

Influencia del teatro clásico japonés en el cine, *manga*, *anime* y videojuegos: versionado, reciclado y usos varios de la materia teatral nipona

Fernando Cid Lucas

Asociación Española de Orientalistas.
Universidad Autónoma de Madrid.

RECIBIDO: 01-02-10 • APROBADO: 26-05-10

PARA IRENE

RESUMEN

El propósito del presente trabajo es el de dar al lector una imagen panorámica acerca del uso que se ha hecho de la materia teatral en Japón, en manifestaciones más cercanas a nosotros, como pueden ser el cine o el *manga* y, asimismo, en algunos de los denominados "fenómenos de masas" de ultimísima actualidad, como el *anime* a los videojuegos. Además, se tratará, también, cómo estas influencias netamente niponas han rebasado las fronteras del país, calando en autores occidentales quienes se han dejado seducir por la rica y atractiva simbología del Imperio del Sol Naciente.

Palabras claves: *manga*, videojuegos, influencias, cultura de masas.

ABSTRACT

The goal of this paper is to give a general vision about the use of Japanese theatrical motives in other art expressions closer to us, such as *manga* or cinema, as well as in some of the so-called "mass phenonema", such as *anime* or video games. Moreover, we will briefly examine how these ideas have gone beyond the Japanese borders influencing western authors who have been seduced by its rich attractive imagery.

Keywords: *Manga*, videogames, influences, popular culture.

1. Introducción

Por todos es sabido del amor y el respeto que el pueblo nipón profesa hacia sus tradiciones¹. 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. Serán, 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, obrándose con esto una reutilización o una adaptación de los elementos y no una ruptura total entre los géneros, los movimientos o las épocas históricas². Así, en el presente artículo se tratarán dichas influencias, más concretamente aquellas

llegadas desde las formas del teatro clásico japonés (*Nō Kabuki*, *Bunraki*, etc.), en manifestaciones tan actuales como el cine, el cómic nipón (*manga*), la versión cinematográfica de estos (*anime*) a los cada vez más perfeccionados videojuegos.

2. Inicios del cinematógrafo en japon / inicio de las influencias teatrales

2.1 Orígenes

Desde la llegada misma del novedoso cinematógrafo a Japón, en el año 1896, las artes tradicionales japonesas estuvieron 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 *Monijigari*³, 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 al referirse al primerizo cine japonés: "Durante todo el período primitivo, el cine debe un gran tributo, ya sea al *Kabuki*, u otras variedades⁴". Apenas diez años después, y siguiendo aún en el interior del teatro, se filmarían varias escenas de la pieza adaptada para el *Kabuki Kanahedon Chūshingura*⁵, 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*⁶, 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 esta 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 solo 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 ejemplificaban como en ninguna otra. El pasaje histórico de los probos cuarenta y siete samuráis, quienes ofrecen su vida para restituir el honor de su señor, se tomó como ejemplo de lealtad desde el principio, al poco de ocurrir en febrero de 1703. Valor este de la lealtad tan 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 Mansaju (1900-1946) firmada dos años después en dos entregas o la también realizada en dos partes rubricadas al alimón por Tomiyasu Ikeda y Mashiro Makino (1903-1993), hijo de Shōzō, en 1938. Una de las atracciones de esta última cinta es que, en la nómina de intérpretes, aparecían los muy afamados actores de *Kabuki Bando Tamasaburō* y Ryunosuke Tsukigata.

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

En años posteriores, cuando el país vivía inmerso en período de sostenida defensa de lo patrio frente a los influjos extranjeros, estas influencias del teatro no se perderán, ni mucho menos, y adaptaciones de los grandes guiones teatrales tendrán su versión para la gran pantalla. Tal es el caso de la ya citada *Chūshingura*, que continuará con su primacía sobre los otros argumentos y que será 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 un especial interés; y quien recibió el encargo de realizar esta película del Comisionado Militar Japonés. No me resisto tampoco a contar

ahora la anécdota de que el filme se estrenó tan solo una semana antes del bombardeo de Pearl Harbor y se empleó como estandarte y mensaje para los *kamikazes* del Pacífico, quienes debían defender su patria aun condenando su propia vida. Continuando con la obra de Mizoguchi, seguidor y amigo de varios actores dedicados al *Kabuki*, tendremos 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 solo ha sobrevivido la primera, *Zangiku Monogatari*⁷, de 1939, en donde se narra la vida del hijo adoptivo de un gran actor *Kabuki* no dotado del talento de su padre putativo. Abnegación y superación son los ingredientes de una película que nos muestra los entresijos del espectáculo en diferentes escenas.

