

Chanbara: História e honra no cinema de samurai japonês

Marcelo Dídimio Souza Vieira

Doutor em Multimeios/Cinema. Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará.
mdidimo@hotmail.com

Jorge Couto de Alencar

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará.
jorge.alencar@gmail.com

RESUMO

O filme de samurai é um importante gênero na cinematografia japonesa, estando presente nas películas desse país durante toda a história da arte cinematográfica do Japão. Esse artigo trata do filme de *chanbara*, nome pelo qual o filme de samurai é conhecido em seu local de origem. No texto são abordadas as características e a história desse gênero cinematográfico no Japão desde seu início no final do século XIX até os dias atuais. Objetiva-se com esse estudo obter uma maior compreensão desse gênero e de suas peculiaridades.

Palavras-chave: *Cinema. Japão. Samurai.*

ABSTRACT

The samurai film is an important genre in Japanese cinema, being present in films of that country throughout the history of Japan's cinematic art. This article deals with the *chanbara* film, term by which the samurai film is known in its place of origin. The text addresses the characteristics and the history of this film genre in Japan since its inception in the late nineteenth century to the present day. This study objective is to get a better understanding of the genre and its peculiarities.

Keywords: *Cinema. Japan. Samurai.*

Elementos históricos e recorrentes

Durante séculos, os samurais foram uma parte importante da sociedade japonesa. Por essa razão, eles sempre estiveram representados nas mais diversas artes. Essa classe guerreira possui uma história de mais de mil anos, sendo mais antiga do que muitas das artes tradicionais como os teatros *kabuki* e *bunraku*, ambos do século XVII. Por sua participação em guerras e governos, seus feitos eram constantemente temas de peças e pinturas, seus personagens e histórias uma parte permanente nas artes do Japão.

O cinema de samurai tem uma forte influência do *kodan*, um modo japonês tradicional de contar histórias, e do teatro *kabuki*. O *kodan*, segundo Thornton (2008, p. 28-29) era uma forma narrativa que tinha como público os nobres e os samurais. Suas histórias eram vistas como educadoras e não como apenas uma forma de diversão. Seus especialistas deveriam em seus contos tratar da moral e costumes de seu tempo e criticar o governo em suas falhas, apresentando exemplos a serem seguidos através de narrativas que mostrassem como tudo deveria ser. O *kabuki*, ao contrário, era uma forma de arte com seu público principal formado por pessoas simples da população geral. Esse teatro buscava apresentar um mundo mais próximo do real. Seus espectadores procuravam ver como as coisas eram e não como deveriam ser. Seus heróis sofriam todas as angústias da vida em um ambiente onde sentimentos e vontades não podem ser sempre externados e onde o peso da sociedade esmaga desejos individuais.

A censura nos séculos XVII e XVIII proibiam escândalos e incidentes políticos da época de serem retratados como tal. As peças de *kabuki*, para burlar esse problema, foram divididas em peças de época, as *jidaimono*, e em peças contemporâneas chamadas de *sewanomo*. Uma categorização que lembra a divisão inicial do cinema japonês em *jidaigeki* (filmes de época) e em *gendaijeki* (filmes sobre a vida contemporânea). As peças *kabuki* de *jidaimono* apresentavam histórias políticas ou dramas domésticos de seus personagens, geralmente samurais ou nobres, que seriam censuradas por tratar de figuras do governo ou de alguma personalidade importante. Essas histórias eram, então, transportadas em cem ou duzentos anos para o passado, nomes e partes dos eventos eram alterados. Desse modo, as peças de época poderiam fazer críticas aos costumes, aos samurais e a nobreza de forma segura (THORNTON, 2008, p. 32-37). Muitos filmes de *chanbara* fazem essa mistura entre personagens e fatos reais e ficcionais. Mesmo sem ter que se preocupar com a censura nas películas, o costume de misturar realidade histórica e ficção iniciado no *kabuki* continuou nos filmes de samurai.

Os filmes de *chanbara*, também conhecidos como filmes de samurai no ocidente, são vistos no Japão como um subgênero do *jidaigeki*. Os japoneses geralmente classificam todos os seus filmes como *jidaigeki* ou *gendaigeki*. Todos os outros gêneros e classificações sendo derivados desses dois gêneros principais (THORNE, 2008, p.19).

Jidaigeki significa literalmente drama de época. As obras classificadas nesse gênero tendem a se passar durante o período do xogunato Tokugawa (THORNE, 2008, p.19). Com início estabelecido em 1603 por Tokugawa Ieyasu e terminando com Restauração Meiji em 1868 depois da queda de Edo (atual Tóquio) esse período de mais 250 anos é também chamado de Período Edo. Andrew Gordon nos diz que “A característica mais importante da história Tokugawa foi a ausência de guerras” (2003, p.09).

Segundo Berra (2010, p. 133) tanto o *jidaigeki* quanto o *gendaigeki* revelam bastante sobre o passado e o presente japonês. Muitos diretores alternaram entre os dramas de época do *jidaigeki* e os filmes apresentados nos tempos modernos ou contemporâneos do *gendaigeki* de acordo com interesses próprios e com as mudanças no gosto da audiência doméstica. Com o passar dos anos alguns subgêneros nascidos desses *major genres*, como a *chanbara*, por exemplo, se estabeleceram firmemente como formas narrativas por seus méritos, ganhando destaque dentro do cinema japonês.

Os dramas de época do *jidaigeki* geralmente se passam no período Edo e tem como protagonistas de suas histórias os samurais, mercadores, *daimyos* (poderosos lordes feudais) e camponeses desse tempo. Entretanto há algumas exceções a essa regra. S. A. Thornton (2008, p. 11-14) nos diz

que a classificação mais aceita para os gêneros cinematográficos japoneses define *gendaigeki* como filmes passados no período moderno e *jidaigeki* como filmes passados na era feudal. A autora ainda nos diz que o ano aceito como linha que separa essas duas épocas é 1868. Esse ano foi escolhido por ser o início da era Meiji, marcando a transição do Japão para a era moderna. Entretanto, essa classificação apresenta um problema. Ela descreve o modo como os filmes integrantes desses *major genres* deveriam ser e não como eles realmente são. Por essa razão é possível ver películas desses gêneros que não respeitam as datas definidas nessa categorização. O filme *O Intendente Sansho* (1954) de Kenji Mizoguchi, por exemplo, se passa no período Heian (anos 794-1185) e Akira Kurosawa fez sua estreia como diretor em 1943 com *A saga do judô*, um drama de época passado na era Meiji (anos 1868-1912). O período Edo é geralmente tão presente nos filmes de época por representar um período de mudanças para o Japão. Ele tem início no século XVII com um país feudal que aos poucos sofreu uma transição para o Japão moderno representado pela era Meiji. O início da formação do Japão moderno, a tensão causada pela transição de uma era para a outra, a modernização do país e as mudanças nos papéis sociais são todos temas explorados pelos filmes de *jidaigeki* (BERRA, 2010, p. 133-134).

