, um combate físico e mental entre duas forças. Nessa concepção, como aponta Tokitsu (2012), as lutas assumem sua estrutura acompanhando o *ki*. Mesmo que

¹⁰Nome dado a *Kodokan* no filme.

a estratégia seja guiada por certo cálculo, é o *ki* que modula as formas de movimento: “um ataque será bem-sucedido se o implementamos após haver perturbado o *ki* do oponente; sofreremos o ataque dele se o nosso *ki* for perturbado por ele” (TOKITSU, 2012, p. 94). Murai e Sanshiro representam dois *ki* poderosos: o momento de aparente inatividade no início do confronto é quando ambos buscam brechas na defesa do outro, no *ki* do outro. São pequenos movimentos, ajustes na forma de pegar no *kimono* do adversário, formas de caminhar e se equilibrar que compõem um jogo quase invisível, diretamente ligado às memórias corporais e à energia que rodeia as coisas e as pessoas. Kurosawa representa essa concepção de combate prolongando os momentos que antecedem a ação.

A sequência utiliza-se de uma série de golpes que compõem o arcabouço de técnicas perpetuadas até os dias atuais em escolas de judô em todo o mundo. Murai tenta três *osotogari*¹¹ seguidos, desequilibrando Sanshiro, que cai sentado numa cadeira colocada no canto do *tatame*. Com um leve sorriso no rosto, o judoca cumprimenta o policial que ocupava o móvel antes dele. Murai continua a atacar e, dessa vez, levanta Sanshiro sobre os ombros em um golpe chamado *kata-guruma*. A reação dos espectadores é vista antes do resultado do arremesso, seguindo o mesmo padrão de edição da luta com Monma. O lutador de judô aparece caindo em pé, em um novo quadro. Sanshiro reage indo em direção a Murai, que defende seu ataque com um *ura-nage*, dominando seu quadril e arremessando-o para trás. Mais uma vez Sanshiro cai em pé, impressionando a quem assiste a luta e frustrando Murai. A partir desse momento, Sanshiro, mais jovem e forte, domina a luta, aplicando uma série de quedas no seu adversário, que se levanta, por duas vezes, com muito esforço e retorna para a luta.

A tristeza molda as expressões de Sanshiro desde os últimos dois golpes. Mas não há o que fazer, a não ser continuar a luta até que alguém desista de forma honrosa. No último golpe, Murai está desorientado e a câmera assume seu ponto de vista para mostrar sua visão afetada. Na faixa sonora, ouve-se a voz da sua filha afirmando que ele ganharia, o que conduz o seu último esforço para se levantar e mais uma vez ser arremessado. Dessa vez, só lhe restaram forças para se colocar na posição de *za-rei* e desistir da luta. Sanshiro, entristecido ao ser declarado vencedor, busca aproximar-se de Murai, que vinha sendo carregado por assistentes. “obrigado, obrigado... Sugata, você é muito forte, não fui um adversário à altura”, diz Murai, que tem como resposta o “tive

¹¹Uma das 40 técnicas básicas do judô.

sorte” do humilde e constrangido judoca. A luta foi disputada e honrada, nela, os lutadores trocaram golpes, entregaram o melhor de si e, ao final, se respeitaram e reconheceram as qualidades do outro, entendendo o momento da luta como um momento de aprendizado e buscando o bem-estar mútuo. Mais do que qualquer outra cena de luta nos dois filmes em questão, essa é a que resume o espírito do judô pregado por Jigoro Kano.

Após o confronto com Murai, Sanshiro ainda enfrenta Gennosuke, que se sente ferido em sua honra por Sanshiro se aproximar de Murai, seu mestre, e sua filha, após a luta. Para Gennosuke, o duelo final vale a vida ou a morte, remetendo aos desafios mortais como dos antigos samurais quando tinham sua honra abalada. Mas não há morte, o judô de Sanshiro vence. Há a conformação das forças envolvidas, e sabemos, através do relato de um espectador, que o derrotado mudou após o combate, não guardando rancor. O filme termina com Sanshiro viajando em busca de autoconhecimento e amadurecimento, à procura de desafios que lhe permitam evoluir como indivíduo. Enquanto manifestação de nacionalismo, o filme funciona na medida em que é uma homenagem ao judô, esporte nacional que representava o ideal de modernização e preservação dos valores tradicionais num esforço conciliatório das forças internas. O judô, enquanto tema e estilo de luta adotado, será retomado no filme seguinte, no ápice da Segunda Guerra Mundial, adicionando um nacionalismo mais combativo na trama de forma explícita.

***Zoku Sugata Sanshiro* — o nacionalismo exacerbado**

Zoku Sugata Sanshiro é a continuação do filme anterior, sendo marcado pelo embate com o boxe, representando o EUA. Existe ainda o esforço de conciliação das forças internas, mas com o *karate*, outra arte marcial japonesa que se desenvolveu no período, outro binômio desenvolvido na trama. Desse modo, dois conflitos devem ser resolvidos no filme: enfrentar o inimigo externo e superar as diferenças internas. É o discurso oficial do Japão bélico da Segunda Guerra Mundial explícito. Mais uma vez, as lutas encenadas cumprem funções narrativas e simbólicas fundamentais no filme.

