



**El teatro japonés y la Comedia del Arte: un estudio comparativo**

Grado en Estudios de Asia Oriental

Autor: Inés Marroquí Franco

Tutor: Miguel Nieto

Curso: 2020/2021

## **Resumen/Palabras claves**

El teatro japonés es una corriente artística repleta de diferentes estilos, al igual que la Comedia del Arte italiana, de donde procede todo el teatro europeo occidental que conocemos hoy en día. Son dos estilos teatrales que, pese a su lejanía geográfica, muestran semejanzas muy significativas dignas de estudio y objeto de este trabajo. Estas manifestaciones teatrales están vinculadas a cada una de sus culturas; por ello, es importante conocerlas a fondo ya que nos dan una visión muy precisa de cómo es cada sociedad, cómo se comportan y cómo se relacionan entre ellos. El objeto de este trabajo es concretar los orígenes de ambas manifestaciones teatrales, qué tipos de personajes y géneros desarrollan y la previsible relación temporal entre las dos tradiciones dramáticas. Este trabajo pretende responder a la cuestión fundamental de la similitud tipológica o si, por el contrario, el caso japonés aporta mayor variedad y riqueza. Para llevar a cabo esta investigación se ha realizado el estudio de bibliografía especializada, así como diccionarios del teatro, para tener un conocimiento más amplio de la cuestión y realizar un estudio comparativo en ambas manifestaciones teatrales. De entre todos los estudios, se han seleccionado seis obras y un artículo en concreto, además de las fuentes citadas en la bibliografía. El principal artículo en el que está basado este trabajo es por White, G.B. (2005). *Contrast in Comedies: Japanese Kyogen and Italian Commedia Dell'Arte*, pues es un estudio comparativo del teatro Kyogen japonés y la Comedia del Arte italiana. Este artículo nos ha proporcionado las claves para realizar esta investigación, como el cotejo de los diversos personajes, la caracterización de los actores, entre otros. El resultado de este estudio comparativo ha podido determinar que, aunque ambos estilos teatrales comparten similitudes, pese a todo, el teatro japonés es más complejo que la Comedia del Arte italiana, al presentar mayor diversidad y riqueza de caracteres.

**Palabras clave:** Comedia del Arte, teatro, Kyogen, Noh, Kabuki

## **Abstract**

Japanese theatre is an artistic genre rich in different styles, just like the Italian Commedia dell'Arte, from which all the theatre we know today originates. They are two theatrical styles that, despite their distance in space, display significant similarities worthy of being studied in this paper. These theatrical manifestations are representative of each culture, which is why it is important to know them in depth because they give us a vision of what each society is like, how they behave and how they relate to each other. The aim of this research is to determine the background and origins of both theatres, what types of characters and genres they develop and the plausible relationship, throughout time, in both traditions. This work aims to answer whether the functionality of the typologies is the same, or whether the Japanese case provides greater variety and richness. To carry out the research, a study of articles and books, as well as theatre dictionaries, has been conducted in order to have a broader knowledge of the question and to achieve a comparative study in both theatrical fields. Six books and one particular article have been selected, in addition to the sources cited in the bibliography for comparison. The leading article on which this paper is based is by White, G.B. (2005). Contrast in Comedies: Japanese Kyogen and Italian Commedia dell'Arte - a comparative study of Japanese Kyogen theatre and Italian Commedia dell'Arte. This article has given us several keys to research, such as the comparison of the different characters, the characterisation of the actors, etc. The result of this research has been able to determine that both theatrical styles have several similarities, however, the Japanese theatre is more complex as it presents a greater variety and richness.

**Keywords:** Commedia dell'Arte, theatre, Noh, Kyogen, Kabuki

# Índice

Índice	4
1. Presentación/propósito de la investigación	5
2. Estado de la cuestión	5
3. Introducción al teatro	8
4. La comedia del arte en comparación con el teatro japonés (arquetipos, personajes...)	10
4.1 Arquetipos	10
4.2 Personajes	14
4.3 Caracterización	23
5. Escenario, lugares de representación y atrezzo	31
5.1 Representación	35
5.2 Actores	43
6. Temas y tipos	47
7. Conclusión	55
Bibliografía	56
Webgrafía	57

## **1. Presentación/propósito de la investigación**

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se propone investigar las características de la Comedia del Arte italiana en relación con el teatro japonés, con el fin de determinar sus diferencias y semejanzas. Para ello, es importante partir de la relación histórica entre Italia y Japón. Desde hace siglos, ambos países han establecido relaciones diplomáticas, a través de los primeros misioneros europeos que entraron en Japón y hasta la Segunda Guerra Mundial, cuando ambos formaron parte del tripartito. Las relaciones entre Italia y Japón han sido sorprendentemente sólidas en el pasado, sobre todo, teniendo en cuenta su distancia geográfica, sus enormes diferencias culturales y sus trayectorias históricas tan dispares.

El estudio comparativo que vamos a realizar del teatro clásico japonés y la Comedia del Arte italiana se debe a que son las tendencias teatrales más características de cada país. A través de este estudio, podremos comprobar la variedad de ambos estilos y su aportación a sendas culturas. El objetivo que se pretende alcanzar en este trabajo es la comparación y cotejo de las manifestaciones teatrales de ambos países, para comprobar sus posibles influencias, desarrolladas a partir de sus relaciones históricas. Se establecerá una cronología, tanto de la tradición italiana como de la japonesa, indicando sus antecedentes inmediatos, así como la trayectoria que han desarrollado ambos estilos teatrales. Igualmente, se profundizará en las características de las prácticas escénicas, tratando aspectos como la caracterización de los personajes-tipos, su desarrollo, los escenarios, el atrezzo, los géneros teatrales más frecuentes, etc., para determinar finalmente si la funcionalidad de las tipologías es la misma o, en el caso japonés, aporta mayor variedad y riqueza teatral.

## **2. Estado de la cuestión**

La actividad teatral es una manifestación artística que se lleva realizando desde incluso antes de que se concibiera como tal. El hombre se sirvió de la práctica teatral para comunicarse con sus semejantes, desarrollar valores y modelos de conducta y organizar sus propias comunidades. Con el transcurso del tiempo, ha ido evolucionando hasta lo que hoy se reconoce como dramaturgia o teatro. Cada civilización, según su lengua, cultura, condicionantes geográficos e históricos y según también su expansión hacia las

comunidades vecinas, creó sus propios códigos de representación, de alguna manera aún presentes en estos tiempos de uniformidad cultural.

Una de las corrientes más influyentes en la tradición europea occidental es la conocida Comedia del Arte italiana, que ha sido imitada y recreada en muchos otros países europeos como, por ejemplo, Francia y España. Por otro lado, en el continente asiático se desarrollaron también otras corrientes artísticas que se fueron entrelazando unas a otras. Muchas de estas manifestaciones teatrales asiáticas procedían de China, de la misma manera que esta procedió de la India; los países orientales adoptaron y transformaron esta concepción dramática a su propia cultura y tradición. En el caso japonés, el teatro ha tenido diversas vertientes, algunas de ellas procedían del propio teatro de marionetas, como es el caso de las estudiadas en este trabajo.

Sobre esta cuestión se han escrito una gran variedad de libros, artículos e investigaciones a lo largo de la historia de la literatura, siendo un tema abierto a discusión, análisis y extremadamente estudiado. Es por ello, que el acceso a la bibliografía sobre el tema ha sido bastante fácil, sobre todo, en relación a la Comedia del Arte. Existen multitud de estudios acerca de esta manifestación teatral, al ser una de las más antiguas de la literatura universal. Por el contrario, para el teatro japonés, si bien hay suficientes recursos bibliográficos, estos se encuentran escritos en otras lenguas. Respecto a estudios conjuntos, en la actualidad es difícil encontrar trabajos de literatura comparada que aborden esta cuestión. Hemos encontrado el estudio de Gary B. White (2005) titulado *Contrast in Comedies: Japanese Kyogen and Italian Commedia Dell'Arte*, que fijamos como punto de partida para nuestro estudio. Pero la búsqueda de otras bibliografías o estudios comparativos ha sido infructuosa.

Es interesante destacar este hecho porque deja atisbar un horizonte de investigación apenas explorado. El trabajo de White justifica la posibilidad de analizar el teatro de la Comedia del Arte italiana relacionándolo con el teatro Kyogen japonés, dado que ambas manifestaciones dramáticas pertenecen al mismo género de la comedia y se sitúan cronológicamente en períodos similares, desde finales del siglo XIV hasta mediados del siglo XVI. Los orígenes, en ambos casos, son confusos pero, en cualquier caso, dieron lugar al desarrollo y florecimiento del teatro cómico que continúa en la actualidad. Aunque ambas comedias buscan crear risa y alegría entre su público y comparten muchas

similitudes, las diferencias que existen crean un ambiente teatral totalmente contrastado. Ambas contienen elementos de farsa, burla y sátira dentro de una realidad que desea ser divertida sin ser vulgar; sin embargo, utilizan cualquier forma cómica que sea necesaria para provocar la risa de su público, incluyendo la vulgaridad, la lascivia, etc. Es por ello que White ha escogido para su estudio estas dos comedias, pues ambas tienen grandes similitudes que las hacen comparables e interesantes objeto de estudio.

