

El teatro clásico japonés en el cine, manga, anime y videojuegos



Fernando Cid Lucas

Por todos es sabido el amor y el respeto que el pueblo nipón profesa hacia sus tradiciones. También es conocida por los occidentales la pervivencia que han tenido estas manifestaciones artísticas a lo largo de los siglos sin que apenas hayan sido alteradas de forma sustancial. Son, justamente, el amor y el respeto a estas formas tradicionales dos de los ingredientes fundamentales a la

hora de incorporar elementos del pasado en formas artísticas nuevas, permitiéndose con esto una reutilización o una adaptación de los elementos y no una ruptura total entre los géneros, los movimientos o las épocas históricas. Así, en el presente artículo se tratan dichas influencias, más concretamente aquéllas llegadas desde las formas del teatro clásico japonés (*Nō*, *Kabuki*, *Bunraku*, etc.), en manifestaciones tan actuales como el cine,

el cómic nipón (*manga*), la versión cinematográfica de éste (*anime*) o los cada vez más perfeccionados videojuegos.

Inicios del cinematógrafo en Japón / inicio de las influencias teatrales

Desde la llegada misma del novedoso cinematógrafo a Japón, en 1896, las artes tradicionales japonesas han estado muy presentes en él. Precisamente, las primeras filmaciones fueron grabaciones de los interiores de los grandes y vistosos teatros dedicados al *Kabuki* y las actuaciones magistrales de las estrellas del momento de este género teatral, como Danjūrō Ichikawa IX (1874-1903) y Kikugōrō Onoe V (1844-1903) en *Momijigari*,¹ de 1898, a la sazón primera de las cintas grabadas (o al menos conservadas) en el Imperio del Sol Naciente. Como afirma el especialista Max Tessier refiriéndose al primerizo cine japonés: “Durante todo el periodo primitivo, el cine debe un gran tributo al teatro, ya sea al *Kabuki*, u otras variedades”.² Apenas diez años después, y siguiendo aún en el interior del teatro, se filmaron varias escenas de la pieza adaptada para el *Kabuki Kanahedon Chūshingura*,³ con el actor Onoe Matsunosuke (1875-1926) como figura principal.

De 1919 data una magnífica versión de la citada obra, compuesta originalmente para el teatro tradicional de títeres o *Bunraku*: *Chūshingura*,⁴ uno de los trabajos más apreciados de Makino Shōzō (1878-1929), que se alejaba un tanto de las convenciones teatrales y comenzaba a dar un lenguaje propio al cine. Y no será ésta la única adaptación de Shōzō de dicha pieza, ya que la acometerá otra vez en 1928, al parecer con sustanciales mejoras en el guión y en los medios, aunque, desgraciadamente, un incendio

acabó ese mismo año con los negativos y sólo recientemente se ha reconstruido parcialmente y de forma hipotética con los fragmentos que se conservaron de ella.

Permítanme que ahora me detenga un momento para indicar lo que *Chūshingura* ha sido para los japoneses: ante todo una historia en la que el valor y el honor se ejemplifican como en ninguna otra. El pasaje histórico de los probos 47 samuráis que ofrecen su vida para restituir el honor de su señor se tomó como ejemplo de lealtad desde el suceso mismo, a poco de ocurrir en febrero de 1703. Valor este de la lealtad siempre presente en la idiosincrasia del pueblo nipón. Por dicho motivo, no es de extrañar que el altercado tuviese numerosas adaptaciones teatrales o cinematográficas. A las ya citadas, debemos añadir la primera realizada en color, de manos de Teinosuke Kinugasa (1896-1982), en 1932; la de Daisuke Ito (1898-1981) e Itami Mansaku (1900-1946), filmada dos años después en dos entregas; o la también realizada en dos partes, rubricadas al alimón por Tomiyasu Ikeda y Masahiro Makino (1903-1993), hijo de Shōzō, en 1938. Una de las atracciones de esta última cinta es que en la nómina de intérpretes aparecen los muy afamados actores del *Kabuki* Bandō Tamasaburō y Ryunosuke Tsukigata.

