“Trono de sangre” (1957), de Kurosawa: telarañas de poder

escrito por Ignacio Ilundain | 16 noviembre, 2025

Trono de sangre (“Kumonoso-jô”) es una película dirigida y coescrita por Akira Kurosawa en 1957, basada en *Macbeth*, de Shakespeare (c. 1606). Según Harold Bloom, reconocido estudioso del inglés, se trata de la mejor versión de esta obra para el cine. La historia está ambientada en el Japón feudal del siglo XVI y está protagonizada por Toshiro Mifune como el samurái Washizu e Isuzu Yamada como su mujer Asaji Washizu. Un buen artículo comparativo entre las obras de Shakespeare y Kurosawa, aquí.

> *Soy japonés, y pienso en tanto que japonés, y realizo mis películas con este estado de ánimo. No he estado nunca influido por el extranjero. Cuando leí Macbeth, lo encontré muy interesante. Me hacía pensar en muchas cosas. El Japón de la guerra civil y la época de Shakespeare se parecen mucho. Los personajes también. Luego, coger a Shakespeare y adaptarlos a un contexto japonés no fue demasiado difícil (citas entresacadas de la entrevista que le hizo García Márquez, Los Angeles Times, 1991).*

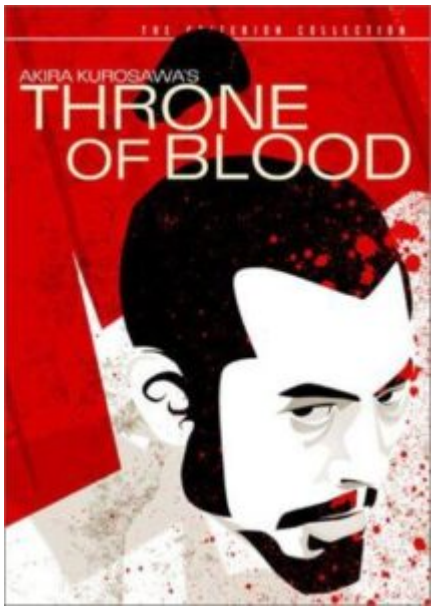
Dos claves poéticas

Kurosawa es uno de los grandes directores de la historia del cine. Como todo gran autor, tiene una **visión del mundo y del ser humano** que sabe expresar con profundidad en sus historias. Temas como la ambición desmedida del poder, la lealtad o la violencia, sobre los que reflexionaremos más abajo. En otras películas ya comentadas en esta página, Kurosawa plantea cuestiones de calado como el vivir hasta la muerte y la preocupación por la justicia expuestas en *Vivir* (1952, reflexión aquí), así como la amistad en *Dersú Uzala* (1975,

reflexión aquí) por poner dos ejemplos conocidos.

Esta sensibilidad sobre lo antropológico se une al **trabajo artístico** sobre la forma de contar, sobre el lenguaje cinematográfico. Kurosawa subraya, como no podía ser de otra manera, el carácter netamente visual del arte del cine. Él **admira el cine mudo** que fue capaz de contar sin palabras, salvo por esos cortes de planos con breves explicaciones o diálogos. Hitchcock pensaba lo mismo (pueden verse algunas reflexiones sobre su forma de entender el cine aquí y aquí).

> *Existen muchas formas de expresión. Uno puede contar una historia con los diálogos. Pero es fastidioso explicarlo todo. Por tanto, intento economizar el diálogo. Para empezar, imagino mi película como una película muda. Siempre he intentado volver a los orígenes del cine mudo. Es por esto que continúo estudiando las películas mudas. Cuando realizo una película, me pregunto cómo haría si fuera muda, que tipo de expresión es necesaria. A continuación intento reducir el diálogo al mínimo.*



El narrar sin palabras en las artes escénicas es una práctica viejísima. Gestos y movimientos, miradas y ritmos, son medios y formas de expresar sentimientos y acciones, así como las relaciones entre personajes con una sensibilidad que a veces,

las mismas palabras y diálogos no son capaces de presentar con la misma brillantez. Sabemos que en la comunicación oral, el lenguaje no verbal de los copresentes en el diálogo tiene una función decisiva a la hora de construir el sentido de los mensajes. Esta **capacidad comunicativa** cuyo medio básico es la **corporalidad** es la que utilizan algunas artes. La pantomima y la danza, por ejemplo, han sabido contar historias sin palabras que los espectadores podríamos convertir en un relato si nos preguntasen qué historia hemos visto.

A la gestualidad y el movimiento de los actores, el cine une el **montaje de planos**, elemento clave en la elaboración de la obra. Planos de muy diferentes formas y montaje de los mismos son uno de los recursos expresivos que, por sí mismo, es fuente de sentido. Ya que hemos citado a Hitchcock podemos recordar, o incluso imaginar, alguna escena de suspense sin palabras realizada por una sucesión de planos sin que intervenga la palabra para ver con claridad la importancia de este recurso.

A todo ello se une en la obra de Kurosawa ambientada en el Japón feudal la **estética del teatro *noh* japonés** que tanto admiraba. Un arte escénico centrado en la danza (pueden verse aquí y aquí algunas explicaciones y ejemplos).