El autor de este artículo cita diversas fuentes como: Gordon, Mel. Lazzi, *The Comic Routines of the Commedia Dell'Arte* (Performing Arts Journal, New York. 1983), Komparu, Kunio, *The Noh Theater: Principles and Perspectives* (Weatherhill/Tankosha, New York, 1983), Ortolani, Benito. *The Japanese Theater: From Shamanistic Ritual to Contemporary Pluralism* (Princeton University Press, Princeton, New Jersey. 1990) o Richie, Donald. *Three Modern Kyogen* (Charles E. Tuttle, Co., Tokyo, Japan. 1972). Hace uso, a su vez, de fuentes en línea de las cuales sólo se ha podido acceder a algunas debido a que los enlaces no estaban disponibles como, por ejemplo, *TheatreHistory.com: The Commedia Dell'Arte* o *DelPiano.com: La Commedia dell'Arte*, de las cuales también se ha hecho uso para este trabajo.

Por lo que se puede deducir de las fuentes utilizadas, ninguna se centra en la relación de ambas corrientes, sino que ha sido el propio White quien ha establecido la comparación. Podemos concluir pues que el estudio de White es el primero y acaso el único en buscar relaciones literarias entre ambas tradiciones y, para el caso del Kyogen, ha indagado en las fuentes del teatro Noh, del Kabuki y del Bunraku.

Cierto es que hay trabajos que vinculan el teatro japonés con el teatro isabelino de Shakespeare pero, aunque la obra del dramaturgo inglés pudiera proceder del teatro italiano, no hay ningún estudio que lo vincule a la Comedia del Arte. El artículo de White comienza su estudio remontándose a los primeros inicios de la comedia. Durante el desarrollo del lenguaje también evolucionó la comedia; cuando se desarrolló la lengua, el interludio cómico pudo formarse y guiarse por el juego de palabras entre dos protagonistas, creando una réplica más sutil y profunda entre los dos o más personajes de una acción. Se basa en el uso que hacen ambas comedias de los sucesos naturales y cotidianos y convertirlos en algo hilarante, ya sea mediante diálogos cómicos, movimientos extravagantes o mediante el baile y el canto. El autor concluye que existen

similitudes entre el desarrollo, la evolución y la ejecución del Kyogen y la Comedia del Arte. Son las pocas diferencias las que separan la forma de representar el humor y de provocarlo en el público. Desde una época muy temprana, cuando se incorporó al ciclo, se definió estrictamente el tipo de humor a representar debido a la censura. Contrasta esto con la Comedia del Arte, en la que no había ninguna limitación en cuanto a la forma en que el intérprete podía provocar la risa del público.

Este trabajo abarca otros géneros del teatro japonés como son el Noh y el Kabuki, así como los estudiados en el artículo de White. Tomando este ensayo como referencia, seguiremos el mismo método: estudiar las características de ambos teatros, plantear sus similitudes y diferencias y establecer un estudio comparativo entre dichas manifestaciones escénicas. Algunas obras que serán de ayuda para esta investigación son: *La Comedia del Arte: materiales escénicos: Antología de guiones, repertorios, cartas y prólogos* de Ana Isabel Fernández Valbuena (2006), *Historia Básica Del Arte Escénico* de César Oliva y Francisco Torres Monreal (2002), *Japanese Theatre* de Faubion Bowers (2013) o *Kabuki: teatro tradicional japonés* de Ronald Cavaye (2008). Esta bibliografía refleja los ejes fundamentales de estas corrientes dramáticas, que harán mucho más fácil su estudio comparativo contrastado.

Este trabajo de fin de grado pretende aportar una nueva visión de este tema, aportando un estudio comparativo más profundo entre el teatro japonés y la Comedia del Arte, que pueda servir en un futuro para cualquiera que desee estudiar estos estilos teatrales.

### **3. Introducción al teatro**

Desde el principio de los tiempos el hombre ha sentido la necesidad de comunicarse. Al principio, cuando no existía el lenguaje, se tenían que valer de la expresión física para transmitir órdenes, pedir ayuda, etc. Con esto, se sentaban las bases de la comunicación. Hoy en día, sobre todo desde la perspectiva occidental, casi todo lo resolvemos a través del lenguaje oral. Es por ello que es fácil suponer que, entonces, cuando la comunicación oral aún no estaba totalmente desarrollada, se usara todas las partes del cuerpo para expresarse: las manos, la expresión facial, la voz, ya antes de la adquisición del lenguaje estructurado se transmitían mensajes a través de las modulaciones del timbre y el volumen (Oliva y Monreal, 2002, p. 11).



A esto todavía no podría llamársele teatro, ni siquiera teatralidad. Era una comunicación elemental primaria. Pero todos esos códigos y elementos paralingüísticos (el gesto, el movimiento, la voz), formarían más tarde parte del lenguaje teatral y, por ende, de la representación dramática.

Es interesante señalar en este sentido cómo el teatro oriental no sólo está formado por estos códigos, sino también por la danza, uno más de sus lenguajes, en contraposición al teatro occidental, que se vale sobre todo de la comunicación verbal para transmitir su mensaje al espectador.

A lo largo de la historia, el ser humano ha ido conformando ritos, ceremonias y formas de expresión primitivas de donde crecen las primeras raíces de la teatralidad. Entendemos la teatralidad por una serie de manipulaciones que se producen en un hecho concreto para poner en relación un espacio ficcional con otro real. El primero debe poseer los requisitos para establecer dicha relación de forma convencional; el segundo estará ocupado por un grupo de receptores dispuestos a aceptar dicha relación (Hayashiya, 1984). Entre emisores y receptores se establece una comunicación especial cuyo código viene dado por el conocimiento de estas manipulaciones.

Como sugiere Olivia y Monreal (2002), en el caso japonés, la tradición del teatro se remonta al mito de la diosa del sol, Amateratsu. Cuenta la leyenda que esta, tras el conflicto por la lucha de poder de creación con su hermano Susano, molesta por las consecuencias de las acciones de su hermano, decide encerrarse en una profunda cueva, provocando la oscuridad eterna. Los dioses tienen que pensar una forma de sacar a Amateratsu de la gruta a fin de recuperar la luz solar. Colocan entonces en un árbol, a la entrada de la cueva, todo un emporio de adornos, joyas, espejos y semejantes, mientras que los dioses menores interpretaban una danza cargada de ritmo y musicalidad. Ante tan fascinante montaje escénico en donde, como se puede apreciar, intervenían una amplia variedad de códigos teatrales, Amateratsu atraída por el espectáculo, sale de la cueva engañada por la astucia de los dioses. Aprovechando el señuelo, la sacan de la cueva y consiguen que vuelva la luz<sup>1</sup>. Esta danza ceremonial procede de la ritualización de los mitos de la cultura japonesa, de ahí la particularidad de la forma escénica.

---

<sup>1</sup> Philippi, D. L. (1977). Kojiki. University of Tokyo Press.

El teatro japonés, como se conoce en la actualidad, proviene de las danzas tradicionales chinas que evolucionaron tras su incorporación a Japón. Son conocidas como Sarugaku, Dengaku y Sangaku.

El Sangaku llegó de China sin tener carácter dramático. Algunas compañías estaban formadas por acróbatas y gimnastas. Otras se ocupaban de presentar diversas formas de magia o se concentraban en varios tipos de danzas folclóricas, canciones y música que, a veces, se presentaban con algún tipo de actuación. Otros grupos incluían artistas que se dedicaban a presentar interludios cómicos utilizando pantomima, disfraces, exageración, farsa y diálogos cortos; en otras palabras, un claro antecedente de cualquier forma de acción dramática.

Las representaciones de Sarugaku tenían lugar en las fiestas de las aldeas o en las cortes de los líderes importantes e incorporaban muchos elementos dramáticos. Todavía había muchos elementos del Sangaku, como las acrobacias, el canto, la danza y las pantomimas. Estas representaciones dramáticas eran cortas y a menudo incorporaban elementos de farsa. Además de los elementos del Sangaku, estos espectáculos contenían prólogos y diálogos.

El Dengaku evolucionó a partir de los rituales folclóricos que se realizaban como parte de la cultura del arroz y se representaba principalmente en los campos de los campesinos, en contraposición a los pueblos o enclaves de los señores. Los intérpretes cantaban y bailaban en un ritual mágico que esperaba apaciguar a los dioses y asegurar una abundante cosecha de arroz. Estas representaciones se hicieron muy populares entre el pueblo llano y acabaron evolucionando hasta convertirse en una tradición de artes escénicas populares que aunaban en sus actos entretenimiento y significado religioso.

