



Autora: Ana Arcas Espejo.

Categoría académica: Licenciada en Bella Artes
y Doctoranda en Ciencias del Espectáculo,
Departamento de Literatura Española.

Facultad de Filología, Universidad de Sevilla.
España.

Dirección de correo electrónico:
arcas.espejo@gmail.com

GÉNESIS, TEMÁTICA Y ARQUITECTURA TEATRAL EN EL TEATRO NOH

GENESIS, THEME AND
ARCHITECTURE IN NOH
THEATER

Fecha de recepción: Abril 2009

Fecha de aceptación: Mayo 2009

BIBLID [2254-2108 (2009), 2; 26-40]



RESUMEN: En este artículo se aborda el estudio del Noh como género teatral: los orígenes, la temática, las partes de la representación, la arquitectura teatral, el tiempo y el espacio, los recursos escenográficos empleados, el vestuario, la música, las técnicas de actuación, así como la relación público-escena, son algunos de los temas imprescindibles para comprender el “aparato” escénico que envuelve a la representación Noh. Por ello el estudio de estos aspectos se hace imprescindible para la correcta comprensión de este género teatral.

SUMMARY: This article tackles the study of Noh theater as a genre: the origins, themes, parts of the performance, theater architecture, time and space, scenic resources used, costumes, music, acting techniques and the relationship between audience and stage. These are some of the essential topics to understand the "device" that surrounds Noh's scenic representation. Thus the study of these aspects is essential for a proper understanding of this theatrical genre.

Palabras clave: Teatro japonés; Noh; Recursos escénicos; Utilería; vestuario; música y danza; técnicas actuación; Zeami.

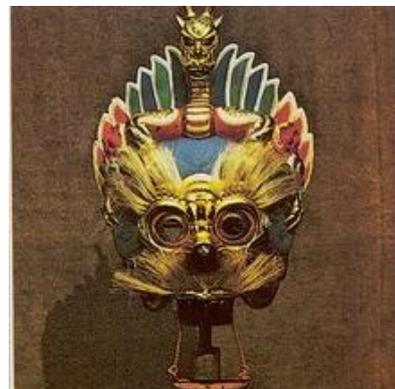
Keywords: Japanese theater, Noh, scenic resources, Props, costumes, music and dance, acting techniques, Zeami.

GÉNESIS, TEMÁTICA Y ARQUITECTURA TEATRAL EN EL TEATRO NOH

1. EL GERMEN DE UNA CREACIÓN: LAS DANZAS PRIMITIVAS

Los inicios del teatro japonés se relacionan con las danzas de carácter ritual. Silvio D'Amico reproduce una de las leyendas que se asocian al origen de este teatro:

Cuenta la leyenda que Amaterasu, la gran diosa del Sol, enfadada con su hermano después de una riña, se confió en una caverna, provocando el consiguiente espanto: la luz desapareció del mundo. En vano las demás divinidades, consternadas, se reunieron ante la gruta, conjurando a la diosa para que volviera a brillar sobre la tierra: Amaterasu continuaba imperturbable. Al fin, otra joven diosa, Ame-No Uzume, tuvo una idea genial: empezó a bailar: Todos los dioses, Amaterasu, incapaz de vencer el deseo de comprobar qué era lo que alegraba tanto a los dioses, se asomó a la caverna: de inmediato los demás cayeron sobre ella, la asieron, la



Máscara de GagaKu

. La diosa, apaciguada, los dejó hacer y la luz volvió sobre la tierra (D'Amico, 1956: 413).

Existe otra versión más terrena que explica los orígenes de este arte y que de alguna manera nos evoca el relato de Judit:

En una época correspondiente al primer siglo de nuestra era, un héroe legendario, Yamato-take, inició su carrera de guerrero a los dieciséis años. Durante la guerra contra los Kumosos se disfrazó de danzarina, se presentó ante el jefe enemigo, lo sedujo con fingidos donaires y cuando aquél, hechizado, lo admitió en su intimidad, tomó la espada y lo mató (D'Amico, 1956: 413).

Para entender el alma del teatro japonés es necesario tener en cuenta una serie de episodios históricos que explican cómo este género se ha mantenido intacto a lo largo de milenios. Aunque absorbió de la antigua China casi todos sus elementos culturales, Japón ha logrado mantener inalterado su arte durante más de dos milenios. En el siglo VII a.C. el país es dirigido por el emperador Jimmu Tennō, cuya figura se asocia a la divinidad celestial en la tierra, desde entonces, ni siquiera la apertura a occidente de manos de Mutsu Hito (conocido como el emperador moderno) ha podido



"Amateratsu emerge de la luz" pintada por Utagawa Kunisada (1786-1865).

alterar la fidelidad de este pueblo a las deidades del pasado, a la patria y al honor profesados a la figura del samurai.



Retrato de Minamoto Yoritomo

Como apunta Eikichi Hayashiya en relación al nacimiento del teatro japonés "si quisiéramos encontrar el origen del teatro clásico del Japón, tendríamos que remontarnos, mucho tiempo atrás, hacía los siglos aquéllos en los cuales la danza constituía, quizás, la única diversión del pueblo, o, al menos la principal" (Hayashiya, 1984: 13). Con estas palabras Eikichi se está refiriendo a las primitivas danzas que tenían un carácter ritual asociado a la caza y la recolección. Tampoco se puede ignorar la influencia del vecino continente Chino a la hora de interrogarse sobre los orígenes del teatro Noh. Japón entabló relaciones exteriores con China en el siglo VII, recibiendo y adoptando su milenaria cultura, muy superior a ellos en todo lo que se refiere al desarrollo de la escritura, la religión¹, y los sistemas gubernamentales.