O termo *chanbara* tem sua origem com a contração da onomatopeia *chan-chan-bara-bara*. Em seu dicionário de expressões japonesas Kakeshi, Tamori e Schourup (1996, p. 177) nos dizem que a expressão tem como significado a luta de espadas ao estilo dos samurais. *Chan-chan-bara-bara* foi contraída para *chanbara*, palavra que é utilizada para fazer referência a filmes e peças nos quais há samurais ou lutas de espada.

Segundo Thorne (2008, p. 19) definir o que é um filme de *chanbara* e o que o diferencia de um *jidaigeki* é algo difícil. Apesar de popularmente conhecidos no ocidente como filmes de samurai, nem todos os filmes desse gênero tem um guerreiro samurai como tema ou personagem principal. Zatoichi e Lady Snowblood, por exemplo, duas séries clássicas de *chanbara* têm como protagonistas personagens pertencentes à classe camponesa.

John Berra (2010, p. 134) diz que o *chanbara* geralmente tem uma ênfase maior na ação e coloca mais importância temática no código de honra do que os filmes *jidaigeki*. Justin Howe (2010, p. 85) define *chanbara* como filmes de lutas de espada com histórias centradas em motivos simples como a busca por justiça ou a vingança. Segundo Howe os filmes com foco maior na ação se tornaram mais comuns após a Segunda Guerra Mundial, sendo essa uma das principais diferenças entre *chanbara* e *jidaigeki*.

Roland Thorne (2008, p. 19-20) acredita que utilizar a ação e lutas de espada como tema comum aos filmes de samurai é um problema, pois “O verdadeiro filme de samurai lida com mais do que apenas lutas de espada. Na verdade, alguns filmes de samurai contêm muito pouca ação”. Segundo Thorne o filme de samurai é melhor definido pelo que está por trás das lutas de espada. “... filmes de samurai estão preocupados com os problemas e dilemas (tanto internos quanto externos) do guerreiro, daquele que é habilidoso na realização de atos violentos”. O verdadeiro filme de samurai nos diz o autor, força o protagonista a lidar com situações onde tanto ele quanto a audiência aprendem algo novo sobre o status do indivíduo como matador. Esse gênero cinematográfico se preocupa, então, com a jornada e o aprendizado do guerreiro.

Um tema encontrado comumente nos filmes de *chanbara* passados no período Tokugawa é o dilema do samurai em uma época de paz. O que alguém treinado para guerra faz quando não há nenhuma guerra? Durante a calma do governo de Tokugawa o número de samurais sem mestres chamados de *ronin* aumentou significativamente e muitos filmes lidam com as façanhas e problemas desses guerreiros errantes (THORNE, 2008, p. 17).

A representação da natureza é outro tema recorrente nos filmes de *chanbara*. A arte japonesa tem na representação do mundo natural uma de suas tradições, esse costume foi incorporado ao cinema desse país e é um aspecto importante em muitos dos filmes feitos no Japão. “Desse modo, muitos filmes de samurai contêm longas, belas cenas da característica paisagem japonesa...” (THORNE, 2008, p. 21). Thorne nos diz que muitas das representações da natureza vistas nos filmes de samurai são simbólicas, com seu significado facilmente reconhecido pela audiência japonesa, mas desconhecido por espectadores de estrangeiros. Apesar de não ser necessário o conhecimento do sentido desses símbolos para entender e aproveitar o filme, seu entendimento torna a experiência cinematográfica mais rica. “Por exemplo, as quedas de flores de cerejeira frequentemente simbolizam o modo como a morte pode chegar de repente e inesperadamente” (THORNE, 2008, p. 21).

O conflito entre a obrigação de alguém perante seus superiores ou sociedade e seus sentimentos é um tema recorrente não só no cinema de samurai, mas nos dramas japoneses em geral. Esses sentimentos são chamados de *giri* e *ninjou* no Japão. *Giri* significa obrigação e representa o sentimento de obrigação e honra de uma pessoa perante seus superiores. É o seu dever de cumprir o papel que lhe cabe na sociedade. *Ninjou* significa sentimentos humanos. Empatia, simpatia, amor, todas as decisões emocionais tomadas pelo ser humano na qual ele deve refletir sobre certo e errado são partes do *ninjou*. Esse sentimento ao mesmo tempo complementa e se opõe ao *giri*.

Como consequência do conflito entre o *giri* e o *ninjou* pode ser visto outro contraste dessa vez entre o *honne* e o *tatema*. *Honne* significa sentimentos reais. Ele representa os reais sentimentos e desejos de uma pessoa podendo ser algumas vezes contrários ao que a sociedade espera desse indivíduo. *Tatema* significa posição ou opinião pública. Ele representa as opiniões e comportamentos de um indivíduo em público e deve se adequar ao que é esperado pela sociedade, mesmo significando que uma pessoa deve agir ou se portar de forma contrária aos seus sentimentos reais (NAITO; GIELEN, 1992, p. 163-164).

Os samurais no primeiro cinema japonês

O cinema japonês, assim como essa arte em vários outros países ao redor do mundo, se iniciou no final do século XIX. A primeira projeção pública de filmes feita pelos irmãos Auguste e Louis Lumière ocorreu em 1895 em Paris. Em 1897 o *Cinématographe Lumière* fez sua estreia japonesa na cidade de Osaka. O *Vitascope* de Thomas Edison, cuja primeira exibição deu-se em Nova York em 1896, chegou a Osaka em 1897, partindo em seguida para Tóquio. Nesse ano, a primeira câmera foi importada no país. Rapidamente havia fotógrafos filmando as ruas de cidades como Tóquio e Ginza. A esses primeiros experimentos com filmagens de cenas de rua logo se juntaram as de gueixas e suas danças, escolhidas como tema não por representarem algo essencialmente japonês, mas pelo apelo comercial de sua imagem, já que, como observou Donald Richie, “no Japão, o cinema chegou como um produto comercial” fazendo sentido escolher como tópico de filmagem o tema mais vendido em cartões postais e fotografias no país (RICHE, 2005, p. 10 e 17).