Siguiendo la tradición asiática, las formas primitivas religiosas budistas se manifestaban en una serie de misterios tibetanos representados en monasterios o prados, donde se preveía un escenario entoldado y sin decorado. Es interesante apuntar que, tanto en el teatro japonés como en la Comedia del Arte italiana, se solían representar en escenarios muy básicos y en espacios exteriores campestres. En dichos escenarios, se realizaban glosas salmodiadas en las que no faltaban las notas humorísticas a cargo de diablos o personajes de muy baja condición social. Puede dilucidarse aquí un claro

antecedente del teatro *Kyogen*, así como el origen del personaje de Arlequín de la Comedia italiana.

El origen de la tradición italiana es popular y antiguo, más tarde le siguió el francés, y, luego, el resto del teatro cómico europeo. Se hablaba ya entonces de dos tipos de comedias de igual importancia y popularidad: las comedias escritas y las “improvisadas”. Estas comedias eran representadas por los bufones más vulgares durante toda la Edad Media hasta que, durante el siglo XVI, en Italia, eruditos formados en la literatura y de clase media comenzaron a reunirse en compañías y a especializarse en el diseño e interpretación de estas representaciones, promoviéndolas hasta elevarlas en el arte. En fechas más recientes, estudios como el de Henke (2002:6)<sup>2</sup> insisten en que estos usos teatrales hunden sus raíces en la tradición oral, que el intérprete de entonces entiende como patrimonial: un saber transmitido verbalmente por medio de los juglares, y que llegó a constituir un cuerpo enciclopédico hasta su codificación durante el Renacimiento.

Es un momento en el que la literatura deja paso a la improvisación escénica, dentro de una tendencia popular. La comedia se apoyaba del movimiento, la burla y la improvisación, elementos claves que componen y matizan el carácter específico de esta rama artística.

#### **4. La comedia del arte en comparación con el teatro japonés (arquetipos, personajes...)**

##### **4.1 Arquetipos**

En el teatro de la Comedia del Arte italiana existen arquetipos donde se generan los personajes que sirven a la fábula de la obra. Estos arquetipos se rigen por unas características básicas que se desarrollarán según el modelo de personajes. Es interesante comprobar, como se verá más adelante, que tanto la Comedia del Arte italiana como el teatro clásico japonés se asemejan en características básicas: ambos desarrollan similitudes en los personajes y en la forma de caracterizarlos.

De forma muy general se pueden agrupar los arquetipos de la Comedia del Arte en dos categorías principales: los llamados papeles ridículos o grotescos (*parti ridicule*) y los

---

<sup>2</sup> Como se cita en Valbuena, 2006, p. 27

papeles serios (*parti gravi o serie*). La mayor parte de los papeles ridículos se confía a personajes de clase social baja o a burgueses; mientras que los papeles serios se reparten entre aristócratas y las clases sociales media y alta, como veremos más adelante. En el teatro japonés, si bien es cierto que también existe una clara diferencia de clases sociales entre los personajes, se incluyen otros tipos de personajes pertenecientes a su cultura, como demonios, dioses, o sacerdotes, característica que no se encuentra en la Comedia del Arte.

El Kyogen contiene personajes de clase social baja, mientras que el Noh y el Kabuki representan un teatro más elevado, enfocándose en los papeles serios.

Muchos historiadores han intentado trazar los orígenes de la Comedia del Arte en una tentativa de definir una línea de continuidad desde la antigua farsa atelana, característica por sus personajes enmascarados durante la representación, hasta el periodo medieval, a través de bufones, acróbatas, ... Las irrisorias travesuras de los demonios (visibles también en el teatro japonés) de estas obras de la Edad Media podrían anticipar los arquetipos que llegarían a ser los personajes de Arlequín, Polichinela y el resto de los Zanni<sup>3</sup> de la Comedia del Arte, de los que se hablarán más adelante. Desafortunadamente, no existe una prueba documentada que apoye la teoría de una tradición ininterrumpida de la comedia y bufonería popular. Es por ello que se basan en las comedias eruditas para apreciar los diferentes estilos teatrales, los temas, las prácticas escénicas y gran parte de los diferentes personajes de la Comedia del Arte.

Pese a que ya existían improvisaciones en las farsas atelanas y mimos, los actores de la Comedia del Arte las ejecutaban sobre esquemas o argumentos predeterminados en los *canovacci*<sup>4</sup>. Muchos de ellos procedían de textos antiguos que recogían las tramas en aras de la escena que estuvieran desarrollando. Al fondo del tablado, tras el foro, se colocaba un libreto en donde los actores delimitaban las entradas y salidas que debían efectuar, aunque los diálogos podrían variar o evolucionar según la habilidad o inspiración de los cómicos.

---

<sup>3</sup> Uno de los tres grupos o categorías esenciales en el conjunto de personajes tipo de la Commedia del Arte. Componen el grupo más numeroso y son los conductores de la historia y sus intrigas; su actuación cómico-dramática se acompaña de mimos y acrobacias. Pavis (1984).

<sup>4</sup> Textualmente, cañamazo. Guión desprovisto de diálogo que, en la Commedia dell'Arte, recogía la sucesión de escenas, recursos y situaciones; era, pues, distinto del tema de la obra, o guión propiamente dicho. García, M. G. (1997).

Las máscaras en el teatro italiano han sufrido distintas evoluciones a lo largo de la historia.

[...] en la primera mitad del siglo XX aún se tenía una idea sobre ellas heredada de la visión romántica, no italiana, de las mismas. Son una interpretación psicológica en la que cada arquetipo representaba una categoría humana (Valbuena, 2006, p. 34).

A modo de ejemplo, la mayoría de los *zanni* van vestidos de blanco, excepto Arlequín, que ha tenido que remendar su ropa en numerosas ocasiones hasta que el personaje puede ser identificado por sus coloridos parches y desaliñado atuendo. El Doctor siempre viste de negro. Incluso los enamorados, que no acostumbraban a vestir los mismos trajes, podían ser identificados por su indumentaria puesto que la sociedad italiana de la época imponía ciertas prendas, colores o patrones para las distintas clases sociales. Esta distinción entre las clases sociales ocurría en todo el mundo, que también es una característica en la sociedad japonesa y por ello, es representada en las obras teatrales.

Surgen numerosas características fundamentales como la tipificación dialectal, la propia caracterización de los personajes, de la que se ha hablado anteriormente, y la interpretación. La tipificación dialectal se da cuando los actores interpretaban aportando todo un bagaje de conocimientos y saber popular, en el que el registro y la modalidad lingüística juegan un papel principal. En el caso italiano, la vieja división regional origina una rica variedad dialectal que contribuye a este tipo de comedia popular (Oliva y Monreal, 2002).

En Italia, donde no ha existido unidad lingüística hasta el siglo XIX, los cómicos del arte fueron transmisores de las tradiciones regionales. Haciendo uso de los distintos dialectos para caracterizar sus argumentos, cada personaje tenía una forma de hablar que lo hacía reconocible: se declaraban perteneciente a una clase social, a un tipo humano o a una condición existencial. Este es un recurso que emplean de forma recurrente, debido a la complejidad y variedad lingüística de origen.

Cada uno de los *zanni* incorpora los modismos dialectales: el Doctor mezcla el boloñés con latinajos, los enamorados utilizan una retórica amorosa aprendida de la literatura petrarquista, Polichinela se expresa en napolitano... A esta caracterización lingüística se sumaba la indumentaria, la gestualidad, la dicción y otros recursos de composición [...]. (Valbuena, 2006, pág. 35).

De esta manera, los actores fueron especializándose en cada uno de estos tipos de rasgos localistas como inspiración a las notas de humor de la historia. Los factores no verbales debieron jugar un papel sustancial; los roles fijos y predecibles de los distintos personajes, que debían ser bien conocidos por el público, así como los famosos *lazzi* o chistes recurrentes, al igual que el lenguaje corporal explícito, contribuyeron de manera decisiva a la correcta decodificación de los diálogos multilingües por parte de audiencias geográficamente diversas (Pietropaolo, 1989).

La caracterización de los personajes en la Comedia del Arte es clave, con sus máscaras icónicas para cada personaje. Los orígenes de estas máscaras pueden remontarse a la primitiva comedia latina de Plauto y Terencio, que definió el elemento carnavalesco que llegó a formar parte de su entidad.

Los personajes llevan trajes de serie y es a través de su atuendo que el público puede identificar quién es quién y cómo actuarán en base a ello. En virtud a la variedad léxica de la región donde actuaban, era el vestuario, junto con la caracterización que éste conllevaba, el principal rasgo identificativo de cada personaje, tanto en la Comedia como en el teatro japonés.

El mundo en el que viven estos personajes es uno de los sellos distintivos del teatro. Sin este no se desarrollarían y se desenvolverían los personajes siendo ellos completamente.