¹ Japón asimiló la religión budista de China, hasta ese momento se profesaba un culto de carácter naturalista que creía descubrir a Dios en todos los elementos de la naturaleza, así como en los muertos. Esta religión terminará desencadenando con el paso del tiempo en el sintoísmo. Así, mientras las clases elevadas adoptarán el budismo como religión oficial, el pueblo alternará paralelamente el culto a la

Junto a esta nueva religión —nos dice Eikichi—, llegaron también nuevas danzas al Japón. Según la leyenda, se cuenta, que en aquel mismo siglo VII, un coreano que llegó a las costas japonesas, se presentó ante la Corte Imperial y ejecutó una exótica danza a la que dio el nombre de *GagaKu* (Hayashiya, 1984: 14). Esta danza, compuesta por elementos mímicos y cómicos, se incorporó muy pronto al repertorio religioso japonés. Lamentablemente para esta investigación resulta muy difícil reconstruir dicha danza, ya que únicamente han llegado hasta nosotros algunas máscaras² atesoradas en el Museo Imperial de Shonsoin.

Respecto a su origen, sabemos que el *GagaKu* se remonta a las melodías de carácter religioso de los monjes budistas de China. Su estructura se dividía en una procesión inaugural, con actores ataviados con máscaras. Los músicos iban con la cara descubierta y tocaban cuatro tipos de instrumentos: flauta, timbales, gongs pequeños y el tambor (*wu*). Progresivamente el *GagaKu* fue sustituido por el *Bugaku* (igualmente de origen Chino), esta danza, de carácter más solemne y fastuoso, se adecuaba mejor a la sobriedad de las ceremonias imperiales, en ella se representaban mímicamente escenas de antiguos relatos, motivo por el cual se conocía como “drama silencioso”.

Sin embargo, será otro baile, el popularísimo *Sangaku*, el que mayor influencia ejercerá en el teatro japonés. Basado en movimientos acrobáticos combinados con juegos malabares y espectáculos de magia, el *Sangaku*, de origen indio, chino y coreano, está considerado como una danza de corte imperial. Sus actores, generalmente procedían del

naturaleza con la adoración a Buda.

² No deja de ser curioso observar estas máscaras y comprobar su paralelismo con las usadas en el teatro griego.

cuartel general de la guardia Imperial y formaban parte de rituales insertados en fiestas y banquetes. Contaba con un variado atrezo, así como máscaras (casi todas masculinas) de madera lacada y coloreada. Su vestuario, de gran riqueza y exquisitos materiales, lo convertía en un espectáculo de gran complejidad y belleza. En cuanto al sonido: se empleaban instrumentos de madera, viento y percusión.

El *Kagura* era otro tipo de danza cuyos espectáculos, ligados a los ritos sintoístas, relacionados con leyendas y canciones populares, lo convierten en uno de los artes dramáticos más antiguos que hunde sus raíces en el culto a las deidades. Se parecía mucho a una pantomima en forma de danza y, normalmente, se usaba como escena un jardín enfrente a un santuario.

En resumen: estas raíces chinas fueron asimiladas por la sociedad japonesa, resultando ser la génesis del primitivo teatro japonés del siglo X que tiene su primera manifestación en un espectáculo llamado *SarugaKu*, considerado ya como teatro propiamente dicho con episodios intercalados de danza. Eikichi nos describe estas piezas con las siguientes palabras:

Pues bien; el «*SarugaKu*» surgido en el siglo X consistía en articular una serie de exhibiciones de aquellos juegos acrobáticos que se ofrecían en la danza «*SangaKu*», junto con determinadas actuaciones de carácter cómico, que, aunque de esquema primitivo en su forma y estructura, ya constituían un espectáculo de carácter en cierto modo teatral. Como ejemplo, citaré una escena en la que aparece un venerable sacerdote budista caminando majestuosamente a la cabeza del cortejo de una procesión, y cuando, de repente, advierte que ha



perdido su vestidura ornamental de la ceremonia se lanza a buscarla con furioso afán por todas partes [...] a buen seguro estas escenas, tan ingenuas y sencillas, no dejarían de suscitar la mayor hilaridad y provocar carcajadas a porfía entre los espectadores, con la consiguiente relajación gozosa de sus espíritus (Hayashiya, 1984: 17-18).

A mediados del siglo X el *SarugaKu* irá extendiéndose dentro de los palacios de los grandes terratenientes alejados de la Corte Imperial. El éxito popular de este espectáculo desencadenará un particular estado de mecenazgo a pequeñas compañías de actores por parte de los grandes señores. Al igual que ocurría en la antigua Grecia, los espectáculos de *SarugaKu* se solían ofrecer en los alrededores de los santuarios y en días festivos, que generalmente coincidían con el fin de la recolección. En sus orígenes estos espectáculos carecían del tono solemne que se le imprimiría después, su repertorio era de carácter popular con pinceladas eróticas y sexuales. Sin embargo, al tener relación con la religión, el *SarugaKu* fue evolucionando; así en el siglo XII ya contaba con un variado número de géneros, desde los de índole cómica-sexual a los de carácter místico-religioso.

