

**DE OZU A MAZINGER Z:  
HERENCIAS LÓGICAS DEL TEATRO KABUKI  
EN EL PRIMER CINE JAPONÉS, EL MANGA Y EL ANIME**

Mery Cuesta

*Crítica d'art*

Casi todo el mundo ha oído hablar alguna vez de la espectacularidad y el colorido del teatro kabuki, así como de la trascendencia que se esconde tras la fachada rimbombante de esta manifestación. Pues bien, tras horas consumidas ante tebeos, dibujos nipones y más de una sesión de Mizoguchi, Ozu y compañía, voy a intentar exponer de manera sumaria algunas conclusiones respecto a unas herencias del kabuki bastante lógicas. Y es que ésta es prácticamente la única forma teatral de la historia que ha tenido la fuerza suficiente como para forjar unos parámetros temáticos y formales que condicionan decididamente otras artes performativas como el cine, y gráficas, como los anime (dibujos animados) y el cómic manga. Así, transformado o en versión chou,<sup>1</sup> llega el kabuki hasta nosotros.

Empecemos por el principio: el kabuki es una forma tradicional de teatro japonés que comienza en el siglo XVII y que evoluciona durante los 300 años siguientes hasta configurar un sistema representativo muy sofisticado y codificado hecho a base de hallazgos propios y contagios representacionales de la tradición japonesa. La etapa de máximo esplendor del kabuki es el período Edo (1600-1868), período en el que la dictadura absoluta de los Tokugawa determina el cierre de los puertos japoneses a todo contacto exterior. Este aislamiento permitió a Japón determinar con total autonomía su propio proceso de evolución artístico-cultural ajeno a cualquier bastardización. Y es que Japón, hasta el final de la Segunda Guerra Mundial, no conoció nunca la humillación de cualquier tipo de ocupación o colonización. El período Edo es también conocido bajo el nombre de Mundo Flotante, en alusión al modo de vida sensual y desenfadado del que hacía gala la clase social más numerosa del momento, el pequeño comerciante. Mientras la aristocracia se aferraba a las expresiones artísticas y diversiones de antaño (la música tradicional, los dramas formales Nôh o la oficiosa ceremonia del té), las gentes de la ciudad pedían placeres más vigorosos. Y los hallaban en este Mundo Flotante de teatros, prostitutas, baños, cantantes y bailarines. Este pintoresco espíritu puede atisbarse

en las novelas de la época que sobreviven, muchas eróticas, o en los numerosos grabados (llamados ukiyo-e) conectores de las premisas kabuki con el manga y el anime, como veremos en breve.

Así pues, los ukiyo-e y el teatro kabuki fueron las primeras manifestaciones artísticas verdaderamente populares que surgieron en el periodo Edo. Fueron formas de ocio escapistas,<sup>2</sup> en el sentido de que, bajo el yugo de la dictadura, el kabuki y los ukiyo-e eran las vías de evasión que ensimismaban a la burguesía económicamente pudiente con sus fantasías de color y erotismo. Los dramaturgos kabuki, en un afán de generar emociones con las que el público se sintiera identificado, concebían preferiblemente argumentos relativos a la picaresca. De la misma manera, en el primer cine japonés, la temática básica de las piezas kabuki gira en torno a los conflictos con el sistema feudal, principalmente. La concomitancia es lógica puesto que el elemento característico del cine japonés de los años 20 y 30 es el tomar como base aspectos esenciales de la cultura del país. Éste y otros paralelismos se deben en realidad a que fue el kabuki quien asentó muchas de las bases representacionales del cine japonés temprano. Ambos, por esta razón, constituyen más que una forma estricta de «representación» una «presentación», concebida de manera tal que ni el actor ni el público pierdan sus auténticas identidades y la conciencia de sus propios papeles, según las observaciones de Earle Ernst, autor de *The Kabuki Theatre*,<sup>3</sup> quien concluye que ésta es la razón básica por la cual el kabuki «es un espectáculo basado en principios opuestos a los que rigen en el teatro occidental». Pasemos a examinar algunas de las herencias que el kabuki transmitió al primer cine japonés.

En la configuración de espacio de representación kabuki existe un dispositivo singular llamado hanamichi. Se trata de un pasillo que conecta la parte izquierda del escenario con la parte trasera de la sala donde el público se sienta. Este camino (junto con otros dos pasillos más pequeños que emergen de cada lado del escenario) permite a los actores hacer entradas y salidas. El hanamichi no es solamente un lugar de tránsito: es el espacio donde transcurren muchas de las escenas fundamentales. El primer cine japonés, de acuerdo con la misma estrategia de descenramiento, deja escapar a menudo a sus personajes del encuadre, o incluso los ignora. Lo mismo ocurre con el manifiesto rechazo de la perspectiva lineal y de la centralidad del que hacen gala los grabados ukiyo-e. Estas particularidades remiten a la acción deslocalizada del kabuki llevada a cabo sobre el hanamichi.