> *El nō (noh) es una forma de expresión única en el mundo. Tiene un impacto formidable. Luego si yo no hubiera tomado esta expresión, los personajes no habrían tenido el mismo impacto. Yo adoró el nō y lo he admirado siempre, luego es normal que me inspire en él.*

Kurosawa se inspiró en estos **movimientos ritualizados** de esta forma de teatro en aquellas películas ambientadas en esta época, la misma en la que nace y se desarrolla esta forma teatral, el Período Muromachi (1336-1573), época en la que la clase guerrera estaba en el poder: *Rashomon* (1950), *Los siete samuráis* (1954), *Yojimbo* (1961) son otros ejemplos conocidos

de su filmografía. Las formas de hablar y correr, la expresividad facial y corporal, no son "realistas". Son formas concentradas de expresión, más evocadoras que informativas. A ello se une el uso de las **máscaras** lo que, en esta película, tiene su versión, principalmente, en la misteriosa mujer de las visiones en el bosque.

Dos claves narrativas: la narración visual que tiene en el cine mudo una de sus fuentes de inspiración y el lenguaje concentrado del teatro *noh* en la versión personal para el cine del director japonés, son elementos de una gran expresividad. Esta estética le inclinan a no utilizar los soliloquios presentes en la obra original de Shakespeare y que Orson Welles en su versión particular para el cine (1948) conservó en gran medida.

La lujuria del poder

El título original, *Kumonoso-jô*, se puede traducir como "El castillo de la telaraña" en directa alusión a uno de los focos argumentales de la cinta. La **tela de araña** hace referencia al intrincado y **laberíntico bosque** que rodea el castillo. Su espesura sirve para despistar al enemigo pero, aunque los del lugar sepan atravesarlo, en él también se pueden perder y volver al mismo sitio por el que antes pasaron.

No solo es un laberinto. El bosque parece un **lugar fantasmal** en el que parecen regir otras reglas y que separa dos mundos, lo que recuerda a la Zona de *Stalker* (Tarkovski, 1979; reflexión aquí). Allí se encontrarán con la misteriosa mujer que les vaticina su futuro y que jugará un papel clave en la historia. Una mujer de "otro mundo" cuya presencia tiene la forma de **aparición súbita**, como lo será la desaparición. También tendrán una visión fantasmagórica de un conjunto de cadáveres, y muchas veces estarán rodeados de nieblas persistentes. Un lugar en el que la **imaginación** tendrá una función e importancia determinantes. Harold Bloom, en su conocido estudio sobre Shakespeare, *Shakespeare. La invención*

de lo humano (1999), calificará *Macbeth*, la mejor obra del inglés para él, como “una tragedia de la imaginación”.

> *Miren este lugar desolado, donde hubo un orgulloso castillo, cuyo destino cayó en la red de la lujuria de poder, donde vivía un guerrero fuerte en la lucha pero débil ante su mujer que le empujó a llegar al trono con traición y derramamiento de sangre. El camino del mal es el camino de la perdición y su rumbo nunca cambia.*

Con estas palabras dichas en voz en *off* comienza la película. Ofrecen el marco de interpretación. **“Perdición”** en nuestro idioma hace referencia tanto a extravío (en el bosque) como a la ruina moral y espiritual, incluso a la condenación, que sufrirán los protagonistas que matan para hacerse con el poder, así como para eliminar posibles enemigos que pongan en peligro lo conseguido. Asaji Washizu, mucho más calculadora en sus argumentaciones que lady Macbeth, llegará también a lavarse las manos de sangre de una manera compulsiva (y sin agua) en un símbolo poderoso de culpa y de pérdida de sentido de realidad, símbolo de perdición y locura. “El camino del mal es el camino de la perdición” decían las palabras iniciales. El mal que se apodera del ánimo extravía al ser humano.

“Lujuria de poder” es una expresión intensa. Añade a la más utilizada “sed de poder” el matiz de pasión sin freno, de **desmesura**, así como el significado de encontrar un placer intrínseco en el ejercicio del poder del mero dominio sobre los demás.

El poder es, junto con el tener y el valer, uno de los objetos fundamentales del **deseo humano**, tal como ha sido estudiado por el pensamiento desde la antigüedad. El deseo de **tener** cosas y recursos apunta a la necesidad de bienes de uso y consumo para vivir. Cosas y recursos, dicho en general, son bienes. Pero desde siempre se ha sabido que este deseo de tener es susceptible de abuso, lo que desequilibra la vida propia y la

de los demás ya que con solo estos bienes la vida no puede alcanzar la plenitud de sentido que también desea.

El **valer** también es un deseo fundamental. La imagen ante los demás, el buen nombre, la buena fama, nos importan. La necesidad de reconocimiento es básica para una vida humana buena. Si lo vemos desde su opuesto, se entiende pronto su importancia: la humillación es uno de los mayores dolores que podemos sufrir.