A tradição teatral japonesa teve forte influência no cinema, especialmente durante sua primeira década. Nesse período inicial o poder do teatro sobre essa nova forma de arte era tão forte que o cinema tinha dificuldade em criar convenções dramáticas próprias. Isso fica evidente quando vemos as características associadas a esse primeiro cinema. Elas são: o uso de *oyama* ou *onnagata*, esses são os nomes dados a atores masculinos que interpretam papéis femininos no teatro *kabuki*. O cinema, assim como esse teatro, usava homens em papéis femininos em vez de utilizar atrizes nos filmes. O *benshi*, um narrador e comentador dos filmes, é uma segunda característica. E finalmente a terceira era a filmagem em planos frontais e centrais como a imagem de um palco teatral para a audiência. Esses planos eram geralmente longos e por mostrarem os atores sempre distantes contribuíam para a ilusão de que o *oyama* era uma mulher e não um homem (MCDONALD, 1994, p. 23-24).

Em 1899 Koyo Komada cria a Associação Cinematográfica Japonesa. Com a associação, Komada passa a filmar e exibir novos programas filmados de gueixas e suas danças no teatro Tóquio Kabuki-za. Apesar de possuir preços altos, as sessões de Koyo Komada tinham um público significativo o que incentivou outros japoneses a criar seus próprios filmes e programas. Ainda em 1899, o fotógrafo Tsunekichi Shibata é convidado por uma trupe de teatro *kabuki* a filmar cenas de uma de suas peças. A parceria agrada a Shibata que filma cenas de outras duas peças teatrais (RICHIE, 2005, p. 17-18).

O ano de 1899 também vê a introdução da figura do *benshi* no cinema do Japão. Esse narrador se posicionava ao lado da tela e tinha como função não só narrar, mas também comentar e explicar para a audiência tudo o que passava na película. O trabalho do *benshi* era uma parte importante da experiência cinematográfica durante o cinema mudo japonês, especialmente nos filmes estrangeiros onde ele deveria traduzir e explicar para o público do Japão costumes e lugares exóticos do ocidente. Ele era essencial durante esse primeiro cinema japonês composto principalmente de cliques curtos e sem relação entre si. Quando as diversas passagens filmadas eram apresentadas o comentário do *benshi* deveria tornar o todo coerente e criar uma história. Pela sua importância para o público o papel desse narrador teve vida longa no Japão. Até 1932, mesmo já existindo filmes com som, a figura do *benshi* era comum nos cinemas desse país.

A figura do narrador como uma voz informadora já existia em várias formas dramáticas japonesas e essa familiaridade também teve um papel importante na aceitação e longevidade da figura do *benshi*. Richie ao falar sobre o papel do *benshi* no

primeiro cinema japonês nos diz que “o filme em si era como o boneco de *bunraku* e o *benshi* o recitador de *gidayu*” (2005, p. 21) para demonstrar as forças desse narrador sobre o filme e a experiência da audiência. Essa semelhança entre o trabalho do *benshi* e outras formas de narrativas orais tradicionais japonesas como o *Kodan* fez com que esses narradores se tornassem estrelas. O público escolhia o filme pelo *benshi* que faria a narração, e discos eram vendidos para a audiência poder escutar em casa as histórias narradas. Mesmo sem o acompanhamento das imagens, esses discos eram populares (ANDERSON e RICHIE, 1982, p. 440; RICHIE, 2005, p. 21).

O primeiro cinema japonês teve forte influência do teatro, em especial do *kabuki* e do *shinpa*. Os filmes baseados em *kabuki* foram chamados de *jidaigeki*, nome que atualmente é usado para classificar todos os filmes de época japoneses. *Shinpa* é uma escola de teatro com foco em histórias melodramáticas. Criado em 1890, seu nome significa novo drama. Ele veio como uma oposição as formas tradicionais de teatro e suas histórias eram contemporâneas e realistas quando comparadas aos dramas representados pelas escolas de teatro tradicional. Os filmes baseados no *shinpa* deram origem aos filmes *gendai geki*. Esses filmes em contraste ao drama de época do *jidaigeki* apresentam narrativas contemporâneas.

Em 1907 Ryo Konishi filma a primeira versão para cinema da peça clássica de *kabuki Chushingura* (Os Quarenta e Sete ronins). Uma das histórias de samurai mais famosas do Japão, essa peça já foi filmada mais de oitenta e cinco vezes sendo hoje em dia também uma das narrativas clássicas do cinema de chanbara. Apesar da competição do *shinpa*, os filmes baseados em peças *kabuki* com seus samurais e gueixas se mantiveram populares,

tanto que entre os anos de 1908 e 1945 quase seis mil filmes *jidaigeki* foram filmados no Japão. (MCDONALD, 1994, p. 9; RICHIE, 2005, p. 21-24).

Pelo final da década de 1910 os filmes japoneses estavam perdendo sua audiência para os filmes ocidentais. As películas produzidas nacionalmente ainda estavam presas a convenções do teatro, a câmera permanecia parada e as inovações dramáticas e estéticas do Oeste não eram usadas nas obras japonesas. Apesar de ser uma nova forma de expressão o cinema japonês nesse período ainda permanecia preso a convenções do teatro. O público desejava e estava pronto para as inovações dramáticas vindas do exterior, inovações essas que seriam absorvidas e utilizados pelas produções do Japão.

Não só o público, mas críticos e diretores desejavam mudanças no cinema do Japão. Eles começaram a exigir o uso de inovações técnicas vistas em obras de outros países nos longas-metragens nacionais com o objetivo de criar um cinema mais artístico. Desejavam também a substituição dos *benshi* por letreiro e o uso de música ocidental no lugar da tradicional japonesa. Os papéis femininos deveriam ser interpretados por atrizes e não por *oyamas* e os filmes deveriam conter mais planos e uma maior ênfase em close-ups (MCDONALD, 1994, p. 32).

A mistura entre as inovações do cinema ocidental e aspectos tradicionais do primeiro cinema japonês começou a modificar as obras feitas nesse país. Os filmes começaram a ser pensados não só para o mercado interno, mas também para o externo. Mulheres passaram a integrar o elenco dos filmes, assim os *oyamas* perderam lugar nas produções cinematográficas. Os roteiros passaram a ser escritos tendo como objetivo o entendimento da película pelo público sem a necessidade de um *benshi* para explicar a história.