En la temprana cinematografía nipona, los personajes esquivos de los que hablamos forman parte de una totalidad que los incluye, visiblemente dominada por una cantidad de signos. De la misma manera, sobre el escenario kabuki la acción

y el desarrollo de personajes y argumento con frecuencia se ralentiza y congela para dar énfasis al sonido o a elementos puramente ópticos y simbólicos. En este sentido, la obra cinematográfica de Yasuhiro Ozu es especialmente representativa, como corrobora Deleuze en su obra *La imagen-movimiento*, donde alude al reemplazo de la imagen-acción por imágenes ópticas, sonoras puras, opsignos y sonsignos en la obra de este realizador.<sup>4</sup>

Los cuadros escénicos del kabuki respiran una quietud que es acentuada paradójicamente en los clímax de la trama. El estatismo, la formalización y la obsesión por conservar íntegros e impertérritos al paso del tiempo la práctica totalidad de los elementos estéticos sobre escena es uno de los principios básicos sobre los que se asienta esta forma teatral. Como nos recuerda otra vez Deleuze, los espacios del cine de Ozu son también principalmente autónomos, vaciados pero valiosos, sublimes y consagrados a la pura contemplación. Noël Burch en su obra *Para un observador lejano* define estos espacios vaciados como *pillow-shots*, territorios suspendidos de la presencia humana, como un paso a lo inanimado, y con una intención de composición pictórica.<sup>5</sup> Las composiciones escénicas kabuki pueden ser concebidas así mismo como naturalezas muertas en cuanto al hieratismo (o absentismo) presencial y a la fijación por conformar una configuración objetual que genere su propio continente.<sup>6</sup> Deleuze menciona como caso representativo de naturaleza muerta en la filmografía de Ozu los diez segundos de plano fijo sobre el jarrón en *Banshun* («Primavera tardía», 1949). Esta representación del jarrón alude a lo permanente y lo inalterable a lo largo del tiempo, a través de estados mutantes, de la misma manera que, como hemos considerado, el kabuki se concentra en incapacitar de movimiento a los actores y de inercia a los objetos.

Esta condición de naturaleza muerta dota, consiguientemente, a los elementos escénicos kabuki de un carga importante de protagonismo, erigiéndolos casi al mismo nivel de relevancia que el actor. Tanto los objetos como los complementos de vestimenta que portan los personajes poseen una significación concreta. El abanico era el objeto usado con más frecuencia en la guardarropía teatral del kabuki, y su manejo expresa una amplia gama de emociones o imágenes gráficas (las hojas vapuleadas por el viento, el mar y su oleaje, o armas blancas, entre otras). Estos significados añadidos no son siempre fácilmente entendibles para el espectador occidental. Asistimos así a una codificación cultural que también se manifiesta en el primer cine japonés y que hace farragosos o incluso invisibles para nosotros algunos de los pliegues de la trama.

Otro de los dispositivos narrativos propios del kabuki heredados por la práctica cinematográfica temprana alude a la tendencia a la narración suelta y fragmenta-

ria. En las piezas kabuki, la trama se apoya en principios de asociación, en la articulación de conjuntos carentes de una relación directa con el desarrollo de los acontecimientos, pero fundamentales en la construcción de una elaborada atmósfera y una cierta emotividad. El uso típicamente japonés de la representación espacial que implica la participación de la fase perceptiva de la memoria y la imaginación en el que insiste Deleuze en *La imagen-movimiento*, tiene, por tanto, su lógico referente en la representación sobre escena típica del kabuki.

Atendiendo a la temática del repertorio kabuki constataremos que, a parte de las obras designadas shosa-goto o drama danzado (representaciones de danza con acompañamiento musical y vocal) el resto de las obras kabuki se pueden dividir en dos categorías:

El drama histórico (jidai-mono) que alude a piezas de talante épico y dramático, y cuya trama suele girar en torno a las desventuras y sacrificios de nobles o guerreros, con pequeños flashes de comedia. Muchos de los textos de jidai-mono proceden del bunraku (el teatro de títeres, que abordaremos en breve), lo cual explicaría el frecuente carácter fantástico y de leyenda que ostentan las obras que pertenecen a esta categoría. *Chushingura*, por ejemplo, es una de las adaptaciones del bunraku al kabuki más famosas, y relata la historia de los cuarenta y siete caballeros que después de sacrificarse y someterse a la tiranía de su amo, dan final a sus vidas cometiendo un suicidio colectivo.