Desarrollo del cine en Japón. Un interés continuo por las formas clásicas

En años posteriores, cuando el país vivió inmerso en un periodo de sostenida defensa de lo patrio frente a los influjos extranjeros, estas influencias del

teatro no se perdieron, ni mucho menos, y adaptaciones de los grandes guiones teatrales tuvieron su versión para la gran pantalla. Tal es el caso de la ya citada *Chūshingura*, que continuó con su primacía sobre los otros argumentos y que fue del interés de cineastas de la altura de Kenji Mizoguchi (1898-1956), para quien, si estudiamos su biografía fílmica, los personajes que demuestran su lealtad tienen siempre especial interés. Mizoguchi recibió el encargo de realizar esta película del comisionado militar japonés, que por entonces estaba preocupado por realizar una intensa campaña pro-nipona. El film se estrenó tan sólo una semana antes del bombardeo de Pearl Harbor y se empleó como estandarte y mensaje para los *kamikazes* del Pacífico, que debían defender su patria aun condenando su propia vida.

Continuando con la obra de Mizoguchi, seguidor y amigo de varios actores dedicados al *Kabuki*, tenemos que comentar su trilogía dedicada al teatro y a sus gentes. Filmada de 1939 a 1941, fue un trabajo del que se sentía especialmente orgulloso. Por desgracia, de estas tres cintas sólo ha sobrevivido la primera, *Zangiku Monogatari*,⁵ de 1939, donde se narra la vida del hijo adoptivo de un gran actor *Kabuki* que no está dotado del talento de su padre putativo. Abnegación y superación son los ingredientes de una película que nos muestra los entresijos del espectáculo (tramoyas, camerinos, etc.) en diferentes escenas.

Siguiendo con las influencias ejercidas por el *Kabuki* en los grandes cineastas japoneses, hay que citar el pequeño —aunque magnífico— documental de Yasujirō Ozu (1903-1963) sobre la centenaria *Kagamijishi* o *Danza*

del león, realizado en 1936, en donde la cámara se convierte en un espectador de primera fila, como en muchas de las películas anteriormente mencionadas que, conservando sus influencias teatrales, se filmaban desde un plano general frontal sostenido. Por tanto, *Kagamijishi* es un ojo que nos muestra sin parpadear ni moverse las progresiones de los actores, que entran y salen del enfoque. Volviendo al trabajo de Ozu, uno de los alicientes del documental en blanco y negro es que el protagonista es el divo del momento: Onoe Kikugorō VI (1885-1949), uno de los más talentosos de su generación. Y, aunque esto del teatro tradicional nipón no fuese uno de los temas predilectos del director nacido en Fukagawa, hizo una alusión más a él en otra cinta, *Ukigusa*⁶ o *La hierba errante* (de 1959), en donde se cuenta la vida nómada de un actor *Kabuki*,⁷ Arashi Komajurō. Gracias a que fue rodada en color y a la maestría de Ozu a la hora de captar bellos planos iluminados, el espectador puede observar el exterior de los teatros, adornados con farolillos y con vistosas pancartas en día de función, lo mismo que los pomposos desfiles de la compañía por las calles de las localidades que visitan.

Y si antes hablaba de momentos recogidos por el cinematógrafo en los que se pueden ver el exterior y los aldaños de los teatros, ahora me referiré brevemente a su vida interior, aprovechando el metraje de otra película, *Muhamatsu no issho*, o *El hombre del carrito* (1958), de Hiroshi Inagaki (1905-1980), en la que podemos observar cómo el público concurría a una de estas funciones antes del periodo Meiji⁸ (1867-1912); cómo se cocinaba dentro del auditorio, llevando los

asistentes pequeños hornillos portátiles, cómo se formaba un gran jaleo antes de comenzar la función y cómo, en definitiva, acudir a una función de *Kabuki* representaba todo un acto social.