Durante toda a década de 1910 e 1920 as grandes produtoras buscaram uma aproximação cada vez maior com o ocidente. Durante essas décadas vários profissionais foram estudar e trabalhar nos Estados Unidos e na Europa, com o objetivo de aprender as técnicas ocidentais de cinema. Voltando ao Japão, esses profissionais introduziram novas técnicas e estéticas nos filmes nacionais.

Em 1923 o Grande Terremoto de Kanto atingiu o Japão destruindo quase completamente Tóquio e várias cidades vizinhas. A indústria cinematográfica foi grandemente atingida por esse evento. Muito dos estúdios, teatros e salas de cinema da capital foram destruídos ou danificados gravemente. Com a estrutura do cinema nacional abalada, muitos dos conceitos e modos antigos de produção tiveram que ser abandonados e novos métodos tomaram seu lugar. Tóquio passou a produzir filmes sobre a vida contemporânea japonesa; enquanto Quioto, uma área que não foi atingida pelo terremoto, produzia filmes históricos sobre gueixas e samurais. A divisão entre os filmes sobre a vida contemporânea chamados de *gendaijeki* e os filmes históricos do *jidaigeki* estava

presente agora também geograficamente e no modo de produção dos filmes japoneses (WADA-MARCIANO, 2008, p. 5, 18-20; RICHIE, 2005, p. 43-45).

Os *gendai geki* produzidos em Tóquio passaram por várias mudanças nesse período. A literatura sempre foi uma fonte de inspiração para esse gênero cinematográfico. Inicialmente os roteiros eram inspirados em literatura popular, mas os personagens estereotipados e o melodrama das histórias desagradavam aos cineastas que passaram a buscar inspiração em livros mais sérios conhecidos como *junbungaku*, que significa literatura pura, no Japão. Esses livros possuíam personagens mais reais e situações mais próximas ao cotidiano das pessoas. Esteticamente também ocorrem várias mudanças nesses filmes. Elipses, metáforas com imagens, diferentes ângulos e uma maior preocupação com o realismo nas imagens estão entre as inovações vistas no *gendai geki* dessa época (RICHIE, 2005, p. 48-54).

David Bordwell (1988) ao falar sobre os filmes produzidos no Japão nesse período divide as produções em três estilos principais, cada um com características próprias. Eles são chamados por Bordwell de *calligraphic*, *pictorialist* e *piecemeal*.

Calligraphic é definido, por David Bordwell, como tendo um estilo extravagante e frenético, com movimentos e edição rápidos. Esse estilo é repleto de movimentos de câmera rápidos: chicote, dollies rápidos e o uso de câmera na mão para a obtenção de imagens rápidas, e muitas vezes tremidas, eram comuns nesse estilo. Nele, tudo é sacrificado para que os filmes obtenham cenas de ação dinâmicas. O autor associa esse estilo à *chanbara* com seus samurais e lutas de espada. (BORDWELL, 1988, p. 23).

Bordwell define *pictorialist* como um estilo associado ao drama urbano e ao melodrama. Nele, cada plano é uma composição complexa. É predominante o uso de *long shots*. A luz e a decoração são usadas para criar efeitos abstratos, onde as figuras humanas estão subordinadas ao design geral do filme (BORDWELL, 1988, p. 23).

O terceiro estilo apresentado por Bordwell é o *piecemeal*. Esse estilo está associado ao *gendai geki*. Nele, cada cena é decomposta em planos estáticos com duração de três a cinco segundos em média. Por não se basear nos rápidos movimentos do *calligraphic*, nem na opacidade encontrada nas composições do *pictorialist*, cada composição criada para os planos do *piecemeal* é facilmente lida pelo público. Esse maior grau de representação da realidade foi o que fez com que esse estilo fosse o usado nos dramas domésticos do *gendai geki* (BORDWELL, 1988, p. 23-24).

Embora essa divisão feita por Bordwell seja útil como uma ideia geral dos filmes produzidos no Japão nas décadas de 1920 e 1930, ela não deve ser entendida como uma verdade absoluta e nem levada ao pé da letra. No que diz respeito aos filmes de samurai, realmente em muitas dessas obras vemos movimentos e edições rápidas, principalmente

nas cenas de luta. Entretanto, esses filmes também apresentam composições complexas e preocupação estética em seus planos. Esses cuidados podem ser vistos, por exemplo, na longa-metragem de samurai *Humanidade e balões de papel* (1937) de Sadao Yamanaka. Bordwell, em sua divisão, destaca características marcantes e não aspectos únicos dos filmes pertencentes a cada uma de suas três divisões.

Assim como o *gendaiageki*, o *jidaigeki* também passou por mudanças durante as décadas de 1920 e 1930. O *jidaigeki* do primeiro cinema japonês buscou inspiração no teatro *kabuki*, nesse período outra forma de drama também passou a inspirar esses filmes. O *shinkokugeki* ou novo drama nacional surgiu no fim da década de 1910 com o objetivo de trazer mais realismo para o teatro. Ele tem, por exemplo, lutas mais reais e violentas em contraste as lutas coreografadas quase como danças no *kabuki*. Esses filmes possuíam, entretanto, um realismo seletivo. Figurinos, cenários e lutas eram realistas, mas o posicionamento dos atores na tela seguia orientações teatrais. Foi nessa época que o *ronin*, um samurai sem mestre, se tornou um protagonista popular nos filmes de *chanbara* e a imagem desse guerreiro como um rebelde foi estabelecida.

A popularidade desse novo *jidaigeki* foi grande e o papel do herói antissocial se expandiu para incluir além do ronin os jogadores itinerantes que dariam origem à *yakuza* e vários outros tipos que viviam nas bordas da sociedade. Os *jidaigeki* com foco nos jogadores e criminosos são as raízes do subgênero filme de *yakuza* que tem como foco esses delinquentes e a vida do crime organizado no Japão. (RICHE, 2005, p. 66).