Siguiendo con las influencias ejercidas por el *Kabuki* en los grandes cineastas japonesas, citaremos el pequeño –aunque magnífico– documental de Yasujiro 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 citadas 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, quienes 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 Kikugoro VI (1885-1949), uno de los más talentosos de su generación. Y, aunque este del teatro tradicional nipón no fuese uno de los temas predilectos del director de Fukagawa, aun hubo de hacer una alusión más a él en otra cinta, *Ukigusa*⁸ o *La hierba errante* (de 1959), en donde se cuenta la vida nómada de un actor *Kabuki*⁹, el tal Arashi Komajuro. Gracias a que fue rodada en color y a la maestría de Ozu a la hora de captar bellos planos iluminados, el espectador podrá 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 donde se pueden ver el exterior y los alrededores 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* (de 1958), en la que podemos observar cómo el público concurría a una de estas funciones antes del período Meiji¹⁰ (1872-1912); 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 Dojoji*¹¹, de 1946, realiza una versión animada del clásico *Kabuki* la cual tuvo serios problemas para distribuirse. Para empezar, chocó con las duras leyes de censura que, en Japón, impusieron los norteamericanos tras la Segunda Guerra Mundial¹², 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*¹³ (1963). Rodada en color, se distribuyó con notable éxito de 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*¹⁴ de Kurosawa o *Kaitei Gunkan*¹⁵ 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 herocidad obrada por los cuarenta y siete samuráis de *Ako*, merece la pena destacar la adaptación

de la pieza para *Kabuki* titulada *Kochiyama to Naozamuri* que hizo Sado Yamanaka (1909-1938) en su película *Kochiyama Soshum* (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*¹⁶. 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, del argumento original de una pieza de *Nō* medieval surgirá la aclamada película del director Shohei Imamura (1926-2006) *Narayama Bushiko*¹⁷ (de 1983), en concreto de *Obasute-yama*, del que fue creador y teórico de este género escénico, Zeami Motokiyo. En la composición teatral una anciana es abandonada en un monte, bajo la luz de la luna, para dejarse morir. Magistralmente adaptado el argumento para el cine por Imamura, se plasman en la cinta las características de la antigua sociedad nipona de algunas regiones rurales, su organización económica y social. 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*. Por su parte, 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 conocedor de su funcionamiento interno,

quien ha realizado dos excelentes adaptaciones de sendas piezas teatrales del dramaturgo Monzaemon Chikamatsu (1653-1725): *Shinjū ten no Amijima* (1969) y *Yari no Gonza* (1986) que, además, consiguieron un gran éxito de crítica¹⁸ 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 quienes nos cuentan cómo el director, respetuoso con los trabajos originales, se preocupó mucho de dar verosimilitud a sus películas y porque coincidiesen casi al milímetro con el texto teatral. A estas dos adaptaciones de guiones tendremos que añadir una tercera, *Sharaku* (1995), película biográfica que cuenta la vida del grabador del periodo *Edo Tōshūsai Sharaku*¹⁹ 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 seguido 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 (*Kabuki* y *Bunraku*). En uno de sus filmes más famosos, *Dōruzu*²⁰ (de 2002), Kitano mezcla los actores de carne y hueso con las marionetas del *Bunraku*, y los hace compartir situaciones y vivencias; se atreve, incluso, a insertar algunos pasajes famosos de obras del *Bunraku*, como de *Meido no Hikyaku*²¹, 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, Kitano quiere rendir un sentido homenaje con la lírica trama de su filme.

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.

3. *El manga y el teatro tradicional japonés*

3.1 Nociones previas. Primeros contactos

Uno de los fenómenos de masas que ha traspasado sus fronteras (sobre todo en las últimas décadas) es el de los tebeos japoneses²². Nos será muy fácil constatar cómo las estanterías de cualquier tienda de cómic 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*²³ o *Doraemon*) hasta los eminentemente creados para adultos (*Bible Black* o *La Blue Girl*).

Como el cine, también el cómic japonés o manga beberá de las fuentes que el teatro clásico nipón le ofrece gentilmente. Así, y desde sus inicios mismos, constataremos tramas, personajes aislados o simples detalles que

evocan las formas del teatro clásico japonés. Una vez más, los creadores de estas viñetas en blanco y negro se mostraron, de alguna manera, como continuadores de la trayectoria centenaria de su teatro tradicional.