Kon Ichikawa (1915-2008), por su parte, en su primeriza *Musume Dōjōji*,⁹ de 1946, realiza una versión animada del clásico *Kabuki* que tuvo serios problemas para distribuirse. Para empezar, chocó con las duras leyes de censura que en Japón impusieron los norteamericanos tras la Segunda Guerra Mundial,¹⁰ amén de que el director obró libremente, sin pasar por las muchas autorizaciones burocráticas a las que las películas estaban entonces sometidas. En otra cinta memorable, Ichikawa nos legó un inmejorable testimonio del mundo que rodea al actor, especialmente al *onnagata* (actor especializado en encarnar los papeles femeninos), como divo y como centro de admiración de hombres y mujeres, humildes y poderosos, en su *Yukinojo henge*¹¹ (1963). Rodada en color, se distribuyó con una notable acogida en el extranjero, quizá por lo apasionante de su trama, y coincidiendo también con otras cintas que mostraban algo más sobre la civilización japonesa, como *Tengoku to Jigoku*,¹² de Kurosawa, o *Kaitei Gunkan*,¹³ de Ishiro Honda. Su última adaptación de una pieza teatral fue el trabajo que realizó en 1993 titulado *Shinjitsu ichiro*, libre adaptación de la omnipresente *Chūshingura*.

Apartándonos (al menos de momento) de la heroicidad obrada por los 47 samuráis de Ako, merece la pena destacar la adaptación de la pieza para *Kabuki* titulada *Kochiyama to Naozamuri* que hizo Sadao Yamana (1909-1938) en su película *Kochiyama Soshun* (de 1936), en blanco y negro, pero dotada de la fuerza

plástica del *Kabuki* en planos (sobre todo en los fingidos exteriores) que podrían haber sido firmados por el mejor de los cineastas expresionistas de Alemania. La cinta conserva las escenas de amor furtivo que dieron fama al guión teatral y no dejan de estar presentes tampoco algunas reminiscencias de las poses (*mie*) de los actores del *Kabuki* sobre el escenario en los momentos de especial tensión. De una década después es la poco conocida película escrita y dirigida por Akira Kurosawa (1910-1998) titulada *Tora no o wo fumu otokotachi*, adaptación de otra famosa obra *Kabuki*, *Kanjincho*.¹⁴ Pieza de un acabado impecable, en la que los actores aún actúan influidos por el estilo de los actores del teatro y como si el público estuviese presente en el estudio.

Cambiando ahora de género teatral, nos ocuparemos del argumento original de una pieza de *Nō* medieval de la que surgirá la aclamada película del director Shohei Imamura (1926-2006) *Narayama Bushiko*¹⁵ (de 1983); en concreto, de *Obasute-yama*, del que fuese creador y teórico de este género escénico, Zeami Motokiyo (1333-1443). En la composición teatral una anciana es abandonada en un monte, bajo la luz de la luna, para dejarla morir. El argumento, magistralmente adaptado para el cine por Imamura, plasma en la cinta las características de la antigua sociedad nipona de algunas regiones rurales, su organización económica y social, etc. En cuanto a la interpretación actoral se refiere, el lenguaje y los silencios de los actores están también influidos por el rictus y el ritmo lento del *Nō*. Habría que, añadir que la obra de teatro ha sido calificada por algunos críticos como la más misteriosa y anómala —aunque bella— de un repertorio de más

de 250 piezas; adjetivos que también encajarían a la perfección con la película de Imamura.

Mención aparte merece el director Masahiro Shinoda (1931-), gran aficionado al teatro tradicional y conecedor de su funcionamiento interno, quien ha realizado dos excelentes adaptaciones de sendas piezas teatrales del dramaturgo Monzaemon Chikamatsu (1653-1725): *Shinj* (1969) y *Yari no Gonza* (1986), que, además, consiguieron un gran éxito de crítica y de público en Japón. De una factura impecable, Shinoda traslada la perfección formal del guión teatral a la gran pantalla. Tenemos testimonios de sus trabajadores más íntimos que nos cuentan cómo el director, respetuoso con los trabajos originales, se preocupó mucho por darles verosimilitud a sus películas y porque coincidiesen casi “al milímetro” con el texto teatral. A estas dos adaptaciones de guiones hay que añadir una tercera: *Sharaku* (1995), película biográfica que cuenta la vida del grabador del periodo Edo Tōshūsai Sharaku,¹⁶ contemporáneo del gran Kitagawa Utamaro. Cinta en la que el colorido mundo del teatro *Kabuki* está siempre presente. Buena película, en definitiva, para conocer la trastienda del siempre populoso y barroco teatro *Kabuki*, en la que su escrupuloso director se cuidó mucho de dotar a las escenas de la misma luz rotunda que poseen las láminas de Sharaku, quien fuese retratista de los actores más aclamados del momento.