No último ano da Segunda Guerra Mundial, quando os EUA representavam o principal inimigo, a cultura ocidental, que invadiu o Japão na Era Meiji (1868–1912), é mostrada de forma a representar uma degradação dos costumes. O filme é ambientado em 1887, e sua primeira cena nos apresenta o inimigo a ser combatido, o invasor

americano e seus hábitos rudes, agressor do japonês humilde. Um marinheiro americano, sendo carregado em uma liteira, grita com o seu condutor pedindo para parar. O transporte vira e os dois caem, começando uma série de agressões. O japonês, bem mais baixo que o americano, se ajoelha e se desculpa. A postura respeitosa semelhante a *za-rei*, que é mostrada nas lutas de judô do primeiro filme, nesse contexto remete a uma subserviência semelhante à de castas inferiores para com os samurais em tempos feudais. Isso não impede que o americano agrida o carregador com uma série de socos e chutes, abrindo o filme com uma série violenta que se diferencia de todas as cenas do filme anterior não só pelo estilo de luta utilizado.

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

Sanshiro segura um dos braços do marinheiro e impede que a agressão continue, aplicando uma torção no punho. O marinheiro americano, ainda esbravejando, vai em direção a Sanshiro que, vestido com trajes tradicionais, chuta a sua perna com uma *geta*, típica sandália de madeira, e se distancia do agressor, atraindo-o para a beira do cais. Colocando-se de costas para a água, o judoca espera o agressor para arremessá-lo com um *kataguruma*, golpe que levanta o adversário nos ombros. As roupas tradicionais do judoca contribuem para a construção simbólica da cena, índice do confronto de forças que daí decorrerá: o embate entre os valores japoneses e os americanos, entre o judô e o boxe, entre o marinheiro e o samurai moderno, o aspecto político mais visível

do filme. Como consequência da luta contra o marinheiro, Sanshiro é desafiado por um lutador de boxe que está visitando o Japão.

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

Dois homens se digladiam no ringue colocado no centro de um grande salão decorado ao modo ocidental. Gritos e risadas compõem a tumultuada banda sonora, cobrindo imagens intercaladas dos lutadores, pessoas gritando e Sanshiro, que reprova o espetáculo com o olhar. O choque na percepção é pelo contraste entre o boxe e as artes marciais japonesas, com o boxe ocupando o lugar do “outro” a ser negado e combatido. O silêncio respeitoso das lutas de judô, os rituais que antecedem e terminam os combates, em tudo se diferenciam do ambiente em que mulheres e homens ocidentais bebem, fumam e comemoram a perda de consciência de um dos lutadores após uma sequência de socos. Prestes a sair do ambiente, Sanshiro se dirige ao lutador de *jujutsu*, que acabara de subir no ringue, e aconselha o japonês a não lutar, em nome das artes marciais japonesas. Ao apelar à tradição, Sanshiro invoca valores intrínsecos às artes marciais japonesas herdados dos samurais: além do espaço íntegro e que deve ser respeitado, existe a valorização da coragem, da destreza e da conduta honrada na vitória e na derrota. Mas o japonês lutava por dinheiro, opção que lhe restou após a decadência do *jujutsu*, decorrente da popularização do judô. Enquanto Sanshiro se dirige para a porta de saída do salão, a luta entre o lutador de boxe e o representante do *jujutsu* começa, com o japonês levando muitos socos enquanto não consegue segurar o americano ou esboçar alguma reação. A música tensa e as reações de Sanshiro acrescentam dramaticidade à cena, que resultará no sentimento de culpa. O mesmo dilema enfrentado pelo herói no primeiro filme é colocado e faz com que ele cogite abandonar o judô. Também como no primeiro filme, *sensei* Yano, seu mentor, lhe fala sobre o “caminho”, colocando a disputa entre as artes marciais para além da disputa entre nomes e sucessos individuais.

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

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

karate se apresentem formalmente e desafiem Sugata. O *sensei* não aceita a luta, por achar que o *karate Higaki* não deva ser considerado uma modalidade de arte marcial, por eles não respeitarem o *dojo* e os outros homens, “comportamento nunca aceito nas artes marciais japonesas”.