En 1192 el afamado guerrero Minamoto Yoritomo³ se erigió con el poder

³ Minamoto Yoritomo (9 de mayo de 1147 - 9 de febrero, 1199, Kamakura) fue el fundador del shogunato Kamakura o *bakufu*. Miembro del clan guerrero Minamoto, Yoritomo fue desterrado en su juventud a consecuencia de las revueltas de su padre en contra de la reinante familia Taira. En el exilio Yoritomo encontró respaldo para su causa en Hōjō Tokimasa y en 1185 derrotó a los Taira. En 1192 el emperador enclaustrado le concedió el título de shogun, lo cual lo convirtió en la suprema autoridad de todas las fuerzas militares del país. Yoritomo implantó a sus propios gobernadores (shugo) y representantes (jitō) por todo Japón; a consecuencia de esto se creó una infraestructura gubernamental

absoluto del gobierno y estableció un régimen feudal en todo el Japón. El teatro, como fiel reflejo de los cambios sociopolíticos de las distintas civilizaciones, experimentó cambios consustanciales. Fue así como a lo largo del siglo XII el *Saguraku* derivó en dos nuevas manifestaciones: el Noh⁴ (que en estos primeros momentos se denominó *Saguraku Noh*) y el *Kyogen*⁵.

Eikichi señala como a raíz de su carácter elevado, el teatro Noh llegó a gozar de gran atracción entre la nobleza y los samuráis, que buscaban refugio espiritual en la meditación del budismo Zen y practicaban los depurados ritos de la ceremonia del té (Hayashiya, 1984: 21). Entre los datos más relevantes de este género destacan su consolidación a partir del 1380, conocida como la era de Muromachi, en la que coincidiendo con el apogeo de la clase guerrera, que a su vez estará muy influida por la doctrina Zen y las disciplinas características de su gremio como el budismo, se da un ambiente de patrocinio y fomento de las artes, incluyendo el teatro.

Durante el periodo *Nara* se fueron introduciendo las piezas *Bugaku* junto saltimbanquis). En este periodo las danzas *SangaKu* se mezclan con las llamadas *Dengaku* (danzas de origen agrario), dando lugar a espectáculos que combinan el gesto y la palabra. Será entonces cuando surjan las primeras compañías de actores ligados a un santuario. En este contexto nos topamos con las figuras de Kan'ami (1333-1384) y Zeami (1363-1443), hijo del anterior, que conducirán el teatro Noh hacia su plenitud. Su erudición es

en competencia con la corte imperial e incluso superándola. Yoritomo fue de este modo capaz de gobernar sin derrocar realmente al emperador y quedó como un patrón a seguir por futuros shogunatos.

⁴ Etimológicamente se desconoce la raíz de la palabra Noh, pero su significado se traduce por "capacidad o arte".

⁵ Etimológicamente significa: "palabras locas".



comparable a la *Poética* de Aristóteles en el teatro occidental. Entre las obras más populares de Zeami destacan: *El traje de plumas*, *Matsu Kuze*, *Kage Kiyō*, *El templo de madera* y *El río Sumida*.

Padre e hijo irán mezclando elementos tradicionales con otros de creación propia, haciendo que las diferentes formas de representación confluyan en un nuevo tipo de espectáculo el *Nōgaku*, que mezcla las obras *Kyōgen* (habladas y prosaicas) con las *Noh* (danzas cantadas de carga poética). Kan'ami y su hijo Zeami refinaron y transformaron el Noh de su época a partir de situaciones extraídas de los festivales religiosos que se basaban en un encuentro entre Dioses y hombres. Convirtiéndose así, en un arte escénico con elementos dramáticos entretejidos alrededor de los personajes principales: dioses, hombres, mujeres, lunáticos, y demonios.

Llegamos por tanto a la conclusión de que el teatro Noh es en cierta forma resultado de una evolución histórica que alcanza su zénit con las aportaciones de Kan'ami y Zeami: ellos serán los que codifiquen las normas escénicas del Noh. En el siglo XVI, el hijo de Zeami y su sobrino, junto a otros creadores, irán introduciendo algunas novedades como, el número de actores, los movimientos o la vistosidad del espectáculo. Finalmente en el periodo *Edo* el teatro Noh se convertirá en ejemplo de la nueva política que enfatizará el formalismo con características de la dignidad ceremonial. Es importante señalar que no sólo el teatro Noh surge en estos tiempos; muchas manifestaciones artísticas que se consideran un legado cultural de Japón, -como por ejemplo la ceremonia del té, los arreglos florales o *ikebana* y la pintura a tinta china llamada *sumi-e*- se consolidan en este momento. Las razones del florecimiento del arte (y del teatro) se pueden sintetizar en dos: en primer lugar, el pueblo japonés se encontraba en conflicto con los señores feudales que intentaban expandir sus territorios y enriquecerse a costa del vasallaje y

el cultivo de campos de arroz. En segundo lugar, el budismo Zen penetra en Japón con gran aceptación de las masas aristocráticas, lo cual se debe a las influencias de estas doctrinas revolucionarias dentro de la religión, pues, en lo primordial, enseñaban la búsqueda de la iluminación, o *satori*⁶. Todo ello, llevado a la práctica, permitió que el pueblo explotado olvidara por momentos su mala condición de vida con vistas a alcanzar un estado superior del alma. Estos ideales desembocaron en una búsqueda de unidad entre lo popular y religioso; características que adquiere el teatro Noh y, como acotamos, el arte de aquellos tiempos. Este período se conoce como la era *Muromachi*, comprendida entre los años 1333 y 1573.