Sadao Yamanaka foi um diretor importante desse novo *jidaigeki*. Apesar de ter morrido aos vinte e nove anos, durante os sete anos que trabalhou como diretor, Sadao completou vinte e três filmes. Ele desejava modernizar o gênero e tinha muito em comum com outro importante diretor de cinema japonês, seu amigo Yasujiro Ozu. Ambos possuíam um estilo minimalista nos cenários e atuações em seus filmes. Ambos também trabalhavam em vários filmes com os mesmos atores. Sadao, assim como Ozu ao filmar cenas internas mantinha a câmera baixa mostrando tanto o teto quanto detalhes da decoração de época. Ele procurou em seus filmes desafiar e romper com os estereótipos dos filmes de época. Seus personagens falavam japonês moderno no lugar da linguagem antiga e rebuscada utilizada comumente nos filmes de samurai. O comportamento de seus personagens eram também menos rígidos e estruturados. “O resultado é um frescor, uma liberdade, na qual problemas sérios são tratados de forma leve” (RICHE, 2005, p. 72).

Os filmes de Yamanaka buscaram inspiração no teatro *kabuki* e duas de suas obras, *Kochiyama Soshum* (1936) e *Humanidade e balões de papel* (1937), são consideradas influências importantes nos trabalhos de Akira Kurosawa e Masaki Kobayashi. Ambos os filmes têm como ponto de partida peças de *kabuki* e neles o herói galante e solitário

comumente visto em *jidaigeki* é substituído por um homem comum (MCDONALD, 1994, p. 52).

Chanbara durante e após a segunda guerra

Perto do fim da década de 1930, o governo japonês decidiu que o cinema deveria fazer partes dos esforços de guerra do país. Ele passou a limitar as liberdades do setor e as películas passariam a ser usadas como mais uma arma de guerra. A indústria cinematográfica do país, entretanto, havia se estruturado e crescido sempre orientada para o lucro de seus produtos e teve dificuldade em produzir a quantidade desejada pelo governo de filmes que se adequassem a uma política-nacional. Pelas normas impostas, que deveriam ser seguidas por diretores e produtores, o cinema deveria elevar o moral. Películas sobre a guerra e o espírito guerreiro do Japão deveriam ser produzidas. Entretanto o governo o governo acreditava que uma visão ultrarrealista ou exagerada da guerra poderia ter um efeito prejudicial ao espírito de luta dos soldados. Por essa razão, os filmes de guerra não deveriam exagerar os horrores da batalha, mas também não deveriam tratá-la de forma leve. (RICHIE, 1971, p. 53-56; RICHIE, 2005, p. 96-100).

Para ter um maior controle sobre o que era produzido, o governo fundiu as dez maiores produtoras nacionais, criando três produtoras que deveriam produzir dois filmes por mês cada. Além disso, as empresas só receberiam película virgem para filmar obras previamente aprovados pelo governo. Com isso o governo japonês obteve o poder necessário para forçar a indústria cinematográfica do país a produzir o tipo de filme que ele desejava. Apesar desse controle, o nível de propaganda encontrado nesses nas produções cinematográficas japonesas era baixo se comparado com o que era feito no ocidente (RICHIE, 2005, p. 97).

Os filmes deveriam mostrar representações históricas, as artes tradicionais do país e utilizar uma técnica composta de tomadas longas e movimentos de câmera lentos. A atuação deveria ser cerimoniosa, assim como os cenários e figurinos. *A história do último crisântemo* (1939) e *A vingança dos 47 ronin* (1941-1942) de Kenji Mizoguchi, são exemplos de filmes que se enquadram nesses parâmetros. Ambos tratam de temas caros aos japoneses como família, honra e a importância do respeito à hierarquia. Há uma família de atores de teatro *kabuki* como personagens principais no primeiro e ambos usam movimentos longos, lentos e enquadramentos distantes como no primeiro cinema feito no Japão tendo como base peças do *kabuki* (RICHIE, 2005, p. 101-102).

A derrota do Japão na Segunda Guerra e a subsequente ocupação do país pelas Forças Aliadas trouxe novas mudanças para o cinema desse país. A ocupação foi liderada pelos Estados Unidos e quatro meses após seu início, em agosto de 1945, as leis de cinema criadas pelo governo japonês durante a guerra foram revogadas, e novas regras foram formuladas pelo Comandante Supremo das Forças Aliadas, General Douglas MacArthur. Sob as novas normas, os filmes não poderiam difundir militarismo, revanchismo, nacionalismo, opiniões antidemocráticas, exploração de crianças e opressão de esposas, entre outros temas.

Os cineastas eram encorajados a fazer filmes que mostrassem a população trabalhando para criar um país pacífico onde os direitos civis eram respeitados, o governo trabalhava para melhorar a vida da população, todos se esforçando para criar uma nação democrática. As películas produzidas durante a guerra e antes dela foram avaliadas por um tribunal e muitas foram queimadas em 1946. Os filmes restantes foram enviados para a Biblioteca do Congresso Americano, onde permaneceram até

1967, quando foram então devolvidos ao Japão (RICHIE, 2005, p. 107-108).

Não só os filmes foram avaliados num tribunal após a guerra. Todos os profissionais japoneses que realizaram películas de propaganda de guerra tiveram seu trabalho avaliado e julgado por um tribunal, sendo penalizados de acordo com seu papel nesses filmes. Alguns diretores e produtores cujos crimes foram considerados graves foram banidos permanentemente da indústria cinematográfica como punição. Outros profissionais, cujos crimes foram julgados menos graves, foram afastados da indústria por alguns anos (RICHIE, 2005, p. 108-109).

As regras criadas pelas Forças Aliadas durante a ocupação favoreciam a produção de *gendaiageki*. Os filmes sobre a vida contemporânea eram ideais para mostrar os valores desejados pelo governo de ocupação. Nesses filmes, os japoneses eram mostrados reconstruindo seu país, deixando o passado militar para trás e olhando com esperança para o futuro. Esse gênero também era o ideal para “incluir instruções para o futuro assim como recriminações ao passado” (RICHIE, 2005, p. 111).

Os filmes de época, ao contrário, se tornaram mais difíceis de serem produzidos durante a ocupação, o que causou a diminuição na quantidade de filmes de *chanbara*. “Enquanto uma ambientação no período Meiji talvez fosse permitida, qualquer coisa antes disso era, por definição, feudal e, portanto, suspeita” (RICHIE, 2005, p. 110). O diretor poderia, entretanto, tentar argumentar que mesmo o filme sendo de época e se passando no período feudal ele não passaria ideias consideradas negativas pelo governo. Se o argumento fosse apresentado de forma convincente o diretor poderia conseguir autorização para produzir a película. Kenji Mizoguchi utilizou essa estratégia

em 1946 para poder filmar durante a ocupação o *jidaigeki* *As cinco mulheres de Utamaro*.