Siguiendo adelante en el tiempo, directores más cercanos a nosotros han continuado mirando con respeto y admiración las tramas del teatro clásico nipón. Uno de ellos es el controvertido y polifacético Takeshi Kitano (1947-), nacido en el seno de una familia en la que algunos de sus integrantes se han

dedicado de forma profesional a las artes escénicas niponas (*Kabuki* y *Bunraku*). En uno de sus filmes más famosos, *Dōruzu*¹⁷ (de 2002), Kitano mezcla los actores de carne y hueso con las marionetas del *Bunraku*, haciéndoles compartir situaciones y vivencias, atreviéndose, incluso, a insertar algunos pasajes famosos de obras del *Bunraku*, como *Meido no Hikyaku*, de Chikamatsu, al principio de la cinta. A los muchos argumentos de este teatro, en donde las historias de amor imposible o trágico son una constante, quiere rendir Kitano un sentido homenaje con la lírica trama de su film.

Para concluir este apartado, reseño una de las más recientes adaptaciones de la obra *Chūshingura*. En

2007 pudo verse en la televisión japonesa una teleserie de unas diez horas de duración titulada *Chūshingura Yōzeiin no Inbō*. Uno de sus atractivos era la intervención de la actriz Izumi Inamori (1972-) en el papel de Aguri.

El manga y el teatro tradicional japonés

Uno de los fenómenos de masas que ha traspasado las fronteras del país nipón (sobre todo en las últimas décadas) es el de los tebeos japoneses.¹⁸ Es muy fácil comprobar cómo las estanterías de cualquier tienda de cómics o las de la sección dedicada a estos menesteres de un gran centro comercial, albergan una gran cantidad de títulos japoneses,



desde los que están orientados hacia un público infantil (*Tetsuwan Atom* o *Doraemon*) hasta los eminentemente creados para adultos (*Bible Black* o *La Blue Girl*).

Como el cine, también el cómic japonés o *manga* bebe de las fuentes que el teatro clásico nipón le ofrece gentilmente. Así, y desde sus inicios mismos, se constatan tramas, personajes aislados o simples detalles que evocan las formas del teatro clásico japonés. Una vez

el *Kamishibai* o *Teatro de papel*, muy famoso en los años posteriores a la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial. Éste era (y aún sigue siendo) la forma tradicional japonesa de contar historias o leyendas (de las que también se nutrían los argumentos de las piezas teatrales, sobre todo de aquéllas que contaban historias de fantasmas o almas errantes), apoyadas siempre por un aporte visual: ilustraciones



más, los creadores de estas viñetas en blanco y negro se mostraron, de alguna manera, como continuadores de la trayectoria centenaria del teatro tradicional. Alguno de ellos, incluso, como es el caso del gran Osamu Tezuka (1928-1989), fueron trabajadores de compañías teatrales como la *Takarazuka*, o de pequeñas *troupes* de provincias dedicadas al *Kabuki*, de las que tomaron influencias para sus futuras creaciones.

Pero sin alejarnos mucho de los orígenes del *manga*, tenemos que citar un elemento que ayudó a conformar su identidad definitiva:

grandes y poco complicadas que complementaban el relato del cuentacuentos y que, si el lector se atreve a comparar, tienen mucho en común con las ilustraciones de los *mangas* de los años cincuenta. No en vano, algunos de esos ilustradores de *Kamishibai* terminaron trabajando como dibujantes para las incipientes editoriales de *manga*.

Esta manifestación vino a cubrir un hueco importante en el ocio de los japoneses tras la Segunda Guerra Mundial (momento también de especial auge para el *manga*), cuando existía una abultada po-

blación que necesitaba olvidar y volver a sonreír. En esto ayudó, en la medida de sus posibilidades, la enorme cantidad de *kamishibayas*¹⁹ (cuentacuentos) que inundaron la geografía japonesa y que luego pasaron el relevo del solaz a otros entretenimientos tan populares como la televisión o los primeros videojuegos.