2. TEMÁTICA Y PARTES DE LA REPRESENTACIÓN NOH

Entre los temas de representación destacan los concernientes a la religión (*kami-mono*), a hechos heroicos (*shira-mono*), a biografías de mujeres notables de la historia japonesa (*onnamono*), aquéllos de carácter mundano o *kurui-mono* (Hayashiya, 1984: 21) y los de historias de espíritus o *seirei-mono*. En todos ellos tradicionalmente se comienza con el relato de un episodio clásico de la literatura japonesa que es acompañado por flautas y tambores. Posteriormente hacen su entrada los actores ataviados con máscaras y ricos disfraces.

En total, el Noh utiliza como repertorio 250 piezas teatrales. Sin embargo, el número de obras permanece inalterado desde hace más de cuatro siglos, debido a que los artistas prefirieron perfeccionar las representaciones de las producciones ya existentes antes de crear nuevas. La gran mayoría de los dramas se compusieron en periodo *Muramachi* (entre

⁶ *Satori*: sabiduría trascendente, que llega más allá del mundo de los fenómenos



1338 y 1565), desde entonces hasta finales de la Edad Media japonesa (1868), las representaciones de Noh estuvieron de moda entre la casta militar. Tal y como apunta Silvio D'Amico “el nô, en efecto, exaltaba las virtudes heroicas del guerrero, cuyo código consagrado, el *Bushidô*, imponía el sacrificio de todo bien terreno, empezando por la vida misma, en homenaje a los ideales de nobleza, dignidad, lealtad y fidelidad al propio señor” (D'Amico, 1956: 415). En la narración de heroicas gestas, los poetas encuentran lo sublime al mismo tiempo que lo humanamente trivial de la existencia del hombre que se desvanece como la ceniza.



Máscaras Okina

Por lo demás, se frecuenta también la utilización de textos clásicos chinos y japoneses, preferentemente poemas. Entre los libros más utilizados por el Noh figuran *Los Cuentos de Ise*, *Los Cuentos Yamato* y la

Historia de Genji, producidas en el siglo IX, X y XI respectivamente.

Un programa de Noh tradicional incluye cinco obras intercaladas con tres o cuatro de *kyogen*, pero un programa actual tiene probablemente dos o tres obras de Noh, separadas por una o dos de *kyogen*. Tanto el programa como cada obra individual se basan en la forma dramática *jo-ha-kyu* (introducción, exposición y final rápido). Una obra tiene habitualmente una sección *jo*, tres secciones *ha* y una sección *kyu*.

La primera pieza tiene un carácter solemne y ritual, de origen fantástico, en la que interviene una deidad como personaje central. Prosigue una escena un poco más rápida y con más movimiento, protagonizada por guerreros. La tercera escena, desarrollada en un contexto romántico, recrea la relación de un samurai con una bella dama de corte. La cuarta parte resulta más variada, de hecho, no existe un tema específico e, incluso, se puede representar una escena cotidiana en que la no participe un ser sobrenatural. Finalmente la acción termina con la intervención de un ser demoníaco, de terribles características. Todo transcurre según una cuidadosa programación. Al finalizar, tras la larga danza final del *Shite*, el actor principal saldrá de escena y no volverá para los aplausos como en el teatro occidental. Los últimos en marcharse serán el coro y la orquesta, después el espacio volverá al silencio inicial.

En el siglo XVI y como resultado de reproducir varios Noh seguidos se instauró el hábito de introducir entre uno y otro, para distraer los nervios del espectador, una especie de farsa, conocida como *Kyôgen*⁷. Estos intermedios consistían en juegos caricaturescos muy sencillos, que eran ejecutados por dos o

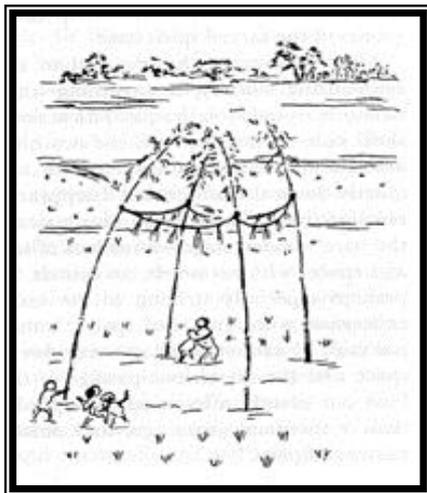
⁷ Etimológicamente traducido por “palabras insensatas”.



tres actores, sin coro y en lenguaje popular. Otro de los entremeses que se conocen es el *rakugo*, farsa muy básica parecida al teatro de títeres (D'Amico, 1956: 425).

Una programación clásica de teatro Noh se suele interpretar en días especiales como Año Nuevo. Para iniciar el programa es normal primero presentar una pieza de *Okina* o *Shikisanba Okina*, que consiste en tres piezas de danzas (*Senzai*, *Okina* y *Sanbaso*) seguidas de cinco piezas Noh, intercaladas con otras *Kyogen*.

Un festival Dengaku enmarcado en el campo.