Em 1949 foi criado um grupo autorregulador da indústria cinematográfica japonesa. Chamado de *Eirin* ou *Comitê de Regulamentação e Controle do Código de Ética Cinematográfica*, esse grupo restringiu ainda mais a produção nacional. Com as novas normas qualquer menção envolvendo ideais feudais como lealdade ou vingança foi proibida. As normas do *Eirin* vigoraram até 1951 (MCDONALD, 1994, p. 71).

A ocupação do Japão pelas Forças Aliadas durou quase sete anos e com o fim dela o cinema japonês passou por uma nova transformação. Agora sem regras impostas por um governo de guerra ou de ocupação os filmes passaram a refletir a vida no pós-guerra. Foi um movimento similar ao ocorrido no cinema de outros países derrotados como Itália e Alemanha. O público preferia e encorajava a produção de películas nas quais ele podia se ver como realmente era, com todas as dificuldades que enfrentavam, como cidades em ruínas e uma população empobrecida, e não do modo como alguém ou alguma instituição ditava como ele deveria ser. Os filmes também tendiam a utilizar recursos narrativos ocidentais como movimentos expressivos de câmera e *fast cutting* ao mesmo tempo em que procuravam evitar técnicas anteriormente consideradas japonesas, como longas cenas com a câmera parada.

O final da ocupação aliada também representou a retomada do *jidaigeki*. Depois de anos de proibição o público desejava histórias feudais com seus samurais, mercadores e gueixas. Monzaemon Chikamatsu, famoso escritor de teatro *kabuki* e *bunraku*, teve várias de suas peças adaptadas para o cinema nesse período.

Subgêneros de *jidaigeki* como a *chanbara* se destacaram no pós-guerra. (MCDONALD, 1994, p. 71-72).

O modo como diretores, fotógrafos e roteiristas aprendiam sua profissão no Japão também mudou após o fim da ocupação. Até a década de 1950, os iniciantes eram treinados por veteranos tanto de forma direta durante uma produção como através do exemplo. Profissionais experientes possuíam pupilos e assistentes que trabalhavam para eles. A arte e tradição do cinema japonês era assim passada dos mais velhos para os mais novos. Nessa década há um rompimento dessa tradição. Sem mentores para treina-los, os jovens cineastas passam a aprender sobre cinema vendo os filmes ocidentais. Uma consequência disso foi a popularização de novos gêneros como a comédia e a retomada dos filmes baseados nos livros de literatura séria, os *junbugaku* (RICHIE, 2005, p. 134).

A televisão e o cinema independente

A televisão chegou oficialmente ao Japão em 1953, entretanto sua popularização e consequentemente seus efeitos sobre a indústria cinematográfica não foram totalmente percebidos até a década de 1960. O aumento do número de famílias com televisão em casa causou uma grande diminuição na venda de ingressos. Com o público nas salas de cinema cada vez menor, as produtoras tentavam atrair espectadores das mais variadas formas para evitar sua falência. Quando filmes a cores e vários formatos e tamanhos de telas não foram suficientes para atrair o público, as produtoras passaram a investir em filmes de monstros, *Godzilla*, a mais popular e lucrativa dessas criaturas, apareceu em quinze longas-metragens entre os anos de 1954 e 1975. Outro artifício comumente usado para atrair audiências era a sessão dupla de cinema onde dois filmes podiam ser vistos pelo preço de um ingresso. Nessas sessões uma das atrações geralmente era uma película de Hollywood (RICHIE, 2005, p. 177-178).

A década de 1960 foi um período rico para os filmes de samurai. Logo no início da década Akira Kurosawa lança dois importantes filmes desse gênero: *Yojinbo* (1961) e *Sanjuro* (1962). Ambos os filmes têm como astro o ator Toshiro Mifune no papel do *ronin* Sanjuro. Sanjuro é um anti-herói com um senso de humor negro e as obras contam com um nível violência inédito no cinema japonês. Sangue espirra criando uma névoa vermelha vinda dos cortes dos inimigos, braços são decepados e depois vistos pelo chão. Ambos os filmes foram grandes sucessos comerciais e com eles Kurosawa mudou o que a audiência esperava da *chanbara*. Os roteiros previsíveis e as lutas com coreografias lentas das décadas passadas deram lugar a histórias complexas e belas cenas de ação. Foi também nos anos 60 que o Japão viu o primeiro filme do espadachim cego Zatoichi. A série original teve início com *A história de Zatoichi* em 1962 e teve vinte seis filmes até o seu fim em 1989. Após o termino da série original a história de Zatoichi foi recontada

por outros cineastas japoneses como Takeshi Kitano em 2003 e Junji Sakamoto em 2010 (THORNE, 2008, p. 59).

Durante a década de 1960 há a chamada *Nouvelle Vague Japonesa*. Entre os diretores de destaque desse movimento encontramos, entre outros, Susumu Hani e Nagisa Oshima. Esse movimento ocorreu simultaneamente à *Nouvelle Vague* Francesa e recebeu seu nome posteriormente. O movimento teve forte participação dos estúdios de cinema nacionais que ao perceber que o público jovem estava receptivo a novos modelos de filmes, decidiram dar maior liberdade a diretores desconhecidos e a encorajar alguns assistentes de direção a dirigir seus próprios longas-metragens. Mesmo tendo seu início nos e sendo influenciados pelos estúdios, os filmes desse movimento evoluíram e se tornaram verdadeiramente independentes tanto em produção quanto em ideias (BERRA, 2010, p. 227-228).

Susumu Hani, um dos principais diretores desse movimento, trabalhou de forma independente fora do sistema de estúdios. Tendo iniciado sua carreira filmando documentários de curta metragem, em 1961 Hani dirige seu primeiro longa-metragem. Nessa obra de estreia, *Bad Boys* (1961), o diretor mistura documentário e ficção em um filme sobre garotos em um reformatório. Susumu Hani não seguia roteiros em suas filmagens, preferindo escrever falas durante as filmagens. Muitas vezes, seus atores eram instruídos a improvisar o que dava um ar documental aos seus filmes de ficção. A atitude comercial tanto dos estúdios quanto de outros diretores da *Nouvelle Vague* Japonesa fez Hani decidir abandonar os filmes de ficção e voltar a fazer documentários (RICHE, 1971, p. 157; RICHIE, 2005, p. 192-195).