Algunos 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*, tendremos que citar un elemento que ayudó a conformar su identidad definitiva, me refiero al *Kamishibai* o *Teatro de papel*, muy famosos en los años posteriores a la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial. Esto 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 aquellas que contaban historias de fantasmas o almas errantes), apoyadas siempre por un aporte visual: unas ilustraciones grandes y poco complicadas que complementaban el relato del cuentacuentos y que, si el lector se para a comparar, tiene 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*²⁴.

Antes de concluir la alusión al *Kamishibai*²⁵ me gustaría señalar que 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*), el de una abultada población que necesitaba olvidar y volver a sonreír. En esto ayudó, en la medida de sus posibilidades, la enorme cantidad de *Kamishibayas*²⁶ (cuentacuentos) que inundaron la geografía japonesa y que pasaron el relevo del solaz a otros entretenimientos tan populares luego como la televisión o los primeros videojuegos.

3.2. 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. Debido a la falta de espacio voy a comentar solo 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 donde podamos ver con mayor nitidez la importancia del

teatro clásico japonés sobre el *manga sea* en la extraordinaria serie creada por Hitoyuki Matsui *Karakuri Zōshi Ayatsuri Sakon*, en donde su protagonista, el adolescente Tachibana Sakon, un titiritero del teatro *Bunraku* cuyo títere, Ukon, cobra vida en sus manos, ayuda 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 pequeños²⁷ 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, una frase que su abuelo le confiesa, pero que bien pudo ser acuñada por los maestros de este bello arte allá por 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, encontraremos 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 de *Bunraku* y su antecedente, el *Kugutsumawari*, tales como su fama en el siglo XI de nuestra era, al final del resplandeciente periodo Heian²⁸.

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*²⁹, en la que, en su capítulo N.º 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 Shizuka³⁰, 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 mayor asombro del público.

3.3 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 algunas de ellas³¹ 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); 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 nuestro país.

Siguiendo con los invitados especiales, el capítulo N.º11 de *Inuyasha*, de la *mangaka* Rumiko Takahashi (1957-), el espíritu maligno de un antiguo maestro de *Nō* hace de las suyas y este se materializará en una sombra informe de color negra que

lleva una máscara *Nō* del tipo *Kashiki*. Algo parecida a esta última es la que el gran animador Hayao Miyazaki (1962) coloca al personaje Kaonashi (o Sin Cara, en España) en la taquillera *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, la cual 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, cortos de entendederas y chistosos se han utilizado algunas máscaras empleadas en el *Kyōgen* (teatro burlesco que se representa entre las funciones del elevado *Nō*), que se usaban para mostrar a estos personajes, campesinos o leñadores casi siempre, quienes 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 donde la cabeza de familia aparece caracterizado con sus mismos rasgos faciales³².

Y así podríamos seguir, ocupando las páginas del artículo, enumerando máscaras transvasadas desde el escenario a las hojas de los cómic, llevando, además, el significado que tiene sobre las tablas o quedándose solo con parte de este. Tal es el caso de *Usaji Yojimbo: Demon Mash*, de Stan Sakai (1953-), donde el enemigo de nuestro conejo samurái lleva una máscara³³ que recuerda a la ya descrita *Hannya*, pero que, aún siendo terrorífica y maléfica, ni es una mujer víctima de los celos ni ha perdido a su prole. Siguiendo con el personaje creado por Sakai, tendríamos que añadir que, en otra de sus aventuras, en *The Courtesan*, para ser más concisos, uno de los personajes, la bella Lady Maple, está inspirado en el personaje *Agemaki*³⁴, protagonista femenino de la conocida pieza de *Kabuki* titulada *Sukeroku Yukari no Edo zakura*.

Me detengo ahora, y 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 los cuales 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 más jóvenes, cada vez menos interesados en sus raíces, ya apenas si saben interpretar.

3.4 Un epígrafe aparte: *Ikkyū*, de Hisashi Sakaguchi

Van a perdonarme la licencia de que coloque en un lugar aparte la obra en cuatro volúmenes (de unas doscientas páginas cada uno) del dibujante Hisashi Sakaguchi (1945-1995) titulada *Ikkyū*³⁵, no solo 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 asiático³⁶, *Ikkyū Sōjun* (1934-1481), 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*. Aquí están los creadores de este arte, *Kannami Kiyotsugu* (1333-1384) y su hijo *Zeami Motokiyo* (1398-1443); están las luchas por la sucesión entre este último y su sobrino, *Onnami Motoshige* (1398-1467), quien, a la postre, quedaría como maestro y director de la escuela *Kanze* con la protección del shōgun *Yoshinori Ashikaga* (1394-1441), y otros muchos lances verídicos. En todo esto, poca ficción ha añadido su autor, que ofrece al lector una visión lúcida sobre lo que fueron los primeros tiempos del *Nō* y explica algunos de sus detalles 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, lo que la crítica occidental se apresura a censurar a los dibujantes de *manga* nada más abrir sus páginas, sin pararse 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* o diferentes revueltas organizadas por bonzos budistas quienes cambiaron el rumbo de la historia de Japón y, yendo más allá de los campos de batallas, el florecimiento de las más refinadas y bellas artes, como la caligrafía o la ceremonia del té.