Representación *Okina*

Okina, corresponde a la denominación de una máscara muy antigua de teatro. Según

la mitología japonesa, el Dios pide prestado el cuerpo de un anciano para aparecer en el mundo. Dentro del teatro Noh, el actor se pone la máscara de *Okina* y se convierte en el Dios. Así comienza el ritual *Okina* consistente en la ejecución de tres danzas. Primero, la danza majestuosa del joven *Senzai*, invocando al Dios, después está el momento en que el actor se pone la máscara *Okina* blanca simbolizando el descenso de la deidad. Entonces el *Okina* se convierte con gran calma y reflexión en el *Kamigaku* (representación divina). Finalmente el *sambaso*, un actor *Kyogen* con máscara negra, ejecuta una animada danza con saltos, zapateos, y vibración de campanas, sugiriendo claramente las acciones tanto de apaciguamiento del demonio, como de las actividades agrícolas. El sistema de interpretación en otras palabras, corresponde a las tres etapas del ritual *Shinto*: un Dios es invocado, se hace presente, danza, y es enviado fuera (Komparu, 2008).

Este ritual enlaza con la concepción mágico-religiosa de la danza *Dengaku*: festival agrícola de acción de gracias que tenía lugar en un espacio marcado por piezas de papel recortadas y colgadas sobre el árbol sagrado *Sakaki*⁸, o prendidas a una soga que rodea el área sagrada dentro de la cual la deidad es temporalmente invocada. Curiosamente antes de empezar un festival de Noh se aconseja comenzar con el ritual *Okina*, haciendo que el Dios habite dentro del actor, para después simbolizar la santificación del espacio colgando

⁸ El *Sakaki* tuvo un papel destacado en la historia japonesa de la creación; los Dioses extrajeron un árbol *Sakaki* de 500 ramas del monte celestial *Kaga*; de sus ramas superiores colgaron una cuerda de ocho pies con 500 joyas, de sus ramas medias un espejo de ocho pies de largo y de sus ramas bajas ofrendas blancas y azules. Según una leyenda la Diosa *Amaterasu* se vio reflejada en el espejo colgado del *Sakaki* y fue sacada de su cueva, devolviendo la luz a los cielos y la Tierra. Sus ramas son usadas en el ritual del té. Hoy en día cómo evocación se cuelgan espejos de los árboles *Sakaki* en los santuarios sintoístas.



alrededor de las vigas altas del escenario una cuerda sagrada cuidadosamente adornada.



Ramas del árbol sagrado Sakaki.

Las obras Noh son de corta extensión (su representación no dura más de una hora) en la que se entremezclan mediante un texto poético, en verso y prosa, diálogos y cantos de carácter solemne, sentenciosos y tristes (D'Amico, 1956: 414), que se desarrollan de manera interrumpida durante un día completo.

En el Noh el tiempo y el espacio existen sobre el escenario en una naturaleza dramática que no se ve en otras formas de teatro. El tiempo en Noh aparece de muchas formas: condensado, a saltos, al revés o roto, y el espacio es descrito a través de la narración. Es decir, el tiempo y el espacio cambian tan solo dentro de la conciencia del público, y su existencia es puramente teatral. Esta dualidad tiempo-espacio resulta muy particular: el marco temporal de la actuación, que normalmente fluiría desde el pasado hasta el futuro, fluye en sentido contrario, de tal forma que los pasajes de tiempo no son realistas sino que la acción misma, al tiempo que se desarrolla dentro de una escena en constante

cambio, se ejecuta dentro de un espacio real (Komparu, 2008).

Podemos concluir afirmando que el tiempo y el espacio en el teatro Noh son muy trascendentales y libres; no se da la consideración del actor como estrella; lo importante es el personaje que se representa y la comunicación espiritual que se crea con el espectador. No debemos olvidar que el teatro Noh se basa en la espontaneidad, el azar y el intercambio anímico entre los intérpretes y el espectador; es por ello que las obras de Noh nunca se escenifican por temporadas, sino que hay una única representación en un día fijado. En este aspecto se enlaza con la ceremonia del té, que como acto específico, solo puede vivirse una vez.