Duas frentes de combate foram abertas para Sanshiro, uma contra o lutador de boxe americano, que representava o estrangeiro, numa luta que aconteceria em um ringue, e a outra contra o *karate* dos Higaki, que buscavam vingança e representavam as forças desviantes do caminho das artes marciais japonesas. De um lado, a rejeição dos valores estrangeiros, e do outro, o aprimoramento moral do Japão que as artes marciais eram representantes. O primeiro desafio é o externo, uma luta entre um boxeador e um lutador de judô, o que torna as regras difusas, um desafio entre estilos, que muitas vezes já aconteceram e ainda hoje acontecem em sua versão contemporânea, conhecida como MMA, ou *mixed martial arts*. O boxeador Lister é apresentado como o maior lutador de boxe da terra; Sanshiro, que inicialmente tem seu nome escondido, é anunciado como um lutador de judô genial. A luta vale mil ienes. Imagens da torcida dividida entre americanos e japoneses são intercaladas com os primeiros lances da luta, que mostram o boxeador tentando se aproximar de Sanshiro com uma série de combinações de socos. O judoca consegue agarrar uma de suas mãos e, após sorrir para o adversário, começa a girá-lo no ringue. Ao encostar nas cordas, o boxeador se ajeita e tenta socar o judoca, que aproveita o momento para lançá-lo com uma adaptação do *yama-arashi*, golpe que marcou suas vitórias no primeiro filme. O boxeador é arremessado ao chão e cai quase desacordado. O silêncio toma a cena e os rostos dos torcedores são mostrados com ar de dúvida. O treinador do americano tenta animá-lo com gritos. O representante do boxe se levanta com muito esforço, pendurando-se nas cordas antes de avançar novamente em direção ao judoca. Sanshiro permanece imóvel no ringue, como se não olhasse para o seu adversário que acabara de se levantar. Mas ao chegar perto de Sanshiro, que não olha na sua direção, o boxeador cai de costas sem forças para o combate. O silêncio mais uma vez toma conta da cena, agora intensificado pelos rostos paralisados das torcidas americana e japonesa. Nesse momento, todos os personagens que aparecem nos quadros estão imóveis, como se o desfecho do combate paralisasse todas as ações dos presentes.

Após o juiz erguer a mão de Sanshiro — ritual que o judoca não entende e quase não o permite —, o barulho da torcida retorna. O organizador entrega o dinheiro ao

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

O duelo final, assim como no primeiro filme, reafirma uma mensagem já clara, de superação das diferenças internas. Mais uma vez Sanshiro enfrenta um desafio mortal, vencendo e poupando seus adversários, com o s quais busca se reconciliar. Desse modo, o filme se encerra reafirmando a necessidade de conformação das diferenças em prol do objetivo comum da Nação, mas a marca mais forte que carrega é a explicitude com que aponta para o real inimigo que deveria ser combatido: os EUA e valores ocidentais que iam de encontro com os valores tradicionais, defendidos no discurso oficial do Japão bélico da Segunda Guerra Mundial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da homenagem ao judô e seus valores que remetem ao *bushido*, o código de honra dos antigos samurais, Kurosawa estreou como diretor no cinema alinhado com a política imperialista em voga no momento da sua produção, mas também deu sinais da sua genialidade na forma de agregar significados à ação empreendida por corpos em ambientes simbolicamente construídos. Embora concordemos em parte com Richie (1998, p. 25) que, em especial, *Zoku Sugata Sanshiro* “é uma imagem de propaganda — totalmente o oposto de uma imagem pessoal. É um filme de entretenimento — bem diferente de um filme divertido”, acreditamos que esse é o fato que os tornam mais interessantes. Por que é quando os vemos enquanto acontecimentos, frutos do encontro de estruturas próprias do cinema, com estruturas ancoradas na história e na cultura nipônica, que o judô, um dos esportes

nipônicos mais difundidos no mundo, adquire uma dimensão estética e moral mais complexa.

REFERÊNCIAS

A SAGA do Judô (*Sugata Sanshiro*) Direção: Akira Kurosawa. Produção: Keiji Matsuzaki. Intérpretes: Susumu Fujita, Denjiro Okoohi, Takashi Shimura, Yoshio Kosugi e outros. Roteiro: Akira Kurosawa. Inspirado no romance de Tsuneo Tomita. Tóquio, JP: Toho Company, 1943. 1 DVD (80 min), São Paulo: Versátil Home Vídeo, 2017.

A SAGA do Judô 2 (*Zoku Sugata Sanshiro*). Direção: Akira Kurosawa. Produção: Keiji Matsuzaki. Intérpretes: Susumu Fujita, Denjiro Okoohi, Akitake Kono, Ryunosuke Tsukigata e outros. Roteiro: Akira Kurosawa. Inspirado no romance de Tsuneo Tomita. Tóquio, JP: Toho Company, 1945. 1 DVD (83 min), São Paulo: Versátil Home Vídeo, 2017.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas**: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

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

FIGUEIREDO, Antônio M. L. **Lutas que contam histórias**: Samurais, violência e o bushido em Akira Kurosawa. 2019. 209 f. Tese (Doutorado em Cultura e Sociedade) – Instituto de Humanidades, Artes e Ciências, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

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

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

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

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

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

NITTOBE, Inazō. **Bushido**: alma de samurai. São Paulo: Tahyu, 2005.

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

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

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