3.5 Nombres

Para concluir este epígrafe es necesario señalar que también podemos encontrar nombres los cuales nos recuerdan al teatro tradicional japonés, bien a sus actores o dramaturgos o a algunos de sus elementos. Nombres antiguos ligados a su tradición, algo tan del gusto de los japoneses, pero reciclados ahora en algo novísimo. Por ejemplo, en la citada *Inuyasha* aparecen los personajes Karuga, que es la denominación de una de las formas teatrales anteriores al *Nō*, unida profundamente a los rituales del Shintoísmo; aparece también *Naraku*, la parte interna del escenario *Kabuki* que esconde gran parte de su maquinaria teatral. Asimismo, el nombre de *Tengu*, genio de la mitología nipona, está presente en la serie *Kabuto*, luciendo un rostro cubierto por la máscara homónima usada en el *Kyōgen*. O en *Digimon*, en donde una marioneta de dimensiones gigantescas recibe el nombre del creador del teatro tradicional de títeres, Monzaemon Chikamatsu (está comprobado que los creadores se inspiraron en el escritor de Osaka para bautizarlo y que va más de una mera coincidencia). Esto mismo sucede en la archiconocida serie *Naruto*, en donde

un ninja dedicado al viejo oficio de titiritero también lleva el nombre del citado dramaturgo. Y así podríamos encontrar varios Ichikawas, Zeamis u Okunis en diferentes sagas animadas, con rasgos y personalidades todas diferentes.

3.6 El camino inverso *manga* adaptado para el teatro japonés

Ahora bien, estudiando la compleja idiosincrasia nipona es fácil encontrar en ellas cosas chocantes, como las que voy a describir a continuación. No miento si afirmo que muchos de los estudiosos occidentales de las formas clásicas japonesas se sorprendieron cuando, en 2006, conocieron la sorprendente noticia de que uno de los *mangas* de mayor éxito en la historia (después comercializado como *anime* y en diferentes OVAS secuelas) tendrían, también, su versión para teatro *Nō*. Me refiero, por si algunos no lo han adivinado ya, a *Shin Seiki Evangerion*³⁷. Acción que resultó una sabia combinación de lo clásico con lo más moderno. Los kimonos, abanicos y las notas musicales centenarias se fusionaron allí con las máscaras elaboradas para la ocasión de los *mechas*³⁸ protagonistas de la serie, y se convirtieron los actores en robots que imitaban los movimientos pesados de las máquinas. Ni qué decir tiene que las entradas para las funciones se agotaron al poco tiempo de ponerse a la venta, y que las comunidades de *otakus*³⁹ del país alabaron tal gesto de valentía y de reconocimiento, ya que con él se canonizaba la serie, al haber sido digna de adaptarse para uno de los géneros teatrales más antiguos de Japón y símbolo mismo del espíritu nacional.

Precisamente en ese mismo año se adaptó, para *Nō*, la magnífica obra *Kurenai Tennyō*, basada en el *manga* *Garasu no kamen* (*La máscara de cristal*), en donde el teatro clásico tiene una especial importancia. De ella se han realizado ya musicales, teleseries y, hasta el momento, dos *animés*. En cuanto a taquilla resultó todo un éxito, además, la puesta en escena se articuló de forma un tanto anómala, ya que entre los componentes de la compañía se encontraba la

actriz Kaneko Iwasaki⁴⁰. La dirección del espectáculo corrió a cargo de Shinji Ueda, quien también ha dirigido con éxito varios montajes de la compañía femenina *Takarazuka*.