Representación del *Kyogen*

CLASIFICACIÓN SEGÚN EL PRINCIPIO DE Jo-Ha-Kyu

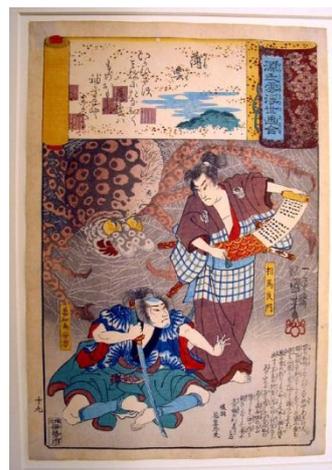
| CATEGORIAS | | |
|--|--|---|
| <p>I- Obras de dioses</p> <p><i>Waki Noh</i> (obras de apertura) o <i>Kami Noh</i></p> | <p>A esta categoría pertenecen generalmente obras en dos actos, en el primero de los cuales el personaje principal -Shite- que es en realidad un Dios, se oculta en el cuerpo de un humano. En el segundo acto con la utilización de una máscara y el cambio de traje revela su verdadera naturaleza.</p> |  |
| <p>II- Obras de Guerreros</p> <p><i>Shuramono</i> (batallas) o <i>Asuramono</i> (Guerreros)</p> | <p>Los guerreros son considerados personajes sobrenaturales. Estas obras hablan del alma de un guerrero muerto en batalla. Casi todas las obras en esta categoría son de dos actos con las características mencionadas en el anterior grupo.</p> |  |
| <p>III- Obras de Mujeres</p> <p><i>Katsuramono</i> (Mujeres, u obras de pelucas)</p> | <p>También conocidas como <i>Sanbanme no Mono</i> por ir las terceras en los programas tradicionales de cinco obras durante el período Edo (1603-1868). El nombre <i>Katsuramono</i> u "obras de pelucas" se debe a que en esta categoría los personajes principales son usualmente mujeres, por lo cual los actores -todos hombres- llevan peluca. Muchas de estas obras se refieren a fantasmas de mujeres, o a espíritus de árboles representados en el papel de un personaje femenino.</p> |  |
| <p>IV- Obras de Locura</p> <p><i>Zatsumono</i> (Lunáticos)</p> | <p>Aunque conocidas como obras de lunáticos, o de personas en un estado psicológico particular, a esta categoría también pertenecen obras <i>Shushin</i> (obsesión), <i>Genzai</i> (vida presente), y en general obras que no caen dentro de ninguna de las otras categorías. Dentro de las piezas centrales hay obras conocidas como <i>Kyojomono</i> (mujeres locas), también conocidas como <i>Kyoranmono</i> (obras de locura). En Noh cuando un personaje es masculino de mediana edad, el actor principal no lleva máscara, aunque hay algunas excepciones como <i>Shunkan</i>, en la cual la máscara expresa el estado de sufrimiento del personaje. Para el caso de ancianos y mujeres es usual la utilización de máscara.</p> |  |
| <p>V- Obras de Demonios</p> <p><i>Kiri Noh</i> (piezas finales), o <i>Kichiku Noh</i></p> | <p>Esta es la última categoría en el programa de 5 piezas como se presentaba durante el período Edo. A este grupo pertenecen obras con personajes sobrenaturales como demonios, duendes, etc. Aunque se considera que la mayoría de los personajes tienen algo de malévolo, es responsabilidad del <i>Waki</i>, o personaje secundario, el calmarlos. Estas obras tienen usualmente un final feliz, cuando se logra que el espíritu en algún tipo de estado de desesperación encuentre la paz. La música y danzas son generalmente las más rápidas en el repertorio.</p> |  |

3. CATALOGACIÓN DE LAS OBRAS NOH

La consecuente clasificación está elaborada basándose en el principio de *Jo-Ha-Kyu*¹⁰. En función a él, las piezas de la primera categoría tanto en su estructura como en su música y danza son sencillas, lentas y de carácter introductorio. La velocidad y complejidad de las obras va aumentando hasta llegar a las de la última categoría, que son las más rápidas y complejas, dotadas de un carácter concluyente. Hay que tener en cuenta que el principio del *Jo-Ha-Kyu* no es de tipo lineal, con una introducción, un desarrollo y una conclusión final, sino que está basado en el budismo, con la creencia en la reencarnación, es un principio de tipo espiral: la introducción (Jo), el desarrollo (Ha) y la conclusión, se originan en un lugar anterior y conducen hacia una experiencia posterior. Por todo se considera el segmento de *Jo-Ha-Kyu* que ve el espectador como un fragmento de un ciclo mucho más extenso y complejo.

La mayoría de las obras Noh tienen su origen en leyendas o mitos, de hecho “para elevar el tono lírico es muy frecuente la inclusión de poemas extraídos de antologías clásicas japonesas [...] o de colecciones de poetas chinos” (Fushikaden, 1999: 59). Los argumentos son muy simples y aunque el desarrollo de una obra puede durar una hora, estos no superan las diez o doce páginas de extensión.

¹⁰ El principio *Jo-Ha-Kyu* representa el fluir natural de la vida a través de los diferentes estados. Este principio no es de tipo lineal, es un desarrollo de tipo espiral: la introducción (Jo) que comienza suave, el desarrollo (Ha) de mayor tensión y la conclusión (Kyu) o clímax. Es decir, un ciclo de *Jo-Ha-Kyu* es un fragmento de un episodio mucho más inabarcable. Este principio es fundamental para entender el Noh ya que se aplica a cada uno de los elementos del teatro, es una especie de código teatral que gobierna todo el espectáculo.



Ilustraciones japonesas: que muestran la lucha contra el demonio.

4. LA ARQUITECTURA TEATRAL DEL NOH

El espacio escénico en el teatro Noh es “universal”, este término se refiere a que el área de actuación puede ser expandida o contraída. Se trata de un espacio polivalente que tiene su raíz en la disposición de la casa japonesa en la que corriendo paneles o añadiendo biombos se pueden crear nuevos espacios. Kunio Komparu hace la siguiente reflexión acerca de la filosofía espacial del Noh:

En la actualidad el espacio es descrito como positivo o negativo. El espacio negativo es fijo y cerrado, y el espacio positivo es aquel tomado por la gente o las cosas que definen a un espacio negativo por su presencia. Los dos tipos de espacio existen en el Noh. El espacio negativo (*ma*) es la quietud y el silencio justo antes de la presentación; el espacio positivo se produce con los elementos escenográficos y con las actuaciones de los intérpretes (Kunio Komparu, 2008).