Influencias directas, influencias livianas

Serían muchas y en diversas categorías (protagonistas, argumentos, estética, etc.) las influencias que podríamos encontrar en distintos *mangas* o series de animación japonesa, desde sus inicios hasta los que aún se están desarrollando en nuestros días. Por ello, sólo comentaré unos cuantos títulos, quizá los que más repercusión han tenido en el mercado occidental y también en los que más claramente podamos hallar las influencias referidas.

Tal vez uno de los ejemplos en que podamos ver con mayor nitidez la importancia del teatro clásico japonés sobre el *manga* sea en la extraordinaria serie creada por Hitoyuki Matsui titulada *Karakuri Zōshi Ayatsuri Sakon*. Su protagonista, el adolescente Tachibana Sakon, es un titiritero del teatro *Bunraku*, cuyo títere, Ukon, cobra vida en sus manos para ayudar a la policía a resolver crímenes difíciles con perspicacia y tesón al más puro estilo CSI. Sin duda, una serie que ha hecho nuevos adeptos al teatro tradicional de títeres japonés entre los más pequeños²⁰ y que ha conseguido que los chicos nipones pidan a sus padres asistir a las largas (y costosas, dicho sea de paso) funciones de *Bunraku*. En el discurso del maduro Tachibana hallamos una frase que su abuelo le confiesa, pero que bien pudo

ser acuñada por los maestros de este bello arte, en el siglo XVII o XVIII, cuando el *Bunraku* gozaba de todo su esplendor: “Controlar una marioneta es mostrar el corazón. Tienes que ponerte en la piel de quien quieres representar”.

Una menor influencia, aunque sí ciertas huellas inequívocas de este mismo género teatral, la encontramos en el *manga* de tipo futurista titulado *Horobi*, de Yoshihisa Tagami, en donde los títeres del *Bunraku* son invención y propiedad de los *sanka*, un temible pueblo de las montañas enemigo de los hombres. En *Horobi* se incluyen ilustraciones en blanco y negro muy logradas de los rostros barnizados de estas marionetas, así como datos fehacientes sobre la historia del *Bunraku* y su antecedente, el *Kugutsumawari*, tales como su fama en el siglo XI de nuestra era, al final del resplandeciente periodo Heian.²¹

También en capítulos aislados o en diferentes pasajes de series japonesas podremos encontrar más alusiones o guiños al teatro japonés. Cito, casi a la carrera, los personajes “invitados” en series o en *mangas* tan famosos como *Yu-Gi-Oh! GX*,²² en la que en el capítulo 86 el enemigo a batir será, nada más y nada menos, que un actor *Kabuki*, con su vestuario y su maquillaje facial (*kumadori*) reglamentario, y quien utilizará técnicas de ataque tan “teatrales” como “Gran Mie” u “Ohashi”. El capítulo en cuestión es verdaderamente curioso, entre otras cosas porque el combate de rigor se desarrolla sobre un escenario y un *hanamichi*, otro elemento distintivo del *Kabuki*, y porque a la palestra saldrán personajes de obras representativas de este género, como Yoshitsune, Benkei o Shizuka,²³ quienes, incluso, llegan

a aparecer por las trampillas del escenario (*o-seri*), como lo hacen aún en el teatro los actores de carne y hueso para el asombro del público.

Las máscaras del Nō y del Kyōgen como elemento inspirador de personajes manga y anime

Sería absurdo para los dibujantes de *manga* obviar la cantidad de caracteres que ofrecen las máscaras empleadas en el teatro *Nō* (unas 250) o las usadas en el *Kyōgen* (casi 50), distribuidas entre hombres, mujeres, jóvenes, ancianos, vivos, muertos, etc., y que tan arraigadas están en el imaginario japonés. Así, podremos comprobar que ya en las revistas de autores tan tempranos como Tetsuya Chiba (1939-) aparecen, en las coloridas y casi *naifs* portadas de sus obras samuráis, crucificados a la manera de Jesús o la máscara azul tenue de *Hannya*, la mujer que enloquece víctima de los celos o por haber perdido a sus hijos, tan frecuente en el *Nō*. También de época muy temprana son las tiras cómicas dibujadas en blanco y negro por Ryuichi Yokoyama (1909-2001); hay una, por ejemplo, en la que el valiente Fuku-chan quiere asustar a uno de sus amigos portando la fantasmal máscara de nariz alargada de *Tengu*. Precisamente, dicha máscara servirá de inspiración para uno de los personajes más simpáticos de la serie *One piece*, del precoz Eiichirō Oda (1975-): me estoy refiriendo a Usoppu o Usopp, como es conocido en España.