La tradición teatral de las máscaras no se basa en creaciones originales para los personajes de cada nueva elaboración dramática, sino que el personaje, en la fijeza de su máscara o maquillaje, existe previamente a la trama escénica (Valbuena, 2006, p.34).

Son los personajes quienes dan vida a las máscaras a través de los actores, crean la personalidad detrás de éstas, por lo que el público reconoce al personaje según su caracterización. Por ello los actores han de seguir un patrón, para que el público sepa qué esperar cuando aparece dicho personaje en escena.

Las máscaras también han sido comúnmente utilizadas en el teatro japonés del Noh y el Kyogen, aunque con el paso del tiempo fueron evolucionando y sólo se usaban para ciertos personajes secundarios, haciendo uso del maquillaje para los personajes principales, como hace el Kabuki.

Las expresiones faciales de los actores japoneses, especialmente en el Kabuki, son una fuente principal para la caracterización de los personajes. Además, en lugar de utilizar una máscara como identificación de un personaje, se basa en caracterizaciones típicas, trajes sencillos y uniformes o, por el contrario, lujosos y llenos de ostentación para distinguir a los personajes de más alta cuna. Los niños actores sí hacen uso de máscaras, pues su principal cometido en las obras es representar animales o personajes espirituales.

La tipificación dialectal es también una parte importante en las obras tanto de Noh como Kyogen o Kabuki. El lenguaje del Noh, como indica Bowers (2013), es oscuro cuando se escucha, gran parte por los arcaísmos y por la declamación cantada. Existe un gran contraste en la forma de expresarse entre el teatro Noh, el Kabuki y Kyogen, sobre todo en este último, que hace uso de un lenguaje del todo informal, muy parecido al japonés actual, que permite comprender las obras a la perfección. Sin embargo, en los espectáculos de Noh la mayoría de los espectadores llevan guiones que siguen a la par de la propia acción de la representación. Las frases de sintaxis exageradamente educadas se complican con complejas referencias budistas, derivaciones del chino y frases de poemas y canciones ya olvidadas. Teniendo en cuenta que el Noh era el entretenimiento de los nobles distinguidos y que los temas de las obras a menudo se refieren a personajes de alto rango, emperadores y dioses, es natural que la construcción gramatical sea excesivamente elaborada.

## **4.2 Personajes**

Los estereotipos (o tipos) hablan o actúan según un esquema conocido con anterioridad y repetitivo. No tienen la más mínima libertad personal de acción, son únicamente instrumentos rudimentarios del autor dramático. Su acción es mecánica, y su retrato, un retrato-robot. A menudo son el producto de una larga evolución literaria y reaparecen bajo formas levemente distintas. (Pavis, 1984, pág. 194)

Como se ha visto anteriormente, la Comedia del Arte italiana divide a sus personajes en dos apartados. Entre los papeles ridículos de la Comedia se encuentran las parejas cómicas más recurrentes como son las del astuto y el necio, configuran la relación entre criados masculinos en la mayor parte de las obras. Ya desde mediados del siglo XVI se encuentra la pareja de personajes opuestos de Arlequín y Zanni Cornetto, presentes en cualquier obra de la Comedia del Arte.

Arlequín es el más famoso de los zanni. Es astuto y necio a la vez que ingenuo e intrigante, aunque más negligente que trabajador. Su atuendo básico consistía en unos pantalones anchos y caídos, una blusa holgada de cuello abierto, estilo camisola y, a veces, un sombrero. Su aspecto pobre se caracteriza por un ropaje lleno de parches y remiendos, que años más tarde se sofisticará en su conocido e impropio traje de rombos. Es por ello considerado rústico y a él se asemejan exteriormente otros personajes como Francatrippa, que usa un traje casi idéntico. En el caso de su máscara, su origen se remonta al norte de Europa y pronto se convirtió en fuente de inspiración del teatro europeo; Arlequín simbolizaba un espíritu diabólico y no fue hasta que el actor Zan Ganassa lo representó que se transformó en un personaje cómico, modificando su personalidad entre estupidez extrema y gracia inocente. Su astucia se plasma en el trabajo de servir a más de un amo a la vez y cobrar así más de un salario y su necedad en recibir sin rechistar no sólo dinero, sino golpes también.

Arlequín fue siendo modelado por diversos actores que le daban nuevos atributos, así como habilidades físicas y acrobáticas, volteretas, saltos, o incluso una retórica verbal a la altura de estas otras habilidades. Se han convertido en señas de identidad del personaje sus acrobacias y su gestualidad, su traje remendado que se torna geométrico y crea un conjunto multicolor, o incluso la espada de madera que luce al costado; junto a todo esto, un amuleto: la cola de liebre que aún en el siglo XVIII se usaba como adorno en el sombrero de los campesinos de la región bergamesca.

Otro de los personajes cómicos más famosos es conocido como Punch, Polichinelle o Polichinela, que proviene del nombre de las marionetas tradicionales de guante. Como se indica en Valbuena (2006), Polichinela supone la aportación napolitana al mundo de las máscaras, que siguió cultivándose en la capital partenopea a lo largo del siglo XIX.

Polichinela define su fisionomía por su considerable joroba y traje blanco. Es un criado filósofo, resignado a su suerte, que no es otra que pasar hambre y sufrir burlas. Estas desgracias las vence cantando. Su máscara es negra con una característica nariz de gancho. El aspecto y movimiento hicieron que fácilmente su persona fuera mudable en marioneta. Su gramática parda lo hace idóneo para animar fiestas, apreciándose un notable sentido crítico para la política (Oliva y Monreal, 2002).



Las criadas o *servette* también forman parte de los papeles ridículos de la Comedia del Arte. Son una tipología menos afinada en la personalización de sus rasgos. Aunque cambien sus nombres según la obra, no guardan entre sí grandes diferencias. Algunos autores apuntan que hay un lugar para una sola criada en las obras, a diferencia de sus compañeros masculinos que suelen ir en parejas. Desde el punto de vista dramático, suele ser una figura subalterna que no cobra protagonismo hasta el siglo XVIII. Pero es el propio Goldoni (25 de febrero de 1707 – 6 de febrero de 1793) quien nos recuerda en sus *Memorias* (1994, pág. 400)<sup>5</sup> que aún en su siglo se mantenía la prohibición de actuar a las mujeres en los Estados Pontificios y estos papeles los representaban actores napolitanos. Este hecho es algo común a ambas manifestaciones teatrales. La censura también alcanzó al teatro japonés. En 1629, durante el período del Shogunato, Tokugawa, responsable del orden y la moralidad del país, prohibió cualquier aparición de mujeres en el escenario.

Entre los papeles serios se encuentra El Capitán, uno de los más importantes. No es exactamente amo, pero tampoco criado y de enamorado sólo tiene la pretensión. Sin embargo, pertenece al triángulo satírico del poder que establece la Comedia del Arte. Capitán personifica el poder militar, mientras que Pantalón y el Doctor personifican lo económico y lo político, respectivamente. De ahí que se relacione con los amos o poderosos que humillan e intimidan a los criados en cualquier ocasión. Es un tipo muy característico del sentir italiano sobre la presencia militar española en sus tierras. En efecto, el Capitán es español, caracterizado por la indumentaria característica del militar del siglo XVI, con sombrero de plumas, exagerado espadón y voz profunda y sobrecogedora. Habla por los codos y su continua bravuconería le llevan a duelos imposibles.

Se caracteriza por ser fanfarrón y verborreico, que intenta siempre la conquista femenina para salir burlado e incluso apaleado. Tal como señala Marotti (1991, pág. 303, como se menciona en Valbuena, 2006) la máscara del Capitán es tardía respecto a otras como las de los enamorados, aunque lo verbal es tan importante en este fanfarrón que enseguida encontramos elaboraciones literarias de sus discursos. A lo largo de su existencia se dan versiones distintas, desde el valentón italiano a otro tipo a la española,

---

<sup>5</sup> Como se menciona en Valbuena, 2006, p. 43-44

cercano al personaje de Centurio en La Celestina. Cada intérprete de la *commedia all'improvviso* otorga sus rasgos propios al personaje y se dan variantes físicas notables en los distintos capitanes, desde el más apuesto militar de impecable uniforme, al más decadente espantajo, que no puede ni sostener su propia espada.

En un principio, el arquetipo fundador de los viejos recibía el nombre de Magnífico y su primer intérprete conocido fue Andrea Calmo, quien publicó una recopilación de cartas relativas a este personaje que posteriormente fueron clave para la evolución hacia Pantalón.