Nagisa Oshima, então com vinte e seis anos, era uma assistente de direção na produtora Shochiku e com a nova política de liberdade para iniciantes da *Nouvelle Vague* Japonesa recebeu autonomia para criar e dirigir seus filmes. Sua primeira obra *Uma Cidade de Amor e Esperança* (1959) recebeu boas críticas e com isso Oshima recebeu permissão para filmar *Juventude desenfreada* (1960) e *Túmulos do sol* (1960). “Enquanto esses filmes poderiam ser vistos como uma extensão das preocupações do *taiyozoku* - jovens violentos em revolta - eles também foram considerados interessantes pelos críticos pelas suas inovações narrativas e preocupações sociais inerentes” (RICHE, 2005, p. 196-197). O mais ousado e conhecido filme desse diretor é *O Império dos Sentidos* (1976). Obra baseada em fatos reais, o conteúdo erótico presente no filme causou polêmica e fez com que ele fosse recusado no Festival de Filmes de Nova York em 1977, sendo até hoje censurado no Japão. A versão “sem cortes” lançada nesse país em 2000, censura as cenas de nudez masculina (NAGIB, 1995, p. 161; RICHIE, 2005, p. 201).

Masahiro Shinoda é outro diretor de destaque da *Nouvelle Vague* Japonesa. Shinoda dirigiu vários filmes de gênero como filmes de *yakuza* e de samurai. Em *Suicídio Duplo*

(1969) une teatro e cinema em um filme baseado em uma peça de *bunraku*, o teatro de bonecos tradicional japonês. Durante o filme a audiência é apresentada tanto aos bonecos em uma peça quanto aos atores que passam a interpretar a história. *Assassinato* (1964) é outro filme de gênero desse diretor. *Assassinato* é um filme de samurai, ele se passa em 1863 durante o período Edo e através de *flashbacks* lida com os planos e preparativos que resultaram com a abertura do Japão para o Oeste.

Durante as décadas de 1970 e 1980, a maior parte da audiência dos cinemas migra para a televisão e sem um público em número suficiente disponível a indústria cinematográfica estava cada vez mais próxima da falência. Mesmo os filmes de gênero, que possuíam os jovens como seu público alvo, estavam com sua audiência em declínio e o *jidai-geki* junto com muitos de seus subgêneros como os filmes de samurai e de *yakuza* começaram a ser mais predominantes em séries televisivas do que em obras cinematográficas (RICHIE, 2005, p. 208-209).

Com a diminuição dos lucros obtidos no cinema, muitas produtoras começaram a diversificar seus serviços e a adquirir até mesmos negócios sem nenhuma relação com a indústria cinematográfica como supermercados e pistas de boliche. Uma consequência dessa crise foi a produção de filmes de forma independente. Similar ao que ocorreu em outros países, produtores e diretores buscavam novas maneiras de financiar suas obras (RICHIE, 2005, p. 210-211).

A *chanbara* no cinema japonês contemporâneo

O cinema de gênero tem atualmente grande destaque nas obras produzidas no Japão.

Diretores como Takeshi Kitano e Takashi Miike, dois dos mais importantes diretores da atualidade, são famosos por filmes de *yakuza*, samurai e outros gêneros.

Durante as décadas de 1980 e 1990 houve uma diminuição na quantidade de filmes de samurais, desde o começo da década de 2000, entretanto esse tipo de filme tem visto um aumento no seu número de produções. Séries antigas como *Zatoichi* têm passado por *remakes* e as produções têm sido bem aceitas por crítica e público (THORNE, 2008, p. 133).

Takeshi Kitano é atualmente uma das principais personalidades do cinema e da televisão japonesa. Kitano iniciou sua carreira no entretenimento como ator, comediante e apresentador de televisão na década de 1970. Seu primeiro trabalho como diretor cinematográfico foi o filme *Violent Cop* (1989) (MES e SHARP, 2005, p. 163-165; RICHIE, 2005, p. 221).

Em 2003 Kitano dirigiu *Zatoichi*, um remake da série de *chanbara* sobre um espadachim cego dos anos de 1960, 1970 e 1980. O filme foi sucesso de crítica e público e por ele Kitano ganhou o Leão de Prata de melhor diretor no Festival Internacional de Cinema de Veneza em 2003. Para o filme o diretor cria sua própria versão do personagem, agora mais taciturno que o herói original. Conhecido pela violência de seus filmes de *yakuza*, também em *Zatoichi* o espectador é apresentado a cenas fortes de violência.

Takashi Miike é outro importante diretor japonês da atualidade. Conhecido por trabalhar em diversos gêneros como *chanbara*, *yakuza*, terror e outros com facilidade. Esse diretor começou sua carreira dirigindo filmes para televisão e filmes lançados diretamente para locadoras de vídeo

chamados de *Original Videos* (OVs) no Japão. Mesmo após adquirir reconhecimento internacional e de possuir uma carreira sólida no cinema em seu país, Miike continua a dirigir OVs. A razão para isso é o fato dos *Original Videos* serem consideravelmente mais baratos de serem produzidos do que um longa-metragem para cinema, por essa razão os produtores dão aos diretores de OVs maior liberdade do que para o diretor de cinema. Outra razão é o fato dos filmes lançados diretamente para locadoras sofrerem menos censura do que os filmes para cinema no Japão (RICHIE, 2005, p. 204).

Takashi Miike dirigiu dois filmes de samurai: *13 assassinos* em 2010 e *Harakiri* em 2011. Ambos são remakes de longas-metragens de *chanbara* da década de 1960. O primeiro filme se passa nas últimas décadas do xogunato Tokugawa. Ele conta a história de um grupo de samurais formado pelo ministro da justiça do xogum com o objetivo de assassinar Matsudaira Naritsugu. Chefe da casa Akashi, Naritsugu apesar de matar, estuprar e torturar vários de seus vassalos nunca é punido por ser irmão do xogum. Sem poder punir o irmão publicamente e pelos problemas constantemente causados por ele o xogum, através de seu ministro Doi Toshitsura, dá a Shimada Shinzaemon a missão secreta e suicida de matar seu Matsudaira. *13 assassinos* foi bem recebido por crítica e público e abriu caminho para o segundo filme de samurai de Takashi Miike no ano seguinte.