Las características del escenario Noh fueron fijadas durante el periodo Edo. Tras un largo proceso evolutivo actualmente los escenarios se construyen siguiendo las normas dictadas por el gobierno Tokugawa. La escena se compone de un tablado desnudo y cuadrado, carente de telón hasta 1865, época en la que se empieza a utilizar para tapar y mostrar un determinado pasaje escénico.

El escenario del Noh, que hasta finales del siglo XIX estaba ubicado en el exterior, ahora se sitúa dentro de una gran estructura, que en sí misma es una obra de arte, en ocasiones también se emplean templos o escuelas de actores para las representaciones. Toda la estructura está cubierta por un tejado en recuerdo a los santuarios sagrados que

simboliza la santidad del espacio, además de tener una funcionalidad acústica¹¹.

Este escenario en forma de “L”, está elevado unos ochenta y cinco centímetros sobre el nivel del suelo y puede ser contemplado por los espectadores desde distintos ángulos. Toda la estructura está fabricada en madera de ciprés japonés (*hinoki*); asimismo el escenario principal está igualmente cubierto por un tejado de madera de ciprés japonés, estilo sintoísta, que mide seis por seis metros.



Ilustración de una antigua representación Noh. Teatro Nacional del Noh.



Escenario de teatro Noh

¹¹ El escenario es un recurso sonoro en el teatro Noh, construido con unas especificaciones acústicas muy precisas. Concretamente en lo que concierne al piso del escenario y a elementos ubicados bajo este. En primer lugar el piso está apoyado en vigas muy particulares que en vez de ser completamente cuadradas, son estrechas para reducir al máximo el contacto de la estructura con el suelo, el objetivo es permitir que el piso vibre cuando los actores lo golpean con los pies, o incluso con el sonido de los instrumentos y las voces. Para amplificar más este sonido bajo el escenario se ubican unas vasijas de cerámica en puntos determinados.

| LA ESCENA NOH | | | |
|---|------------------------------|---|---|
| PARTES DE LA ESCENA NOH | ACCESO VISUAL DEL ESPECTADOR | FUNCIONALIDAD ESCÉNICA | ELEMENTOS SIMBÓLICOS |
| <i>BUTAI</i> (escena) | Si | <p>Lugar para la música y la actuación.</p> <p>Instrumento de percusión, ya que debajo hay un espacio en que se sitúan entre 10 y 12 tinajas que funcionan como cajas de resonancia de los golpes del <i>Shite</i>.</p> | <p>Delimitada por cuatro columnas que sirven de referencia para las danzas del <i>Shite</i>.</p> <p>Se divide en 9 unidades espaciales (<i>za</i>) empleadas como coordenadas coreográficas.</p> <p>El final del escenario está presidido por un enorme pino que sirve de fondo único para todas las representaciones y que simboliza la unión del hombre con la naturaleza.</p> <p>En el tabique lateral: puerta corredera (para entrada del coro y ayudantes) y escena pintada de cañas de bambú.</p> <p>Escalera entre escena y público: no se usa actualmente, pero rememora los tiempos pasados en que el vencedor descendía para recoger su premio.</p> <p>Margen de guijarros entre escena y público de más de un metro.</p> |
| <i>HASHIGAKARI</i> (puente) | Si | Balaustrada que separa del público. | Tres pinos: que sirven de orientación para el actor y simbolizan el entorno natural en el que éste realiza el viaje hacia la escena. |
| <i>KAGAMI-NO-MA</i> (cuarto del espejo) | No | <p>Lugar del que procede el actor.</p> <p>Aquí empieza y acaba el espectáculo.</p> | Donde el actor se convierte en el personaje. Espacio de interiorización y transformación del hombre en demonio, anciano, espíritu, loco, ect. |



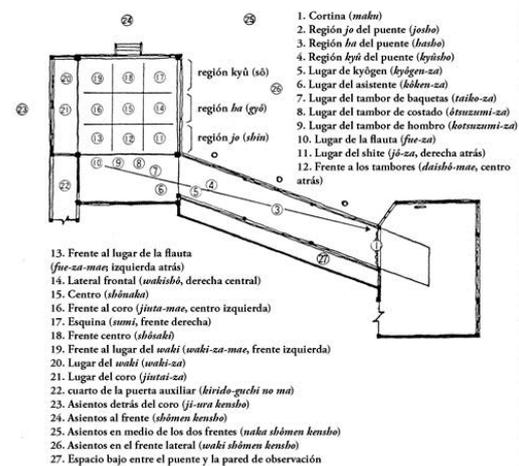
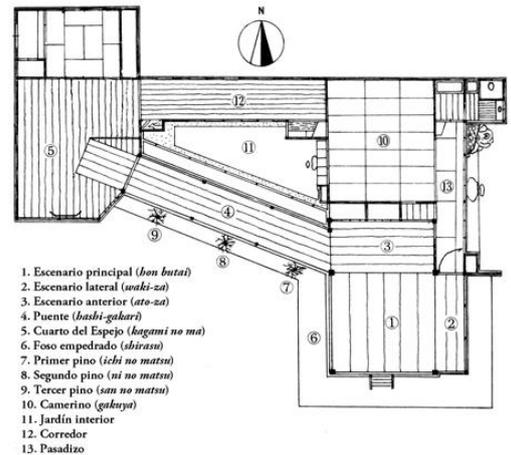
4.1. Componentes espaciales del escenario Noh

La arquitectura teatral en el Noh está condicionada por dos características esenciales: por una parte el espacio escénico está dotado de un carácter religioso que tiene su raíz en el ritual del *DengaKu*, anteriormente descrito (que se realizaba al aire libre, con motivo de festividades religiosas), la otra es la técnica mágica y mímica de interpretación que está ligada a la tradición del *Sarugaku*. Como vemos el teatro Noh es muy simbólico, la idea de representación naturalista no tiene, en absoluto, la relevancia que se le otorga en occidente. La mezcla de literatura, danza, música y espectáculo, buscan una nueva relación con el público y superan el concepto burgués del teatro.