La segunda categoría temática es el drama doméstico (sewa-mono), que abarca piezas que representan la vida cotidiana de la clase plebeya. Esencialmente son historias realistas, aunque no es infrecuente que resbalen por la jabonosa pendiente de lo irreal, poniendo un exagerado (y muy desconcertante para el espectador occidental) énfasis en aspectos superficiales como los colores, por ejemplo, en vez de en dispositivos básicos de desarrollo de la trama. Estas piezas son más elásticas, en el sentido de que eran desarrolladas en función de las preferencias del público y el devenir de la actualidad.

Como era de esperar dadas las motivaciones del presente texto, existe una división paralela entre drama histórico y drama doméstico en el cine japonés de los años 20 y 30.<sup>6</sup> El género de drama histórico, llamado en el contexto cinematográfico jidaigeki (correspondiente en el kabuki con el jidai-mono) designa los filmes donde predomina la figura de un superhéroe, así como escenas de lucha y jerarquía feudal. El género de drama doméstico o urbano se denomina gendai-geki o sewageki (cuya correspondencia kabuki es sewa-mono) y comprende dramas domésticos, comedias y filmes de corte social. El realizador Kenji Mizoguchi es su más claro exponente. Visualmente, el gendai-geki remite de manera rotunda

al kabuki, en especial en cuanto al gusto por los encuadres estáticos que en kabuki se conciben como congelamientos prolongados, como hemos considerado. Remitiéndonos a producciones cinematográficas más recientes, ¿no sería lógico pensar que las ralentizaciones típicas en algunas escenas, como por ejemplo en los clímax de la acción en los films de John Woo, siguen remitiendo al dispositivo kabuki del congelamiento para subrayar la apoteosis?<sup>7</sup>

Una vez considerados estos puntos, ¿podría deducirse que el primer cine japonés es una suerte transposición cinematográfica del kabuki? Tampoco puede decirse tanto. El kabuki jugó un papel básico como patrón de pautas temáticas y representacionales en el desarrollo de un lenguaje cinematográfico específico japonés que estaba en estado embrionario. El cine, como es lógico, fue evolucionando en según mutaciones y formas propias del medio. Pero el kabuki también actuó sobre el cine de otra forma: como transmisor de formas teatrales anteriores. No hemos de perder de vista que el kabuki es un teatro acumulativo, es decir, que incorpora otras formas tradicionales japonesas anteriores como el drama *nōh*, el *kyogen* (interludio cómico que se representa en el drama *Nōh*) y el *bunraku*.

El teatro de muñecos *bunraku* es la influencia más contundente que ha sufrido el kabuki y, por tanto, ha sido lógicamente transmitida al cine japonés.<sup>8</sup> Es justo que aquí mencionemos el rasgo principal que el cine heredó del *bunraku*, a través del kabuki: el hieratismo interpretativo. Durante el siglo XVII, algunos grandes literatos, como Monzaemon Chikamatsu, conocido comúnmente como «el Shakespeare japonés», dejan de escribir para el kabuki, aburridos de las exigencias de los actores, y vuelven al *bunraku* donde su genio creativo está menos restringido. Como resultado, se origina un período en el que los muñecos eclipsan el atractivo de los actores: el *bunraku* se vuelve más popular que el kabuki. En esta competición, los dramaturgos kabuki deciden adaptar la práctica totalidad de las obras *bunraku*, lo cual produce un efecto sorprendente: los actores reaccionan emulando en gestualidad a los muñecos mediante estilizar sus movimientos por medio de la mímica. Es obligado, llegados a este punto, aludir a una obra cinematográfica mayúscula que, dentro del contexto de este párrafo se revela como cordón umbilical que une el *bunraku* con el cine: el filme *Dolls* (2002), el desgarrador homenaje del realizador Takeshi Kitano al mayor dramaturgo *bunraku*, el citado Chikamatsu. Analizar la sutilidad con que Kitano diseña sus piezas *bunraku* para actores de carne y hueso sobre celuloide debe quedar pendiente para otra ocasión.