3.7 El teatro japonés visto desde el grafito y el celuloide occidental

Algo tendrá el teatro japonés cuando, además de interesar a diferentes generaciones de artistas nipones, ha logrado cautivar a un buen número de occidentales. Así, podemos comprobar que más de una han sido las series inspiradas por la parafernalia del teatro tradicional japonés. Someramente citaré títulos como *Kabuki*, de David W. Mack o *Kabuki Agents* del propio Mack y Rick Mays, los cuales demuestran que sus autores se dejaron llevar por su plástica y su apariencia, no llegando a profundizar en los temas y dando una visión sesgada, poco real, de lo que presentan como japonés o teatral. Así, en la primera de las obras citadas de Mack, hay máscaras que, poco o nada, tienen que ver con las usadas en el *Nō* (aunque uno de sus volúmenes se titule precisamente así: *Kabuki: Masks of Noh*) y maquillajes que imitan los gruesos *kumadori* del *Kabuki*. En definitiva, un batiburrillo de elementos japoneses tomados del teatro, de la estética *yakuza* o de la cultura postmoderna del Japón del siglo XXI hilados por un impactante y original estilo gráfico propio de la factoría Marvel. Un poco más de fundamento y otros tantos personajes caracterizados a la manera *Kabuki* encontraremos en la serie *Shi: Ju-Nen*, de Billy Tucci y J. C. Vaugh, en donde la venganza estilo *Kill Bill*, la mafia nipona y los escenarios en ciudades deslumbrantes como New York o Nara son algunos de sus atractivos. Imitando en algunos aspectos creaciones japonesas del momento, que también comparten su temática, sus autores no dejan de reverenciar el estilo de autores norteamericanos consagrados con Stan Lee o Jim Sooter.

En el ámbito patrio, algunos ejercicios se han hecho en los cuales aparece el teatro clásico japonés. Por ejemplo, en el cómic en tres entregas, titulado *The Lobeznos*⁴¹, obra del tándem Elías Sánchez/

Josep Busquet, cuyos protagonistas son los miembros de una banda de *rock* capaces de transformarse en hombres lobos. A su paso por Japón, actuarán en el interior de un teatro *Kabuki* bastante bien conseguido. Ese es todo el contacto con esta secular manifestación teatral.

Adaptación de la película homónima producida por TROMA⁴², dirigida por Michael Herz, Lloyd Kaufman, es Sargento Kabukiman, obra fidedigna al filme casi fotograma a fotograma. No es más que una rareza para amantes del estilo deliberadamente cutre por el que, a mediados de los años noventa, pugnaba TROMA. Si quieren ver cómo se pervierte el significado de lo japonés y se formulan usos disparatados para el *Kabuki*, este es su cómic.

4. Teatro clásico y videojuegos

Para nosotros es fácil asociar la imagen de adolescentes japoneses (y no tan adolescentes) delante de la pantalla del televisor, jugando con su consola o su PC último modelo. La historia de los videojuegos en Japón es larga, el país ha dado numerosas marcas de consolas y centenares de títulos de juegos que han sido consumidos con voracidad por miles de chicos en este país asiático. Ahora bien, a la hora de catalogar sus temáticas, podríamos hablar, también, de una variedad sin fin: todo tipo de deportes (nipones o extranjeros), acción, lógica, versiones de juegos de mesas y, cómo no, en muchas ocasiones es posible encontrar, en las pantallas de estos pasatiempos, alusiones al teatro clásico nipón (alusiones que muchos jóvenes japoneses ya no reconocen y que, por supuesto, una vez comercializado el videojuego fuera de Japón, el resto de usuarios han visto con una simple *stravaganzza* japonesa más, sin saber dónde ubicarla exactamente). Así, podremos encontrar argumentos de videojuegos los cuales son refundiciones de argumentos de piezas del *Kabuki* o del *Bunraku*, como es el caso del juego lanzado, en el 2005, para *Playstation 2* *Yoshitsune Eiyuuden: The Story of Hero Yoshitsune*, inspirada en la pieza para teatro tradicional de títeres *Yoshitsune sembonzakura*, de 1747. Personaje este

del samurái Yoshitsune quien ha sido protagonista de varios videojuegos más, como *Warrios Orochi 2*, o de una de las campañas del famoso *Age of Empires: The age of Kings* para Nintendo DS.

No exagero si afirmo que el tema de este epígrafe daría para un artículo entero o para una pequeña y curiosa monografía: personajes del teatro clásico nipón dentro de manifestaciones culturales tan actuales como los videojuegos, hechos en su mayoría jóvenes quienes parecen romper, al menos aparentemente, con su tradición, que juegan a *occidentalizarse* sin perder de vista del todo sus raíces. Aunque, al profundizar en el movimiento social en el cual están insertos, nos daremos cuenta de que para ellos no es tan fácil prescindir de unos valores o de unos personajes que representan unos valores que se encuentran tan marcados en su sociedad y tan a mano para incluir en sus creaciones. Siguiendo este argumento, veremos cómo, en uno de los videojuegos más famosos de principio de los años noventa, M.U.S.H.A.: *Metallic Uniframe Super Hybrid Armor*, para la mítica consola Megadrive de SEGA, contemplaremos pantallas en las que la