En el capítulo 11 de *Inuyasha*, de la *mangaka* Rumiko Takahashi (1957-), el espíritu maligno de un antiguo maestro de *Nō* hace de las suyas y éste se materializa en una sombra informe de color

negro que lleva una máscara *Nō* del tipo *Kashiki*. Parecida a esta última es la que el gran animador Hayao Miyazaki (1962-) coloca al personaje Kaonashi en la taquilla-*ra Sen to Chihiro no kamikakushi*, traducida al español como *El viaje de Chihiro*. Kaonashi no tiene físico más allá de la no muy determinada forma de su cuerpo negro y la máscara blanca que porta, a la que podríamos asociar a las máscaras de algunos espectros del *Nō*, sobre todo a las de los espíritus errantes protagonistas de las *asura-mono*.

También para ciertos personajes gárrulos, algo torpes y chistosos se han utilizado algunas máscaras empleadas en el *Kyōgen* (teatro burlesco que se representaba entre las funciones del elevado *Nō*), las cuales se usaban para mostrar a estos personajes, campesinos o leñadores casi siempre, que divertían al público cortesano con su inocente comicidad. Tal es el caso de la máscara Oji en la hilarante serie *Tensai Bakabon*, de Fujio Akatsuka (1935-2008), en la que el cabeza de familia aparece caracterizado con sus mismos rasgos faciales.

Y así podríamos seguir, ocupando las páginas del artículo, enumerando máscaras trasvasadas desde el escenario a las hojas de los cómics, llevando, además, el significado que tienen sobre las tablas o quedándose sólo con parte de éste. Tal es el caso de *Usaji Yojimbo: Demon Mask*, de Stan Sakai (1953-), donde el enemigo de nuestro conejo samurái lleva una máscara que recuerda a la ya descrita *Hannya*, pero que, aun siendo terrorífica y maléfica, ni es una mujer víctima de los celos ni ha perdido a su progenie. Siguiendo con el personaje creado por Sakai, tendríamos que añadir que en otra de sus aventuras, en *The*

Courtesan, uno de los personajes, la bella Lady Maple, está inspirado directamente en el personaje Age-maki, protagonista femenino de la conocida pieza de *Kabuki* titulada *Sukeroku Yukari no Edo zakura*.

Concluyo este apartado, añadiendo que en muchas ocasiones la máscara aparece en el *manga* y en el *anime* como un elemento maldito o misterioso, puente entre el mundo de los vivos y el más allá. Parece que los dibujantes y animadores han respetado estos objetos artísticos que tanto valor tenían para las compañías teatrales del pasado y que eran casi fetiches empleados en representaciones que mucho tenían de rito. Máscara como identidad sobrenatural y como significado de alteridad que, por otra parte, los japoneses más jóvenes, cada vez menos interesados en sus raíces, ya apenas si saben interpretar.

Un epígrafe aparte: *Ikkyū*, de Hisashi Sakaguchi

Sitúo en un lugar aparte la obra en cuatro volúmenes (de unas doscientas páginas cada uno) del dibujante Hisashi Sakaguchi (1945-1995) titulada *Ikkyū*. No

sólo porque serviría de perfecto manual para ilustrar el convulso periodo que va desde finales del siglo XIV hasta mediados del XV en Japón, o porque su argumento principal sea la vida y obra de uno de los poetas y monjes errantes más famosos de este país asiático, Ikkyū Sōjun (1394-1481) —quien fuese excéntrico monje zen, calígrafo sin par y reconocido maestro de té— sino porque la vida de Ikkyū coincide con el origen de una de las formas más famosas y representativas del teatro clásico japonés: el *Nō*. Y así se recoge en el aludido *manga*. A las páginas en las que se narran las andanzas del monje Ikkyū le acompañan las dedicadas al nacimiento y al desarrollo del *Nō*. En él aparecen los creadores de este arte, Kannami Kiyotsugu (1333-1384) y su hijo Zeami Motokiyo (1363-1443), así como las luchas por la sucesión entre éste último y su sobrino, Onnami Motoshige (1398-1467), quien, a la postre, quedaría como maestro y director de la escuela Kanze bajo la protección del shōgun Yoshinori Ashikaga (1394-1441), y otros muchos más lances verídicos. En