El papel del cine japonés como heredero del kabuki durante lo que se ha dado en llamar *La edad de oro* del cine japonés duró apenas 30 años, puesto que fue

abdicando paulatinamente ante los códigos occidentales en un proceso lógico de crecimiento y absorción.<sup>9</sup>

● Pasemos ahora a considerar las herencias del kabuki en el dibujo japonés contemporáneo. Es indudable que Japón es el paraíso del cómic. Es el único país donde hay un *starsystem* de dibujantes, donde ser buen dibujante de cómic puede reportar excelentes y envidiables dividendos, donde ser dibujante de cómic es prestigioso. El manga ha campado a sus anchas por las librerías japonesas sin competencia extranjera que le haga sombra. De esta manera (y al contrario que en el caso de la cinematografía nipona) tanto el manga como el anime (animación) han determinado con gran autonomía su proceso de evolución estilística y sus influencias de la tradición japonesa. Por ello, en la actualidad, sigue exhibiendo con naturalidad características que heredó del kabuki.

● El origen del manga se encuentra en los grabados ukiyo-e. De hecho fue precisamente un artista del ukiyo-e, Hokusai Katsushika, quien acuñó dicho término ahora tan popular. El nacimiento de éstos se produce en el periodo Edo, coincidiendo con la etapa del esplendor del teatro kabuki, como se ha mencionado. Estos populares grabados representaban básicamente argumentos de la picaresca clásica (cómicos y eróticos principalmente) y principalmente motivos, formas y alusiones a la imaginería kabuki. Eran vitales y sencillos, más seductores que académicamente perfectos (características aplicables también al manga hoy en día), lo cual teñía estas producciones de un barniz de intrascendencia ante los ojos del público que las consumía con rapidez. Parece ser, de esta manera, que tanto el ukiyo-e en su momento como el cómic en la actualidad parecen sufrir la condena de estar considerados como un pseudo-arte, una expresión artística de segunda fila.

● Así, por coincidencia temporal y por asunción de elementos formales y temáticos, el ukiyo-e transmite al manga (y consecuentemente al anime) la idiosincrasia que guía el kabuki. El dibujo japonés (englobemos desde ahora al anime y el manga bajo esta categoría genérica) también exhibe la citada tendencia a la ralentización de las acciones. Percátense de que, a pesar de la fama de acción trepidante que precede el dibujo japonés, lo cierto es que los tiempos muertos y los desarrollos ralentizados abundan. Primeros planos de rostros crispados y viñetas silenciosas en las que el artista deja que escenario y protagonistas queden como congelados, esperando, un instante antes de volver a la vida, consumen páginas enteras. En los anime esta característica es aún más evidente; recordemos los congelamientos prolongados en las batallas de *Los caballeros del zodiaco* o *Mazinger Z*, y en especial los de las series sobre el deporte como *Bateadores* o *Campeones*, donde los jugadores levitan durante interminables segundos en posturas

forzadas al, por ejemplo, chutar una pelota, en conexión con la dramatización exacerbada y la pose hierática de las que el actor kabuki se vale para subrayar un momento álgido en la trama.

Estas interferencias en el ritmo contribuyen a la fragmentación de la narrativa. En ocasiones el lector occidental de manga tiene que hacer un gran esfuerzo para saber si los personajes van o vienen, si se disparan unos a otros o están todos del mismo lado. El kabuki acostumbró al espectador a esta confluencia de escenas de distinto origen que van mezclándose en una misma representación, si recordamos, gracias a la existencia del hanamichi.

No sólo en maneras sino también en contenidos, tanto los autores que produjeron obras kabuki como los dibujantes de animación tienden a simplificar argumentos, de manera que la emotividad desempeñe un gran papel en el desenlace de las historias, con el fin de procurar que los lectores o espectadores no sean simples elementos pasivos. También la veneración a la figura del actor kabuki ha dejado su huella en el dibujo japonés.<sup>10</sup> Y es que una de las características más notables del kabuki como arte dramático (y que le diferencia de cualquier otra manifestación teatral del mundo) es el trato reverencial que se presta a sus actores. El buen actor kabuki es considerado como beneficiario de un don sobrehumano.<sup>11</sup> Los dramaturgos que escribían para el kabuki procuraban conocer a fondo las virtudes y debilidades de cada intérprete sobre escena para expresar su inventiva en consecuencia. También para el dibujante japonés es primordial el diseño cuidadoso de un personaje que condense los gustos del público en ese momento. Prima, en muchas ocasiones, la definición del personaje por encima de la trama argumental.