Harakiri é um remake do clássico de *chanbara* de Masaki Kobayashi de 1962. Apesar do original de Kobayashi ser chamado no Japão de *Seppuku* e do filme de Miike receber o nome *Ichimei* em seu país, ambos foram lançados internacionalmente com o título *Harakiri*. Esse filme se passa no Japão do século XVII na cidade de Edo. Ele conta a história de Tsugumo Hanshiro um samurai empobrecido que vai à casa do clã li pedir para cometer *seppuku*, uma forma de suicídio ritual japonês, no pátio da Casa de li, para desse modo poder morrer com honra. Durante o filme a audiência é apresentada ao passado de Hanshiro, sua filha Miho, seu genro Chijiwa Motome e ao encontro de Motome com o clã li que leva a sua morte. O público descobre que mais do que morrer com honra Hanshiro deseja vingança.

Yoji Yamada é outro diretor importante para o *chanbara* contemporâneo. Ele iniciou sua carreira em 1961, ganhou diversos prêmios dentro e fora do Japão ao longo dos anos e em 2002 deu início à sua trilogia samurai com o filme *O samurai do entardecer*. Inspirado no conto *A espada de bambu* de Shuhei Fujisawa, o filme conta a história de Seibei Iguchi um samurai pobre que cuida sozinho da mãe e de suas duas filhas após a morte de sua esposa. "*O samurai do entardecer* é um filme de samurai de destaque que prova que o gênero está vivo e bem no cinema moderno" (THORNE, 2008, p. 139). Esse filme foi indicado ao Oscar de melhor filme estrangeiro em 2004.

The hidden blade (2004), continua a trilogia de Yamada. Também baseado em um conto de Shuhei Fujisawa, esse filme conta a história do samurai Munezo Katagari, Kie uma

camponesa que costumava trabalhar para a família de Munezo e Yoichiro Hazama. O filme trata de temas como *giri* e *ninjou*, honra e posição social ao retratar os eventos da vida desses personagens. A trilogia de Yoji Yamada é encerrada em 2006 com *Love and honor*. Esse filme conta a história de Shinnojo um samurai que trabalha provando a comida de seu *daimyo* e perde a visão por envenenamento ao comer mariscos mal preparados.

Durante toda a sua história, o cinema de samurai influenciou e foi influenciado pela cinematografia ocidental. Essa troca pode ser vista de forma clara na relação entre os filmes de samurai e os de faroeste. Tanto Akira Kurosawa quanto Masaki Kobayashi, dois importantes diretores de filmes de *chanbara*, por exemplo, citam John Ford como uma influência importante para suas obras. Os filmes de Kurosawa em particular foram fonte de inspiração para uma grande variedade de filmes de faroeste. *Os sete samurais* (1954) foi refeito em Hollywood como o western *Sete homens e um destino* em 1960. *Yojimbo* (1961) teve sua versão faroeste filmada por Sergio Leone em 1964 no filme *Por um punhado de dólares* (THORNE, 2008, p. 23 - 25; 31 - 32).

A influência dos filmes de samurai não se limita, entretanto, aos filmes de faroeste. George Lucas cita *A fortaleza escondida* (1958) de Kurosawa como uma das suas inspirações para *Star Wars* (1977). O filme *Kill Bill* (2003-2004), de Quentin Tarantino, tem forte influência dos filmes de *chanbara*. Em especial de *Lady Snowblood* (1973), que inspirou personagens, o visual e alguns pontos da história do filme de Tarantino.

O filme de *chanbara* é atualmente um dos mais marcantes gêneros cinematográficos do Japão. Com o passar das décadas ele teve altos e baixos, mas nunca parou de ser produzido. Atualmente, não só os diretores citados, mas muitos outros garantem que esse gênero continua vivo e bem. O público e a crítica têm recebido novos longas-metragens de samurai calorosamente dentro e fora do Japão de modo que novos filmes protagonizados por samurais, *ronins*, *daimyos* e gueixas irão continuar a ser criados e a povoar a imaginação do público com seus dramas pessoais e lutas.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Joseph L.; RICHIE, Donald. *The Japanese Film – Art and Industry*, New Jersey: Princeton University Press, 1982. p. 440-443.

BERRA, John. *Directory of World Cinema Japan*, Bristol: Intellect, 2010.

BORDWELL, David. *Ozu and the Poetics of Cinema*, New Jersey: Princeton University Press, 1988. p. 17-30.

FERIBERG, Freda. Utamaro and his Five Women. In: *Senses of Cinema*, 2003. Disponível em: <<http://sensesofcinema.com/2003/cteq/utamaro/>>. Acessado em: 15 jun. 2015.

GORDON, Andrew. *A Modern History of Japan: From Tokugawa Times to the Present*, Oxford: Oxford University Press, 2003. p. 9-11; 161-162.

KAKESHI, Hisao; TAMORI, Ikuhiro; SCHOURUP, Lawrence. *Dictionary of Iconic Expressions in Japanese: Volume I: A – J*, New York: Mouton de Gruyter, 1996.

MCDONALD, Keiko I. *Japanese Classical Theater in Films*, Toronto: Associated University Presses, 1994.

MES, Tom; SHARP, James. *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, California: Stone Bridge Press, 2005. p. 158-171; 180-196.

HOWE, Justin. Chambara / Samirai Cineam. In: BERRA, John. *Directory of World Cinema Japan*, Bristol: Intellect, 2010. p. 84-87.

NAGIB, Lúcia. *Nascido das Cinzas – Autor e Sujeito nos Filmes de Oshima*, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1995. p. 145-163.

NAITO, Takashi; GIELEN, Uwe. Tatemae and Honne: A Study of Moral Relativism in Japanese Culture. In: GIELEN, Uwe; ADLER, Leonore; MILGRAN, Norman, *Psychology in International Perspective: 50 Years of the International Council of Psychologists*, Amsterdam: Swets & Zeitlinger, 1992. p. 163-134.

RICHIE, Donald. *Japanese Cinema: Film Style and National Character*, New York: Anchor Books, 1971.

_____. *A Hundred Years of Japanese Cinema*, Tokyo: Kodansha, 2005.

THORNE, Roland. *Samurai Films*, England: Kamera Books, 2008.

THORNTON, S. A. *The Japanese Period Film: A Critical Analysis*, North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2008.

WADA-MARCIANO, Mitsuyo. *Nippon Modern – Japanese Cinema of the 1920s and 1930s*, Honolulu: University of Hawai'i Press, 2008.