nave espacial que teledirige el dilecto jugador es, ni más ni menos, que una máscara de *Nō* (encontraremos varias de ellas, desde la de *Hanya* a la de *Ko-otome*). Rizando el rizo, y para concluir este apartado y casi el artículo, describiré la serie de videojuegos en los cuales se dan cita dos de los creadores de las formas clásicas del teatro japonés: Zeami del *Nō* y Okuni del *Kabuki*, me refiero a *Tengai Makyō: Kabukiden*⁴³, creado por Hudson Soft para PC, en 1993. Si bien fue famoso y muy vendido en Japón y en Taiwán, como sus entregas anteriores, fue poco apreciado como juego de plataforma en Europa o en EE.UU. A los guerreros y a los monstruos de rigor, en este juego se les sumarán diferentes personajes propios del mundo teatral como los ya citados: Zeami, *katana* a la espalda y llevando una máscara un tanto ajena a las del *Nō*, una extremadamente joven Okuni, artífice del *Kabuki* a principios del siglo XVII, y un tal Kabuki Danjirō (quizá influido por uno de los más grandes actores *Kabuki* de todos los tiempos, Ichikawa Danjūrō IX), que muestra trazos del maquillaje empleado en dichos teatro sobre su rostro.



No perdamos de vista, tampoco, que algunos videojuegos norteamericanos han utilizado el teatro japonés como marbete o para identificar a sus protagonistas japoneses⁴⁴. Sin embargo, existen algunos casos en los que el exotismo del teatro nipón sirve para caracterizar, asimismo, a los occidentales, como en el caso de *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, en donde uno de los caracteres, de rasgos europeos, aparece maquillado según los motivos del *kumadori* del *Kabuki* empleados para el héroe, fuerte y valiente de las obras; característica que comparte otro personaje virtual, *Mr. Kabuki*, de Konami (1986), un videojuego en el que su protagonista, Goemon, es un rechoncho actor. *Mr. Kabuki* fue iniciador, además, de una saga de exitosos videojuegos. Música, escenario y personajes están tomados (con mejor o peor tino) del citado espectáculo nipón. Otros elementos de la cultura japonesa, como bonsáis, *maneki nekos* o guiños a los grabados de Hokusai están aquí también presente en un juego que, sin bien algo simplón y similar en cuanto a objetos y planificación a muchos otros que la casa Konami comercializó en aquellos mismos años, sirve para mostrar algo del imaginario nipón en los desdibujados gráficos y con la calidad cromática y musical propia de la época.

Aunque donde el *Kabuki* ha brillado con luz propia y donde mejor se ha cuidado la ambientación en el mundo de los videojuegos hasta el momento ha sido en *Kabuki Warriors* para Xbox, de 2002, en el que los luchadores, en el más puro estilo *Street Fighter*, con poderes y técnicas especiales, son los más afamados actores de distintas épocas, como los Tamasaburō y los Danjūrō. Todos los combates están ambientados en diferentes escenarios y el jugador tiene la perspectiva de un espectador o de una cámara fija que está rodando el espectáculo.

5. Coda. Más allá de las pantallas y el papel. Recuerdos para llevar a casa

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 sería la lista que podríamos elaborar y la cual incluye a los simpáticos muñequitos de plástico o 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 esta 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 *souvenirs* del Kabukiza de Tokyo.

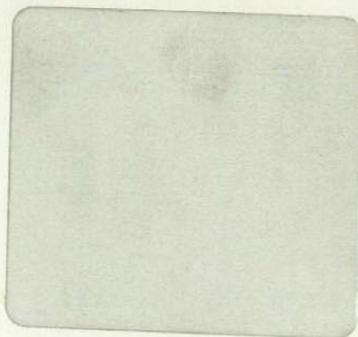
Y lo mismo sucede en tarjetas telefónicas, guías turísticas o, incluso, sellos postales, de los que se han editado series completas dedicadas a las artes escénicas tradicionales; minúsculas obras de arte estas con la que cualquier aficionado se podría deleitar y sorprender al recibir una carta desde 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.

Notas

1. Véase para esto: Lanzaco Salafranca, Federico. (2006). *Introducción a la cultura japonesa, pensamiento y religión*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
2. Fenómeno este que se ha repetido a lo largo de la historia de Japón en las diferentes manifestaciones artísticas (pintura, arquitectura o literatura). Véase para conocer más sobre el efecto de asimilación de los distintos movimientos artísticos García-Gutiérrez, Fernando. (1999). *El arte del Japón*. (Vol. XXI de la colección "Summa Artis", Madrid, Espasa-Calpe y Cabañas Moreno, Ma. Pilar. (1999). Bigaku: sobre los comienzos de la crítica de arte y teoría estética en Japón, *Anales de la historia del Arte*. N.º 9, pp.367-381.