En relación con la magnitud del actor dentro de los preceptos del kabuki, hay un factor inequívoco, simbólico y representacional, que traza una línea recta entre el kabuki y las dos manifestaciones que hemos tratado, el dibujo y el cine japoneses: la mie, el rasgo más exclusivo y específico del kabuki. La mie es una técnica especial de interpretación que, dentro de la simbología kabuki, encarna la formalización de la belleza. Es empleada por el actor principal en los puntos álgidos de la representación o en la parte final de una obra clásica, y consiste en que éste, momentáneamente, congela su movimiento en una dramática postura, deja la mirada fija, perdida... y cruza sus ojos. Bizquea. Esta particularidad responde a un empeño por poner máximo énfasis en la belleza estática. Y aquí reside, para el público oriental, uno de los mayores atractivos del kabuki, hasta el punto de que cuando una mie es buena, el público manifiesta a gritos su entusiasmo y aprobación. Pues bien, es tremendamente común encontrar grabados ukiyo-e (especial-

mente del periodo Edo) que representan primeros planos de actores adoptando la mie. Si entre los ukiyo-e abundan las imágenes de actores bizcos, es comprensible entonces que (siguiendo con la lógica de este texto) los personajes que pueblan las páginas de un cómic manga o protagonizan animes bizqueen a menudo durante breves instantes, generalmente en trances de tensión y momentos clave dentro del desarrollo de la trama. En cuanto al cine, la mie sigue en completo y sano uso y en especial en las comedias de acción.

Para finalizar, unos apuntes. El kabuki es una de las formas de arte dramático tradicional que mejor ha sobrevivido al tiempo, no sólo a través los herederos que acabamos de conocer, si no por la constancia con la que aún se mantiene viva su llama en Japón. Existen numerosos estudios y análisis publicados sobre el kábuki, y en la Red se pueden hallar páginas muy completas, que ofrecen la oportunidad de escuchar una selección de los instrumentos más utilizados en las representaciones u observar cómo se maquilla un actor kabuki para transformarse en una bella mujer.

Hoy en día, actores populares representan kabuki en teatros, e incluso se puede hablar de un «kabuki boom» entre los jóvenes. Aunque existe un reducto respetuoso que pretende conducir el kabuki hacia un refinamiento clásico, la mayoría de las representaciones de kabuki actuales son versiones baratas y vulgarizadas de lo que fue. El teatro kabuki ya no representa la vida actual en Japón (civilización que presenta concretamente un alto grado de occidentalización) pero ha sido capaz de sobrevivir durante siglos mediante un legado actualizado a tono con los nuevos tiempos. Aquí reside gran parte de su excepcionalidad, en ser la única forma teatral (repito: teatral) del mundo que ha conseguido trascender a través del tiempo hasta marcar definitivamente las expresiones creativas de su país.

## Notas

1. *Chou* no es una palabra japonesa; léase *chou* en el sentido castizo del anglicismo *show*, en alusión a la dudosa calidad y cuestionable respeto a los cánones originales del *kabuki* que se representa actualmente en Japón.

2. Recogiendo la noción del kabuki como forma de teatro «escapista» que propone el estudioso Jonathan Norton Leonard en su obra *Early Japan*, New York, Time-Life Books, 1969.

3. ERNST, Earle: *Kabuki Theatre*, Univ. of Hawaii Press, 1974.

4. DELEUZE, Guilles: *La imagen-tiempo / Estudios sobre cine 2*, Paidós Comunicació, Barcelona, 1987.

5. BURCH, Noël: *To the distant observer form and meaning in the Japanese cinema*. Berkeley, University of California Press, 1979.

6. Remitiéndome a la división explicitada en VVAA: *Historia General del cine*, Vol II, Ed. Cátedra, Colección Signo e Imagen, Madrid 1997.



6. Véase la secuencia clímax en la iglesia del filme *The killer* (John Woo, 1989).

7. La configuración de una representación bunraku es similar a las de títeres: un narrador/cantante con su acompañamiento musical se sienta a la derecha del escenario, en una tarima, mirando al público. Los muñecos dicen su diálogo, y el narrador/cantante desarrolla la trama argumental y dibuja las descripciones. Todo su texto es recitado y entonado.

8. Que los dispositivos narrativos del kabuki siguen presentes como retazos sagrados de la tradición en el cine japonés actual dan fe aún numerosos filmes. Por ejemplo, en otro film de Kitano, la estupenda *Hana-Bi* (1997), el amor profundo de sus protagonistas, Nishi y Miyuki, les conduce a la única salida que consideran legítima, el suicidio simultáneo, figura dramática y referencial de la tipología kabuki denominada *michiyuki*, y utilizada como mecanismo de apogeo dramático.

9. No es tanto así en el cine, más tendente a los retratos de grupo.

10. Tradicionalmente, la profesión de actor kabuki era hereditaria y sólo podía desempeñarse por la descendencia masculina del actor.

11. Por la temática principal de este texto, me veo obligada a pasar de puntillas por una de las características más fascinantes y explosivas del teatro kabuki: la inexistencia de intérpretes femeninas y la asunción de dichos papeles por parte del hombre.