Es el anciano que no acepta su edad y que se convierte a menudo en rival de su propio hijo. Su personalidad es algo tacaña, desconfiada y libidinosa. A menudo su comportamiento le lleva a clasificarlo entre los papeles ridículos debido a que suele terminar burlado por los jóvenes. Se le representa siendo el padre de uno de los enamorados, usualmente la hija. En cualquier aventura en la que se vea envuelto siempre va acompañado de un *zanno*, causa de los peligros insospechados a los que le expone. Se caracteriza por llevar una gran capa negra, llamada *zimarra*, que cubre un largo jubón encarnado. En su máscara, también negra, destaca una perilla de chivo blanca, junto a una enorme nariz ganchuda.

Por otro lado, se encuentra el papel de El Doctor quien comparte ciertos rasgos con Pantalón. Es de origen boloñés, debido a que allí se encuentra la primera universidad fundada en Europa y se supone que es doctor en Leyes o Medicina, dependiendo de la obra en la que intervenga. Pese a que presume de proceder de la misma universidad de Bolonia, su supina ignorancia sugiere otra cosa. Su condición ignorante se manifiesta constantemente, sobre todo al hablar, pues mezcla su origen boloñés con un divertido latín macarrónico. Viste de negro, con un amplio lechuguino blanco que circunda su cuello, casquete también negro y un enorme sombrero de alas anchísimas. Su máscara es una prolongación de la de Pantalón. Para el Doctor el rasgo más importante es la interpretación de sus textos, que inspira su gestualidad.

El grupo de los enamorados está formado por una pareja de jóvenes que tienen por progenitores respectivos e intercambiables a Pantalón y al Doctor. Su principal y casi exclusivo cometido es amar y ser amados. Estos personajes suelen ir sin máscara, como si la procedencia petrarquista de los enamorados los dignificara frente a los fantoches con

los que conviven en los escenarios. Son de clase social media o alta y sobre ellos versa el conflicto sentimental.

El enamorado, con frecuencia denominado Flavio, posee un carácter galante y hermoso, manifiesta dotes poéticas y musicales, siendo el perfecto cortesano. La dificultad de este papel reside, por tanto, en no perder la línea ni en lo verbal ni en lo gestual, respetando el decoro del personaje, sobre todo en los ejemplares más dramáticos, que se remontan al siglo XVIII. De todos los personajes de la Comedia del Arte, los enamorados eran los únicos que debían hablar obligatoriamente en lo que antiguamente se llamaba italiano, que era el toscano literario. Otros personajes, en particular el Capitán, podían hacerlo opcionalmente (Pietropaolo, 1989). El papel de las enamoradas desde el comienzo fue interpretado por mujeres y de carácter muy activo en la trama, a pesar del decoro que respetan sólo aparentemente.

En el teatro japonés, según qué tipo de teatro se esté representando, los personajes y papeles varían. No es lo mismo una obra de teatro Noh, más solemne y elegante, que una de teatro Kyogen, donde el fin de la obra es la comedia. A su vez, existe una clara diferencia en la división de los personajes de la Comedia y el teatro japonés, distinguiéndose en base a su personalidad y a su función en la obra, respectivamente.

En el teatro Noh, su personaje principal es llamado *Shite*. El abanico de personajes que puede representar un shite es muy amplio: dioses, fantasmas guerreros, fantasmas femeninos, mujeres locas, hombres o mujeres, o seres de otro mundo como *tengu* (duendes de nariz larga) o dragones. En la primera mitad de un Noh, el shite se llama *maeshite* y en la segunda mitad se llama *nochishite*. En un Noh *mugen*, el *maeshite* y el *nochishite* pueden ser personajes completamente diferentes, pero casi siempre son interpretados por el mismo actor.

*Waki* es el actor secundario. Pese a ser secundario, es una parte igualmente importante de un Noh y se incluye en la mayoría de ellos. Desempeña diversos papeles como el de sacerdote viajero o el de antiguo enemigo del shite, pero en un Noh *mugen* hay una gran diferencia. El *waki* es siempre un personaje "vivo". En el Noh *mugen*, generalmente el shite está afligido de alguna manera y el *waki* está allí para ayudar al shite a recibir algún tipo de liberación.

En el Noh no es raro que sólo haya un *shite* y un *waki* como actores principales, también están los *tachikata* sobre el escenario. Son los intérpretes que representan al resto de los personajes en escena.

Asimismo, a veces hay intérpretes que acompañan al *shite* o al *waki*. En este caso, se les conoce como *shite tsure* o *waki tsure*, respectivamente. El acompañante del personaje del *shite* (que no es un ayudante de escena) se conoce como *tomo*. En el Noh también hay papeles para niños. Estos papeles se llaman *kokata*. No tiene que interpretar necesariamente el papel de un niño, pero es un papel diseñado para ser interpretado por un niño.

Puede dividirse en cinco categorías diferentes según los personajes que componen la historia: dios, hombre, mujer, mujer loca y demonio. En un programa completo de Noh, se interpreta un Noh de cada categoría. Esto se conoce como *gobandate*. Entre cada Noh se representaba una obra de Kyogen separada. Un *gobandate* típico comenzaba por la mañana con un Noh de dioses, seguido de las historias de un Noh de guerreros. A esto le seguiría por la tarde la historia de mujeres. A continuación, se representaba un cuento de mujeres enloquecidas, que empleaba una variedad de emociones. Al caer la tarde, momento en el que se despiertan los espíritus de otros mundos, se representaba un Noh de demonios.

La primera categoría conocida como Noh de dioses, el *shite* interpreta el papel de un dios, denominándose *shobanme mono*. La aparición de un dios puede significar la promesa de paz, felicidad, cosechas abundantes o semejantes. A menudo, el *maeshite* tiene la forma de un anciano y el *nochishite* entra como la verdadera encarnación del dios.

Los Noh de hombres son la segunda categoría. Como bien indica el nombre, los hombres interpretan el papel principal, el *shite* suele interpretar el alma atormentada de un guerrero. Esta categoría también se conoce como *shura mono* (infierno del guerrero). Estos cuentos están tomados principalmente del Heike Monogatari (Cuentos del Heike) en los que un guerrero busca la redención o el perdón del infierno del guerrero, donde todos los guerreros están destinados a entrar.

La categoría de mujer también se conoce como *kazura mono* (Noh de peluca). Es el Noh central del *gobandate* y suele tratar sobre el fantasma de una mujer y los temas se

centran en el amor y el sufrimiento. A menudo el fantasma está condenado a vagar por la tierra atrapado de alguna manera por el amor que siente.

La cuarta categoría también conocida como *kyōjo mono* (mujer enloquecida) o *kurui mono*, en estos Noh, shite toma el papel de una persona enloquecida. En este caso, enloquecido no se refiere a estar clínicamente loco, sino a estar enloquecido por alguna situación terrible que le haya ocurrido. *Zatsu Noh* es otro nombre que a veces se da a esta categoría, ya que los Noh que no encajan fácilmente en otra parte suelen incluirse en ella.

Los Noh de demonios o quinta categoría, son Noh donde los shite actúan representando demonios, duendes, hadas, dragones y criaturas de otro mundo. Como se trata del quinto y último Noh de un *gobandate*, también se conoce como *Kiri Noh Mono* (Noh final). Con intensas danzas, complicados tambores y música animada, estos Noh son en cierto modo las piezas más llamativas.

Como se ha mencionado anteriormente, los Kyogen forman parte de las obras Noh. Según el artículo que escribe White (2005), todos los personajes de una obra típica de Kyogen son estereotipos de la gente que vivía en el periodo Muromachi. En general, las obras se clasifican según el tipo de historia y el personaje principal. La obra Kyogen puede dividirse en cinco categorías según sus personajes principales, al igual que el Noh.

El Daimyo Kyogen, donde el héroe es un señor feudal arrogante o insensato, cuyo humor deriva de su estupidez, ya que hace alarde de su ignorancia a la par de su autoridad. Se parece a El Capitán de la Comedia del Arte. La resistencia del pueblo llano a la desigualdad entre posición y capacidad se desarrolla en estas obras con sarcasmo e ironía. Es el humor por el ridículo, un enaltecimiento a la sátira.

Taro Kaja Kyogen es el héroe Kyogen prototípico, el sirviente de un señor feudal o personaje similar. Es de la misma naturaleza que Arlequín. Taro es un nombre común para un primer hijo, y Kaja (persona coronada) significa que Taro ha pasado por una ceremonia de mayoría de edad, en la que el señor le presenta una especie de corona, le da nombre y lo declara adulto. Esta ceremonia vincula a amo y criado. El primer criado, a menudo junto a los demás, critica libremente al amo, lo engaña y se las ingenia para escapar del trabajo, como hace Arlequín, que entonces es regañado, amenazado y expulsado (White, 2005). La diferencia con Arlequín es que este no está representado

como un héroe, como ocurre con Taro Kaja, que es un personaje gris, cuya finalidad es la mera comedia.

Los novios o mujeres son fácilmente comparados con los enamorados o las criadas. En estas obras el humor deriva de las meteduras de pata sociales del torpe recién estrenado yerno o de las cobardes confabulaciones de un hombre débil con una esposa feroz.