todo esto poca ficción ha añadido su autor, ofreciendo al lector una visión lúcida sobre lo que fueron los primeros tiempos del *Nō* y explicando algunos de sus aspectos fundamentales, como el cuidado extremo en la ejecución de las danzas o el uso correcto de las máscaras.

Desde luego, no creo que *Ikkyū* sea un *manga* dirigido a un público infantil; numerosas escenas de violencia explícita o de sexo lo hacen más adecuado para lectores adultos. Pero, más allá de esto —precisamente lo que la crítica occidental se apresura a censurar a los dibujantes de *manga* nada más abrir sus páginas, sin detenerse a leer siquiera algo de su contenido—, veremos un buen trabajo de documentación por parte del autor, un fresco magnífico de ese periodo medieval en el que, entre otras cosas, tuvieron lugar las cruentas guerras *Ōnin*, diferentes revueltas organizadas por bonzos budistas que cambiaron el rumbo de la historia de Japón y, observando más allá de los campos de batalla, el florecimiento de las más refinadas y bellas artes, como la caligrafía o la ceremonia del té.

Coda. Más allá de las pantallas y el papel. Recuerdos para llevar a casa (léase consumir)

Japón, país consumista por excelencia, cuna de los inventos más inverosímiles y de los adornos y del *merchandising* de todo tipo, ha creado un sinfín de utilería fijándose en su teatro tradicional. Larga y variada es la lista que podríamos elaborar, que incluye a los simpáticos muñequitos de plástico o a los peluches típicos de famosas series japonesa como *Hello Kitty!* o *Shin-Chan*, ataviados con los kimonos y los maquillajes propios del teatro *Kabuki*; costumbre ésta que ha sobrepasado a los personajes japoneses, pudiéndose encontrar a Mickey Mouse y su novia Minnie o a Snoppy y a sus compañeros, representando las más famosas obras del repertorio *Kabuki* en llaveros, cuadernos y estampas que pueden ser compradas en la tienda de suvenires del *Kabuki-za* de Tokyo.

Lo mismo sucede en tarjetas telefónicas, guías turísticas e, incluso, sellos postales, de los que se han editado series completas dedicadas a las artes escénicas tradicionales; minúsculas obras de arte éstas, con la que cualquier aficionado se podría deleitar y sorprender al recibir una carta enviada desde el lejano Imperio del Sol Naciente. Sin duda, pequeñas curiosidades y objetos que ayudarán al foráneo a comprender la proyección y el alcance del teatro clásico en Japón en nuestros días más allá de su hábitat natural: el escenario. ■

Fernando Cid Lucas (España)

Miembro de la Asociación Española de Orientalistas. Universidad Autónoma de Madrid.

Bibliografía

Alvermann D. E., Moon, J. S. y Hagood, M. C. *Popular culture in the classroom: Teaching and researching critical media literacy*. Newark: International Reading

Association and National Reading Conference, 1999.

Berndt Jaqueline. *El fenómeno manga*. Barcelona: Martínez Roca, 1996.

Cid Lucas, Fernando. La presencia del teatro clásico japonés en el *manga Mansaborá*, N.º 15, pp. 61-65.

Clements Jonathan y McCarthy, Helen. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2006.

Davies Roger J. y Ikeno, Osamu. *La mente japonesa*. Roma: Meltemi, 2007.

Gee James Paul. *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Junta Andalucía, 2004.

Gravett Paul. *Manga: la era del nuevo cómic*. Madrid: H. Kliczkowski, 2004.

Hayashi Chikio y Yasumasa Kuroda. *Japanese culture in comparative perspective*. Londres: Praeger, 1997.