El **poder** sería ese otro gran objeto del deseo humano. Poder en el sentido básico de ser capaz de **actuar** (lo que decimos con el "yo puedo") y de ser capaz de **dominar** para poder obrar. El límite del poder lo tenemos claro también: el dominio sobre la capacidad de acción de los demás es algo con lo que debemos ser muy sensibles. No siempre es negativo, ya que aconsejar u orientar es una forma de influencia normalmente positiva sobre la capacidad de obrar de otros. Pero la posibilidad de un dominio indebido es muy alta. Poder sobre las cosas, poder sobre las personas, son indicativos de una dimensión esencial de la acción humana que siempre hay que vigilar. La **violencia** contra los demás sería una forma de uso del poder sobre otro que pretende eliminar la capacidad de acción de los demás.



Muchas veces, los tres deseos van unidos si atendemos, sobre todo, a la posibilidad del abuso. En nuestras sociedades se vincula el poder con el tener. La buena fama derivada de ello no es algo que se dé de manera necesaria, pero si se quiere,

la visibilidad derivada del trabajo sobre la imagen es algo que los poderosos tienen más fácil hacer. Y lo harán trabajando sobre la legitimidad del poder, sobre el derecho a mandar, algo básico si se quiere ser obedecido.

La ambición de poder es susceptible de desmesura. Los griegos clásicos la llamaron ***hybris***, una forma de arrogancia y orgullo en la que es fácil caer y que es la gran ocasión del mal. Este abuso del poder es merecedor, por lo tanto, del castigo de los dioses como nos decían los griegos. La mala fama moral del poder viene de aquí, como si el poder por sí mismo, fuera algo malo. El sueño del anarquismo se opone al poder así entendido al defender que nadie es más que nadie, que nadie debería mandar sobre los demás, que el poder debería ser solo poder en común. Creo que este sueño, el sueño de la fraternidad, siempre tiene algo de verdadero aunque sea irrealizable de manera acabada, ya que recuerda a las sociedades el deber de preservar a sus miembros de las dominaciones injustas a través de mecanismos de limitación del poder.

El deseo de poder, deseo fundamental, tiende por sí mismo a la desmesura sin dichos mecanismos. Uno de esos mecanismos es la misma conciencia moral. El *Macbeth* de Shakespeare, como nos recuerda Bloom, no es un villano que se deleite en el mero ejercicio del poder violento. Sus dudas y la culpa, afloran es la historia, como lo hará al final en el personaje femenino de Lady Macbeth/Asaji Washizu.

Pero la versión de Kurosawa silencia bastantes de esas dudas. La metáfora de la **telaraña**, de red tupida que **obnubila** y **atrapa** aparece con fuerza. Como si hubiera una fuerza anónima que se apodera. Y aquí se plantea una pregunta importante en esta historia. La mujer del bosque que vaticina el futuro, ¿despierta o crea el deseo desmedido de poder? Creo que no se puede dar una segura respuesta a esta pregunta según la película.

La **visión fatalista del destino**, aquella que afirma que se

cumplirá de manera necesaria se pretenda escapar de él o no, da lugar a ciertas aporías lógicas. Los vaticinios se cumplen, y lo hacen moviendo el corazón de aquel que lo recibe, que se pone a realizarlo una vez que entiende que es verosímil. O sea, para que se cumpla el destino hace falta la colaboración de la persona a la que afecta el destino y esta, a su vez, tiene que conocerlo y aceptarlo. ¿Es libre una conducta en esas circunstancias? *Si está predicho, no será crimen, sino destino*, piensa Asaji.

En el fondo, Kurosawa ve muy bien que la libertad está puesta en entredicho en esta historia: la telaraña es el mismo vaticinio conocido que pone en marcha un curso de acción como si fuese algo necesario; y, a la vez, la *hybris*, el deseo desmedido de poder, que obnubila la conciencia, lo cual resta voluntariedad a las acciones.



En realidad, la paradoja se extrema con Asaji Washizu, la esposa del protagonista. Ella es calculadora. Mueve a su marido como una peonza por el poder de sus razonamientos, no usando el arma de la pasión en esta versión a la que la palabra “lujuria” hace referencia en el uso habitual de la palabra. Ella es fría en su razonamiento y, a la vez, como en la obra original, es la primera que cae en el extravío de la culpa que la desborda.

La culpa está atenuada en él. Su arrogancia será extrema cuando se ría del vaticinio que afirma que solo perderá si el bosque se acerca, algo que cree imposible, cayendo en una **arrogancia que confía en vencer al destino** dictado. El ardid del ejército enemigo le hará caer en la cuenta de su ceguera moral.

Ambición arrogante, violencia asesina y fatalidad se unen en esta historia que Kurosawa desarrolla de forma brillante.

Final

En una película posterior, *Los canallas duermen en paz* (1960; reflexión aquí), ambientada en la época actual, la reflexión sobre el abuso del poder es más fría y realista. Hay poderes anónimos por desconocidos, pero ejercidos por personas en altos cargos económicos y políticos y en los que la culpa no aflora. Los más poderosos no son objeto de castigo al apelar a la lealtad de los subordinados que siguen el tradicional código *bushido* muy presente también en *Trono de sangre* que considera la lealtad hacia los superiores como valor central de una conducta honorable.