Los demonios y *yamabushi* son personajes particulares del teatro oriental, por lo que son también personajes importantes en el teatro japonés. Demonios aterradores y poderosos sacerdotes de la montaña resultan ser vulnerables, necios e impotentes, y de esta sorpresa, deriva el humor.

Destacan asimismo las obras en las cuales los sacerdotes son los personajes principales. Los aparentemente inocentes miembros del clero, se enzarzan en un estridente concurso de canto de sutra o muestran un gran celo y creatividad al intentar recaudar donativos para el templo.

Una vez más, con el Kabuki, comprobamos cómo los personajes se dividen por sus funciones y el rol que cumplen en la historia.

Los roles de héroes (*tachi-yaku*), que constan de *Superhombres* (*aragoto-shi*), hombres guapos, algo afeminados y jóvenes de gran atractivo sexual (*wagoto-shi* o *iro-otoko*), hombres de criterio (*sabaki-yaku*) y hombres de carácter paciente (*shimbo-yaku*).

Los papeles de villano (*kataki-yaku*), en los que se encuentran hombres de carácter digno que resultan ser conspiradores contra el trono o el poder gobernante (*kuge-aku*), hombres cuya vileza es completa y sin paliativos (*jitsu-aku*), hombres jóvenes y guapos, que aparentan ser incapaces de cometer acciones viles (*iro-aku*), villanos menores (*ha-gataki*) y villanos cómicos y absurdos (*hando-gataki*).

También existen los papeles de heroína (*onnagata*) que consisten en cortesanas (*keisei*), jóvenes doncellas (*musume-gata*), princesas (*o-hime-sama*), esposas fieles de carácter honesto (*sewa-nyobo*) y mujeres que se ven obligadas a hacer sacrificios extremos (*katahazushi no yaku*).

Entre otros papeles también se encuentran comediantes (*doke-yaku*), ancianos (*oyaji-kata*), mujeres mayores (*kyasha-gata*), jóvenes apuestos (*wakashu-kata*) y niños (*ko-yaku*).

Entre los roles masculinos, quizá el más sutil sea el de "hombre de criterio". Representa a una persona de alto rango a la que se le encomienda una misión importante, pero que se conduce según su juicio y suele acabar desobedeciendo órdenes. Acompañando a estos papeles juiciosos para los hombres, están las mujeres, esposas o madres, que se ven obligadas a algún extremo. Estas mujeres son llamadas a ejecutar tareas de lo más dolorosas, como separarse de sus hijos, servir a sus señores o maridos en contra de su voluntad o alcanzar el honor a costa de sus propios sentimientos. Los papeles de villano del Kabuki tienen la misma importancia teatral (Bowers, 2013).

Los papeles de ancianos y ancianas (agrupados como *fuke-yaku*) son relativamente escasos, pero en ningún caso secundarios en el Kabuki. Japón es un país donde la piedad filial y la veneración a los ancianos están profundamente arraigadas en la mente de la mayoría de la gente (Bowers, 2013). Es natural que estos papeles tengan más importancia que, por ejemplo, en el teatro occidental, como en el caso de Pantalón, que es burlado constantemente de todas las maneras. En estos papeles se hace mucho hincapié en los lazos de la edad y la devoción familiar.

En el supuesto de los papeles de los niños (*ko-yaku*), se utilizan en gran medida para lograr un efecto emocional, no tienen mucha más relevancia.

Del estudio de estas manifestaciones teatrales deducimos que ambas hacen uso de los personajes-tipo. No sólo se emplean como clave de la representación para el reconocimiento del público, sino que simbolizan la personalidad de la sociedad. Pese a que, en ciertas ocasiones, se definen sus personajes más por la historia que por ellos mismos, de igual manera siguen una tipificación.

Los personajes-tipos se encuentran particularmente en las formas teatrales de gran tradición histórica donde los caracteres recurrentes representan grandes tipos humanos o defectos con los cuales tiene que enfrentarse el autor dramático. Históricamente, la aparición de estas figuras estereotipadas se explica a menudo por el hecho que cada personaje era representado por el mismo actor, quien elaboraba, a través de los años, una gestualidad y una psicología originales. (Pavis, 1984, pág. 515)

En la Comedia del Arte, la aparición de los personajes en la escena teatral está estandarizada. Su aparición en escena está garantizada independientemente de la trama representada. En el teatro japonés varía dependiendo de la historia que quieran interpretar.

Mantienen una clasificación de los personajes, compartiendo ciertas características en la función, como los movimientos y la gestualidad. En la Comedia algunos personajes provienen del teatro de marionetas de guante, como es el caso de Polichinela, que al igual que en el teatro Kabuki, hacen uso de la expresión corporal dando una sensación de títere durante sus movimientos en el escenario, como si estuvieran siendo manejados por alguien fuera de este. En cuanto a las historias, la Comedia hace uso de sus personajes-tipo en todas las representaciones mientras que, en el Kyogen, el Kabuki o el Noh no siguen una línea determinada, varían según la trama o la crítica que desean hacer, existiendo diferentes categorías para cada tipo de obra.

### **4.3 Caracterización**

La caracterización en el teatro es uno de los puntos clave en la representación de la obra. En algunas funciones el escenario no es decorado salvo por el telón y algún atrezzo indispensable. Es por ello que la caracterización sea determinante para que el público reconozca a los personajes, su misión en la obra y el desarrollo de la misma.

La caracterización de los personajes es una de las tareas esenciales del dramaturgo. Consiste en ofrecer al espectador los medios para ver y/o imaginarse el universo dramático, y por lo tanto poder recrear un efecto de *realidad* facilitando la credibilidad y verosimilitud del personaje y sus aventuras. (Pavis, 1984, pág. 50-51)

En el teatro italiano los personajes son caracterizados por su vestimenta, el maquillaje, el peinado, su dialecto, el atrezzo que llevan consigo, las máscaras, entre otros. Esto es recurrente tanto en el teatro de la Comedia del Arte como en el teatro japonés de Kyogen, Noh y Kabuki.

La cuestión del disfraz no es exclusivamente una característica del género dramático, pero debido a su conexión con el mundo teatral de la simulación y la falsificación, se le reserva un lugar privilegiado en el escenario (Pietropaolo, 1989).

Las máscaras son un elemento clave en el teatro japonés, tanto en el Noh como en el Kyogen, así como en la Comedia italiana. Son un aspecto de la estandarización de los personajes. En la Comedia del Arte, la máscara se convertía en el corazón y el alma de cada personaje y todos los actores tenían que desarrollar la personalidad de ese personaje a través de su máscara. El Noh es característico por su gran tradición de máscaras. En el Kyogen se utilizaban en menor medida que en la Comedia del Arte; se limitaban a



personajes como animales, dioses y demonios menores y a ciertos personajes inanimados diversos. En el Kyogen, pese a que su uso se estandarizó durante sus primeras etapas, el énfasis se desplazó hacia la mejora de la expresión cómica a través de los gestos faciales.

Como a menudo es difícil distinguir los sentimientos reales expresados en una máscara de Noh, se dice que está hecha con una expresión neutral. El tallador de la máscara trata de infundir una variedad de emociones en la máscara.

Es el intérprete quien debe impregnar la máscara de emoción. Una de las técnicas utilizadas en esta tarea es inclinar ligeramente la máscara hacia arriba o hacia abajo. Con *terasu* (inclinación hacia arriba) la máscara parece sonreír o reírse ligeramente y la expresión se aligera. Mientras que el *kumorasu* (inclinación hacia abajo), produce un ligero ceño fruncido y puede expresar tristeza o llanto. Básicamente, utilizando movimientos precisos, el intérprete es capaz de expresarse de forma muy completa.

En el Noh, no todos los actores principales llevan máscaras. Por lo general, sólo el shite y el *tsure* llevan máscaras. El *waki*, por regla general, que interpreta a un personaje que vive en el presente, no hace uso de esta. Esto se llama *hitamen* o "máscara directa". No obstante, incluso sin llevar máscara, el intérprete debe hacer de su rostro una máscara. El intérprete debe inyectar fuerza y emoción en su actuación sin utilizar su rostro para expresarse.

Las máscaras del Noh son variadas, debido a su gran tradición. Se pueden dividir en diferentes categorías según los personajes que representan.

Las máscaras de *Okina* (máscaras de anciano) tiene su origen en el Sarugaku, el predecesor del Noh, en la última parte del periodo Heian. Es el tipo más antiguo de máscara de Noh.

Las *Jō* (otro tipo de máscaras de ancianos) se suelen utilizar en la primera mitad del Noh de primera o segunda categoría cuando el shite está representando un espíritu.