3. Obra que el dramaturgo Kawatake Mokuami adaptó desde el repertorio del teatro *Nō* para el *Kabuki* y que se estrenó en octubre de 1887 en el Shintomiza de Tokyo con coreografías del propio Danjūrō Ichikawa IX.
4. Tessier, Max. (1999). *El cine japonés*. Madrid: Acento, p. 15.
5. Obra de los dramaturgos Takeda Izumo II, Miyoshi Shōraku y Namiki Senryū, estrenada en el mítico Takemoto-za de Osaka en agosto de 1748.
6. De todas las del repertorio, esta es la única que aún hoy se representa de forma íntegra, teniendo una duración de entre nueve o doce horas. Su reposición anual sigue siendo todo un evento importante.
7. El título en español sería *Historia de los crisantemos tardíos*.
8. No me resisto a recoger aquí que, en su país de origen, el cartel anunciador de la película imitaba fielmente los bellos carteles del *Kabuki*, con las efigies de los principales actores de la compañía en primer plano.
9. Caracterizado por el acto *Kabuki* Ganjiro Nakamura II (1902-1983).
10. Después el *Kabuki* sufriría algunas modificaciones sustanciales, como la inclusión de las butacas a la manera occidental sustituyendo las esteras de paja o la iluminación eléctrica.
11. Como muchas otras, esta es una adaptación de una pieza *Nō* para el *Kabuki*. Se representó por primera vez para esta forma en marzo de 1753, en el Nakamura-za de Tokyo.
12. Literalmente, los censores norteamericanos dijeron de ella que era "demasiado tradicional".
13. Algo así como *La venganza de un actor*. El filme de Ichikawa es el *remake* de una película de 1935 del gran Teinosuke Kinugasa.
14. Se distribuyó con el nombre de *El infierno del odio* en nuestro país.
15. En Occidente esta película se comercializó con el título de *Atragon*.
16. Que, a su vez, se basaba en la pieza de teatro *Nō* titulada *Ataka*.
17. Título que se tradujo al español como *La balada de Narayama*.
18. También por parte de los profesionales del teatro *Kabuki* y *Bunraku*.
19. Encarnado por el famoso actor Hiroyuki Sanada (1960-), conocido por haber participado luego en películas tan taquilleras en Occidente como *Ring* (1999) o *The lasta samurai* (2003).
20. *Dolls* en Occidente.
21. Ejecutados por la compañía del Teatro Nacional de Tokyo.
22. 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 los grabados de Hokusai, que tienen carácter misceláneo, recibieron el nombre de *manga*.
23. *Astroboy* en Occidente.
24. Tal es el caso del *mangaka* Gōseki Kojiba (1928-2000), quien comenzó como ilustrador y cuentacuentos de *Kamishibai* y luego se pasó a las filas de los dibujantes con títulos como *Hanzo no Mon* o *Kawaite sōrō*.