Katzenstein Peter y Takashi Shiraishi. *Network Power: Japan in Asia*. Ithaca: Cornell University Press, 1997.

Kinsella Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2000.

Munesuke Mita. El cambio de mentalidad en las generaciones jóvenes de Japón. *Política Exterior*. Vol. V, N.º 21 (1991), pp. 85-97.

Paatela-Nieminen Martina. The Intertextual Method for Art Education Applied in Japanese Paper Theatre. A Study on Discovering Intercultural Differences. *International Journal of Art Design Education*, N.º 27, Londres, 2008, pp. 91-104.

Richie Donald. *Japanese Cinema: an introduction*. Oxford: Oxford University Press, 1990.

Ujiie Mikito. *Edo shitai ko: Hitokiri Asaemon no jidai*. Tokyo: Heibon-sha, 1999.

Notas

1 Obra que el dramaturgo Kawatake Mokuami adaptó desde el *Nō* para el *Kabuki* y que se estrenó en octubre de 1887 en el Shintomi-za de Tokyo con coreografías del propio Danjūrō Ichikawa IX.

2 Max Tessier. *El cine japonés*. Madrid: Acento, 1999, p. 15.

3 Obra de los dramaturgos Takeda Izumo II, Miyoshi Shōraku y Namiki Senryū, estrenada en el Takemoto-za de Osaka en agosto de 1748.

4 De todas las del repertorio es la única que aún hoy se representa íntegra, teniendo una duración total de entre nueve a doce horas. Su reposición anual sigue siendo todo un evento en Japón.

5 El título en español sería *Historia de los crisantemos tardíos*.

6 Es más, en Japón el cartel de la película imitaba fielmente los bellos carteles del *Kabuki*, con las efigies de los principales actores de la compañía en primer plano.

7 Caracterizado por el actor *Kabuki* Ganjiro Nakamura II (1902-1983).

8 Después, el *Kabuki* sufriría algunas modificaciones sustanciales, como la inclusión de las butacas a la manera occidental, sustituyendo a las esteras de paja o la iluminación eléctrica.

9 Como muchas otras, ésta es una adaptación de una pieza *Nō* para el *Kabuki*. Se representó por primera vez en esta forma en marzo de 1753 en el Nakamura-za de Tokyo.

10 Los censores norteamericanos dijeron de ella que era “demasiado tradicional”.

11 Algo así como *La venganza de un actor*. El film de Ichikawa es el *remake* de una película de 1935 de Teinosuke Kinugasa.

12 Se distribuyó con el nombre de *El infierno del odio*.

13 En Occidente esta película se comercializó con el título de *Atragón*.

14 A su vez, se basaba en la pieza de *Nō* titulada *Ataka*.

15 Título que se tradujo al español como *La balada del Narayama*.

16 Encarnado por el actor Hiroyuki Sanada (1960-), conocido por haber participado en películas tan taquilleras en Occidente como *Ring* (1999) o *The Last Samurai* (2003).

17 *Dolls* en Occidente.

18 Aunque parezca que la palabra *manga* es de nuevo cuño, en Japón se emplea desde el siglo XIX para catalogar lo que tiene difícil catalogación, para aquello que escapaba de toda etiqueta. Así, los dibujos y grabados de Hokusai de carácter misceláneo recibieron el nombre de *manga*.

19 Se estima que alrededor de 50.000 narradores de *Kamishibai* se ganaban la vida de esta manera en Tokio y sus alrededores en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial.

20 Estrategia esta de elaborar *mangas* con temáticas ambientadas en las viejas tradiciones que ya se empleó antes con el *judō* o el *go* para atraer a los más jóvenes en momentos de cierto desinterés hacia su cultura.

21 Yoshihisa Tagami. *Horobi*, N.º 5, Barcelona: Planeta de Agostini, 1992, p. 24.

22 Incluso en el juego de cartas inspirado en esta serie ha influido el *Kabuki*, pues en los mazos de cartas encontraremos títulos como “Puente *Kabuki*”, “Goyo, el guardián” o “Cerezos floridos”.

23 Protagonistas de piezas tan conocidas como *Funa Benkei*, *Gosho Zakura Horikawa no Yuchi* o *Yoshitsune Sembon Zakura*, entre otras.