Las *Onna-men* (máscaras de mujer) son las más famosas. Cuando la mayoría de la gente piensa en el Noh, éstas son las que le vienen a la mente. Por ello, suelen ser las máscaras más variadas y populares. Se clasifican por edad y carácter. Ejemplos de máscaras de mujeres jóvenes y hermosas son la: *ko-omote*, *wakaonna*, *zō* y *magojirō*. La máscara *ōmiona* también retrata a una mujer joven, pero con un trasfondo más de clase

trabajadora. Las máscaras *fukai* y *shakumi* se utilizan ambas para interpretar a una mujer madura, de mediana edad, con elegancia y gracia. Sin embargo, esta última muestra un carácter más fuerte. La máscara *deigan* tiene ojos dorados, lo que implica que el personaje es de otro mundo. Ejemplos de máscaras para interpretar a mujeres mayores son *rōjo* y *uba*.

Las *Otoko-men* o máscaras de hombre. *Heida*, *chūjō*, *jūroku*, *hatachi-amari*, *dōji*, *kasshiki* y *yase-otoko* son ejemplos de esta categoría que se clasifican según la clase social y el carácter.

Las máscaras *Kishin* (demonios) se desarrollaron a principios de la historia del Noh y se utilizan para representar demonios, duendes u otras criaturas. Esta categoría se divide en dos partes principales, *tobide* (dioses feroces o espíritus demoníacos) y *beshimi* (duendes y otras criaturas).

Las máscaras *onryō* (fantasmas y espíritus) se utilizan para los espíritus de los muertos que tienen remordimientos de algún tipo. En esta categoría hay máscaras masculinas y femeninas. Ejemplos de tipos masculinos son *ayakashi*, *yase-otoko* y *kawazu*. Ejemplos de tipos femeninos son *yamamba*, *deigan* y las famosas *hannya*.

Siguiendo con la tradición del Noh, siempre se han llevado máscaras en el teatro Kyogen. Pese a esto, el uso de la máscara se redujo entre los personajes principales a medida que la necesidad de presentar las emociones humanas ascendía a una posición primordial en la ejecución de la acción. Es posible que al menos algunos de los personajes principales llevaran máscaras en las primeras etapas del desarrollo del Kyogen, ya que a medida que la forma evolucionaba se daba cada vez más importancia a la expresión de los sentimientos y las emociones del personaje. Sin embargo, las máscaras no han desaparecido por completo. Hay aproximadamente veinte variedades de máscaras y las llevan personajes muy antiguos o grotescos o, en otros casos, dioses, demonios, espíritus o animales (White, 2005).

White (2005) da una descripción detallada de las máscaras del teatro Kyogen. Estaban talladas en madera, normalmente de ciprés japonés, debido a que es resistente, duradera y de color claro. Tras el tallado, la máscara se pintaba, primero con una capa de blanco chino y luego se trazaba el dibujo facial característico con pinturas especialmente mezcladas a la antigua manera de *nihon-ga*. Una posible razón para elegir la madera como

principal material de la máscara podría radicar en el clima japonés que, especialmente durante el verano, es muy caluroso y húmedo. Si fuera de cuero, como las de la Comedia del Arte, el sudor de los actores las empaparía rápidamente, la máscara tardaría en secarse y el moho podría hacer su aparición y arruinarlas.

La máscara en la Comedia del Arte es esencial en el papel de los personajes. Los personajes no deben confundirse con la personalidad de los actores, sino que son roles de un tipo humano y la máscara, en virtud de su diseño, representa lo que ese personaje desprende desde el punto de vista físico. La expresión de ese personaje requiere un cierto manierismo y acciones físicas que identifican a ese personaje en particular. Cada personaje tiene su propia máscara. A medida que los personajes evolucionan, desarrollan expresiones y frases comunes, discursos largos, acciones físicas..., que son identificativos de su tipología.

Las máscaras están talladas en cuero y cubren la mitad de la cara, a diferencia de las del Kyogen, que impedían ver el escenario, por lo que los actores debían moverse con mucha precaución. Como el cuero es ligero y flexible, se adapta fácilmente a los contornos de las características faciales del actor. Además, a medida que el cuero envejece, se vuelve más flexible, haciéndose más soportable y convirtiéndose en una extensión casi de la propia cara del actor. El uso de máscaras es la base de la Comedia del Arte, ya que representa la personalidad de cada personaje. Los actores tienen que actuar, día tras día, durante la temporada de festivales, por lo que era imprescindible que la máscara fuera fácil de llevar y cómoda de poner, al contrario que la del Kyogen que no solían actuar tan asiduamente y podía permitirse la máscara de madera.

Cabe destacar que la máscara en Japón procede del Gigaku<sup>6</sup>. Dicha danza se ejecutaba con enormes máscaras que cubrían toda la cabeza. Como menciona Bowers (2013), aunque difieren de las del Noh, es evidente que son el origen de las máscaras en Japón, así como la inspiración de lo que más tarde, en el Kabuki, se convirtió en maquillajes elaborados y estilizados. En el caso del teatro Noh, son mucho más pequeñas y sólo cubren la zona de la cara, las orejas y la garganta del actor sin maquillar suelen ser

---

<sup>6</sup> Representación teatral que procede de danzas elementales ejecutadas ante la imagen de Buddha en la India. Bowers, 2013.

visibles. Los actores que no llevan máscara aparecen sin maquillaje. En ocasiones, se utilizan pelucas en los papeles que requieren máscaras.

Si bien es cierto que las máscaras en la Comedia del Arte son el elemento esencial a la hora de caracterizar a los personajes, en Japón el teatro evolucionó hacia el maquillaje. Es el Kabuki el teatro más representativo de esta técnica.

El maquillaje del kabuki (*kesho*) puede dividirse en dos tipos: el maquillaje habitual empleado para la mayoría de los personajes y el *kumadori*, empleado para los héroes y los villanos que vemos principalmente en las obras interpretadas según el estilo *aragoto*. (Cavaye, 2008, pág. 110)

Cada tipo de papel se caracteriza por unas reglas particulares de maquillaje, gesticulación y colocación de la voz. Además, cada uno de ellos está limitado, en cierta medida, por su importancia relativa dentro del drama y por el hecho de que sea un papel estelar o simplemente interpretado por actores menores.

Los villanos del Kabuki, son personajes trascendentales en el uso del maquillaje en escena. El Kabuki en general se regodea en la vileza, y sus hombres monstruosos, los *jitsu-aku*, se hacen aún más monstruosos por el maquillaje, las pelucas, las acciones inconcebiblemente malvadas y la falta de remordimiento. Son grotescos en sus acciones, y en las poses climáticas a veces sacan la lengua, que ha sido pintada de color rojo sangre, y gruñen y rugen con un vigor aterrador.

El maquillaje en el Kabuki también se trata como una parte importante del aspecto cromático del espectáculo. Con el establecimiento de los tipos de papel, los maquillajes se estandarizaron y han continuado hasta hoy por sus colores llamativos. El rostro de un hombre bondadoso, apuesto o de alto rango se pinta de diversos grados de rojo. El tono de rojo viene determinado por varios factores, como el grado de maldad, si se encuentra en un estado de gran emoción o si, por alguna razón, ha pasado gran parte de su vida en el campo, expuesto. Para expresar cualidades internas de naturaleza más compleja, se utilizan los maquillajes *kumadori* de *aragoto* (Bowers, 2013).

El *kumadori* es el tipo de maquillaje más colorido y espectacular del Kabuki, pero plantean un complejo problema estético. Históricamente, son una evolución de las máscaras Gigaku, que cubrían toda la cabeza, hasta las delicadas máscaras Noh, que apenas cubren la zona más próxima al rostro del actor. Culturalmente, el *kumadori* indica

un apego a la tradición de la máscara o un impulso hacia ella. Estéticamente, revela un sentimiento característico de la nación japonesa. Se recrean especialmente en trabajar en un medio que es física y naturalmente incapaz de producir el objetivo en mente.

El maquillaje *kumadori* se diferencia de la máscara en que la máscara japonesa es capaz de cambiar de expresión. Cuando mira hacia arriba, la máscara parece sonreír; y la tristeza aparece cuando el actor inclina la cabeza o lanza su mirada hacia abajo. El *kumadori*, sin embargo, está diseñado para mantener una expresión continua en el rostro del actor, una función que corresponde a la máscara.

[...] el *kumadori* es más sutil y las líneas se trazan para destacar deliberadamente los músculos faciales y la estructura ósea haciendo que aumente la expresividad del rostro. Se cree que las líneas podrían representar las venas, el color rojo se usa para los personajes heroicos y representa un sentimiento de indignación justo, las líneas azules de los villanos indican su sangre fría. (Cavaye, 2008, pág. 114)

El *kumadori* es fundamentalmente una expresión de ira, pues es la expresión más difícil de mantener por un largo periodo de tiempo. No sólo es colorido, sino también decorativo, y sus líneas se rigen a grandes rasgos por los siguientes principios: para la fuerza, las líneas se curvan hacia arriba; para la debilidad, la maldad o el humor, las líneas se inclinan hacia abajo. Revelan al público la naturaleza interior del actor, aunque los demás personajes del escenario (que no suelen estar maquillados al estilo *kumadori*) parecen no ser conscientes de esta revelación.