25. Para los interesados en esta curiosa forma de contar cuentos pueden consultar Cid Lucas, Fernando. (2006). El bello espectáculo de *Kamishibai*: a caballo entre la *performance* y la narración. *Ñaque*. Guadalajara, N.º 47, pp. 24-26.
26. Se estima que alrededor de 50.000 narradores de *Kamishibai* se ganaban la vida de esta manera solo en Tokio y sus alrededores, en los años inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial.
27. Estrategia esta de elaborar *mangas* con temáticas ambientadas en las viejas tradiciones que ya se ha empleado antes con el *judō* o el *go* para atraer a los más jóvenes en momentos de carestía o de desinterés hacia su cultura.
28. TAGAMI, Yoshihisa. (1992). *Horobi*. N.º 5. Barcelona: Planeta de Agostini, p. 24.
29. Incluso en el juego de cartas, inspirado en esta serie, ha influido el *Kabuki*, en donde en los mazos de cartas encontraremos títulos como "Puente *Kabuki*", "Goyo el guardián" o "Cerezos floridos".
30. Protagonistas de piezas tan conocidas como *Funa Benkei*, *Gosho Zakura Horikawa no Youchi* o *Yoshitsune Sembon Zakura*, entre otras.
31. Pienso, por ejemplo, en las máscaras de *Hannya* del *Nō* o la del *Tengu* del *Kyōgen*, que tantas veces han aparecido en *mangas* y *animés* de todos los tiempos.
32. De entre todas las máscaras Oji para *Kyōgen*, que he podido estudiar hasta el momento, he encontrado un enorme parecido del protagonista con una máscara de este tipo que guarda el Museo Oriental de Valladolid (España).
33. Aparte de la máscara, la cabellera del antagonista de Usaji recuerda, por el volumen y el color que podemos ver en la portada, a la que lucen los actores *Kabuki* cuando interpretan la agitada *Danza del león*.
34. El de la cortesana Miuraya Agemaki es uno de los más distinguidos personajes femeninos del *Kabuki*. Su vestuario y su peinado son siempre espléndidos y su caminar, gestos y ademanes los de una respetable noble bien educada.
35. Editado en España en español y catalán por la editorial Glenat.
36. Título que comparte con el genial e inmortal Matsuo Bashō (1644-1694), uno de los maestros indiscutibles del *haiku* y peregrino infatigable.
37. Dibujado para su versión *manga* por Yoshiyuki Sadamoto (1962-) y llevado luego a la animación por el director Hideaki Anno (1960-).
38. Abreviación del japonés *meka*, adaptación de la palabra inglesa *mechanical*. Subgénero en el que sus protagonistas son robots humanoides de grandes dimensiones, los cuales están armados para el combate. *Mazinger Z* o *Gundam* se circunscribirían en esta clasificación.
39. El término *otaku* se utiliza en el Japón con una connotación un tanto peyorativa hacia las personas introvertidas o con aficiones enfermizas al *anime*, el *manga*, los ordenadores, la música, los videojuegos, libros de ciencia ficción, el cine y otras aficiones relacionadas con un comportamiento ocioso y antideportivo. Es decir, lo que podríamos llamar en Occidente un *friki*, *geek* o *nerd*.
40. Recordemos que el *Nō* ha sido tradicionalmente un teatro representado solo por hombres, en donde la mujer no ha tenido un lugar hasta bien entrado el siglo XX.
41. Barcelona, Glenat, 1997.
42. Sello adalid de lo cutre y productor de películas de serie B como *The Toxic Avenger* o *Surf Nazis Must Die!*



43. Se tradujo al inglés como *Far East of Eden: Unfortunately Kabuki's Story*.
44. En bastantes ocasiones asiáticos en general, entrando en el mismo grupo chinos, coreanos, tailandeses, etc.

Bibliografía

- Alvermann, D. E., Moon, J. S. y Hagood, M. C. (1999). *Popular culture in the classroom: Teaching and researching critical media literacy*. Newark: International Reading Association and National Reading Conference.
- Berndt, Jaqueline. (1996). *El fenómeno manga*. Barcelona: Martínez Roca.
- Cid Lucas, Fernando. (2006). "La presencia del teatro clásico japonés en el manga". *Mansaborá*. N.º 15, pp. 61-65.
- Clements, Jonathan y McCarthy, Helen. (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Davies, Roger J. y Ikeno, Osamu. (2007). *La mente giapponese*. Roma: Meltemi.
- García, Héctor. (2008). *Un geek en Japón*. Barcelona: Norma.
- Gee, James Paul. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Junta Andalucía.
- Gómez Molina, Juan José. (2007). *La representación de la representación. Danza, teatro, cine, música*. Madrid: Cátedra.
- Gravett, Paul. (2004). *Manga: la era del nuevo cómic*. Madrid: H. Kliczkowski.
- Hayasih, Chikio y Yasumasa Kuroda. (1997). *Japanese culture in comparative perspective*. Londres: Praeger.
- Katzenstein, Peter y Takashi Shiraishi. (1997). *Network Power: Japan in Asia*. Ithaca: Cornell University Press.
- Kinsella, Sharon. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Martínez Herrero, Javier. (2008). *Japón. De la katan a al manga*. Barcelona: Shinden.
- Munesuke, Mita. (1991). El cambio de mentalidad en las generaciones jóvenes de Japón. *Política Exterior*. Vol. V, N.º 21, pp. 85-97.
- Napier, Susan J. (2005). *Anime from Akira to howl's MovingCastle, Updated Edition: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Paatela-Nieminen, Martina. (2008). "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, pp. 91-104.
- Richie, Donald. (1990). *Japanese Cinema: an introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Riera, Jorge. (1996). *Videoguía manga*. Valencia: Midons.
- Santo, Antonio. (1993). *Kenji Mizoguchi*. Madrid: Cátedra.
- Ujiie, Mikito. (1999). *Ō Edo shitai ko: Hitokiri Asaemon no jidai*. Tokyo: Heibon-sha.