El lugar donde el Noh es representado, por lo tanto, no puede ser concebido sin considerar la santificación del espacio. Los Dioses llegan y se van en el Noh, trascendiendo tiempo y espacio. Además de estas manifestaciones o sugerencias de deidades hay una cierta cualidad sagrada que mana profunda y constante en las obras, en las danzas desarrolladas a partir de rituales antiguos, en los gritos de los percusionistas que suenan como invocaciones, y en el golpe de los pies que parecen ser ecos piadosos de los mismos espíritus sagrados (Komparu, 2008). La cualidad mágica del Noh no es solamente visual. Las repercusiones de los ritmos que contienen la música Noh y el sentimiento de éxtasis que podríamos incluso llamar religioso, provocado por el canto unísono del coro, sirve para separar de la realidad a la conciencia del público. Cuando el encuentro de una persona con el Noh se limita a lo visual, esta persona no puede en realidad ver el Noh. Por é ello; podemos concluir observando que, mientras la santidad en el Noh es la base de un diálogo con los dioses, producto de la transmutación del

drama dentro de la realidad, la magia¹² es un producto de fe que experimenta el espectador.

Estamos, por lo tanto, ante un espacio abierto, vacío y sin decorados. Precisamente es la ausencia de una escenografía realista, con muy pocos accesorios, lo que permite ofrecer al espectador una extraordinaria fantasmagoría de lugares y situaciones, en la que la atención se centra en el vestuario y la máscara¹³.



¹² En Japón la magia no es vista como el poder de otros seres, si no como un poder sobrenatural que todos los seres humanos poseen cuando creen sin ninguna duda, es decir, el poder de la voluntad.

¹³ Cfr., Zeami Fushikaden, *Tratado sobre la práctica del teatro No y cuatro dramas No*, (ob. cit., p.52).

BIBLIOGRAFÍA

- AA.VV. (1999), *La escena moderna: manifiestos y textos sobre teatro de la época de vanguardias*, ed. José A. Sánchez, Madrid, Akal.
- AA.VV. (2004), *Espacios escénicos: el lugar de representación en la historia del teatro occidental*, ed. Juan Carlos Hidalgo Ciudad, Sevilla, Centro de Documentación de las Artes Escénicas de Andalucía.
- Anónimo (2008), "NOH Y KYOGEN: El teatro vivo más antiguo del mundo", en: http://webjapan.org/factsheet/es/pdf_Spanish/S33_noandk.pdf (10/11/2008, 12:00).
- Anónimo (2008), "El teatro Noh" (05/04/2009), en: <http://atinachile.bligoo.com/content/view/480286/El-teatro-Noh.html> (9/12/2008, 13:50).
- Chikao, Tanaka (1964), *Teatro japonés contemporáneo*, Madrid, Aguilar.
- D'Amico, Silvio (1956), *Historia del teatro universal*, Buenos Aires, Losada.
- Fushikaden, Zeami (1999), *Tratado sobre la práctica del teatro No y cuatro dramas No*, Madrid, Trotta.
- García Gutiérrez, Fernando (2008), *El arte de Japón: lo sagrado, lo caballeresco y otros temas*, Sevilla, Guadalquivir.
- (1998), *El zen y el arte japonés*, Sevilla Guadalquivir.
- Hayashiya, Eikichi (1984) *Génesis del teatro clásico japonés: el "Noh", el "Kyogen" y el "Kabuki"*, Salamanca, Universidad de Salamanca.
- Kawabata, Yasunari (2004), *Correspondencia: (1945-1970) / Yasunari Kawabata, Yukio Mishima*, traducción de Liliana Ponce, Barcelona, Emecé editores.
- Komparu, Kunio (2008), "Tres estados de belleza", en <http://www.japonartescenic.org/teatro/generos/simbologiadelnoh0-3-2.html> (30/04/2008, 11:00)
- Mishima, Yukio (1979), *Confesiones de una máscara*; Barcelona, Planeta.
- (1984), *Nieve de primavera*; Barcelona, Luis de Caralt.
- (1973) *Seis piezas no*, Barcelona, Barral.
- Murata, Noboru (2000), *La casa japonesa arquitectura e interiores*, Palma de Mallorca, Cartago.
- Nitschke, Günter (1993), *El jardín japonés: el ángulo recto y la forma natural*, Taschen.
- Oliva, César y Torres Monreal, Francisco (2008), *Historia básica del arte escénico*, Madrid: Cátedra.
- Rico Nosé, Michiko (2002) *El jardín japonés moderno*, Barcelona, Gamma.
- Stanley Baker, Joan (2000), *Arte japonés*, Barcelona Destino.
- Taut, Bruno (2007), *La casa y la vida japonesas*, Barcelona, Fundación Caja de Arquitectos, 2007.