Otra cuestión de gran importancia son los trajes, el vestuario que cada personaje aporta en escena y el atrezzo que llevan consigo. Estos trajes son claras señas para el reconocimiento del personaje y cada uno tiene sus características propias, como se ha visto previamente en el apartado de los personajes.

Como indica White (2005), el vestuario se estandarizó para ambos tipos de comedias, tanto para la italiana como para el *Kyogen*. Una de las consecuencias más relevantes fue que hacía muy fácil para el público reconocer quién era quién, incluso si no estaba cerca del escenario. Es más, el reconocimiento del personaje en la escena, conllevaba que el público pudiera interactuar con el desarrollo de la trama teatral. Tendrá mayores expectativas sobre lo que va a ocurrir y estará aún más dispuesto a disfrutar de los acontecimientos escénicos.

En el teatro Kyogen los trajes se utilizan para identificar al personaje. Por lo tanto, los personajes llevan siempre los mismos trajes a riesgo de no ser reconocidos. El material utilizado es similar al que la gente común o los señores menores utilizarían para su vestimenta, es decir, cáñamo o lino. Las telas se tiñen con motivos llamativos que también sirven para distinguir la posición social de los personajes. Estos motivos suelen consistir en cuadros, cuadrados y rombos, como Arlequín y el resto de zanni en la Comedia del Arte. Normalmente, cuanto más grande es el dibujo, más noble es el personaje. Los colores marrones, grises y azules claros caracterizan la apariencia de los personajes, que eran los colores típicos que llevaban la gente común y la nobleza menor. El traje en sí siempre consiste en un kimono, normalmente con algún tipo de prenda interior, un abrigo, un cinturón japonés que se lleva alrededor de las caderas y calcetines que tienen el dedo gordo del pie separado de los demás dedos.

Dondequiera que viajara una compañía de Kyogen, los personajes y los papeles eran fácilmente reconocibles y la permanencia del uso de los trajes y del atrezzo ayudaban a mejorar la actuación, ya que el público esperaba con impaciencia a su intérprete favorito y su caracterización en un papel concreto.

En contraposición a la Comedia, y en consonancia con la extravagancia de la vestimenta escénica y nacional de Japón, los trajes de Noh son brillantes, con colores muy variados, y lujosamente bordados y con brocados de plata y oro. Todos los intérpretes llevan calcetines blancos bifurcados (*tabi*), excepto los personajes cómicos (*kyogen kata*), que visten de amarillo.

El vestuario del Kabuki que se ve en la actualidad es producto del desarrollo y crecimiento a lo largo de los años. El diseño general del Kabuki actual es fundamental y estéticamente el mismo que ha tenido siempre. Se caracteriza por ser una fusión de varios elementos artísticos dispares. La idea de que el teatro es una mezcla de música, danza, actuación y literatura, y que sin ellos el drama pierde su estética básica y esencial, está profundamente arraigada.

Cada personaje, como explica Bowers (2013), tiene trajes particulares para definir su procedencia y clase social. Las cortesanas, por ejemplo, van vestidas con trajes de la era Genroku. Están envueltas en capas de kimonos interiores y exteriores, cada uno más bordado que el otro. Las pelucas de pelo grueso y pesado y los broches y adornos

decorativos pesan a veces hasta doce kilos. Cuando este personaje pasea por las calles (*hanamichi*), es como una procesión real. Lleva unas sandalias de madera de doce centímetros de altura. Apoya su mano en el hombro de un asistente a su lado que la sostiene en caso de que tropiece, debido a la pesantez de su vestimenta. Detrás de ella, otro asistente lleva una gran sombrilla para protegerla del sol. A su alrededor, otros llevan sus accesorios: una larga y fina pipa de latón, cuya cazoleta es lo suficientemente grande para dos o tres bocanadas de tabaco; su bolso; té en caso de que tenga sed, entre otras cosas. Casi al mismo nivel que las cortesanas en cuanto a colorido y encanto están los papeles de princesa, que se tratan de manera muy formalizada y estilizada. La princesa siempre va vestida con kimonos de manga larga y bordados en rojo.

Una técnica muy interesante, propia del teatro japonés, es el *hikinuki*, un proceso que consiste en hilvanar capas de ropa de forma suelta y, mientras el actor continúa sus acciones, un asistente tira de los hilos. En el momento culminante, cuando el personaje cambia de humor o revela su verdadera identidad, la capa exterior se cae y el actor aparece de repente con un nuevo traje que contrasta con el anterior.

El Kabuki recurre también a otras percepciones sensoriales, con música y oratoria para el oído o incienso para el olfato. De forma más sutil, las obras de Kabuki se rigen por las estaciones del año, por lo que la estética de la obra se basa en ellas. El vestuario también forma parte de esta expresión artística, como una exposición para el propio público. Expresa deseos frustrados de la audiencia a los que no podían aspirar. El espectador veía a los actores vistiendo diseños con colores muy caros, más allá de sus posibilidades. Ciertos colores se asocian siempre a determinados personajes y normalmente el significado del color tiene un origen concreto (Bowers, 2013).

Es un hecho comprobado que los trajes del teatro japonés son los más lujosos de la escena mundo. El acto teatral exige los más suntuosos tipos de vestuario en contraste con la simpleza del escenario. El gusto por los trajes coloridos dio lugar a la costumbre de que una vez que un actor hacía una salida, debía reaparecer con un traje diferente, para seguir captando la atención del público. Como ya se ha señalado, muchas escenas en las que se producen varios cambios de vestuario tienen lugar ante los ojos del propio espectador y sin que el actor interrumpa el transcurso de la representación (*hikinuki*).

## **5. Escenario, lugares de representación y atrezo**

El término escena, [...], experimenta una constante amplificación del sentido: la decoración, luego la zona de representación, más tarde el lugar de la acción, el segmento temporal en el acto y finalmente el sentido metafórico del acontecimiento [...]. (Pavis, 1984, pág. 171)

El escenario o escenografía es una parte vital de las obras teatrales. Si bien es cierto que en algunas ocasiones la escenografía apenas consiste en algún detalle visible, es necesaria para recrear el espacio teatral. Sirve para contextualizar la realidad de la historia en cada función, ayuda al público a localizar y reconocer el marco cronológico, ilustra el texto y la acción de los actores, y da sentido a la puesta en escena de la obra.

Las primeras obras de Kyogen se representaban en cualquier lugar donde se pudiera reunir una multitud. Podía ser un espacio campestre, la plaza de un pueblo o un templo budista. A veces, el Kyogen se utilizaba como una forma cómica de explicar los principios budistas a los fieles de su templo local. Las compañías teatrales itinerantes viajaban por todo Japón y representaban obras de Kyogen en los campos de arroz o en las plazas de las ciudades durante los festivales a lo largo de todo el año. El carácter itinerante de estas representaciones conlleva que la escenografía del Kyogen fuera casi inexistente, con muy poco atrezo (White, 2005, pág. 4).

En las representaciones tradicionales, los escenarios debían ser sencillos y fáciles de construir y desmontar con rapidez para pasar a la siguiente actuación. La escenografía se reducía al mínimo. La mayoría de las compañías sólo utilizaban una escena básica que se colocaba como telón de fondo. Cuando estas representaciones cómicas reclamaron la atención de las clases altas, empezaron a aparecer los escenarios fijos, con mayor complejidad escénica.

Después de que el Kyogen se incorporara al ciclo de obras del teatro Noh para proporcionar un alivio cómico al ambiente pesado y espiritual de este, se comenzó a representar en el escenario del Noh, que era un escenario de madera elevado con cuatro pilares en cada esquina y una cortina con un gran pino en la parte posterior.

El escenario del Noh es un espacio extremadamente sencillo en el que no hay telón entre la zona de actuación y el público. Originalmente, el Noh se representaba en campos abiertos. Para mantener la idea de la representación al aire libre, el escenario moderno de Noh, aunque está diseñado para interiores, cuenta con detalles como un techo, un puente



con barandilla y un pino pintado en la pared del fondo. Otro ejemplo de este cuidado diseño es el cambio de perspectiva de los tres pinos que recorren el *hashigakari* (pasillo). El árbol más cercano a la entrada del escenario es más pequeño que el más cercano al escenario para dar una sensación de distancia. Además, la iluminación está dispuesta de tal manera que se asemeja a la iluminación natural.

El *hashigakari* conecta el escenario principal con los bastidores, no es sólo una pasarela, sino que también se utiliza, por ejemplo, como camino metafórico entre el "mundo espiritual", representado por la zona fuera del escenario, y el "mundo temporal", representado por el escenario principal. Este pasillo, tan indispensable de una u otra forma en el teatro japonés, tuvo una influencia directa en el desarrollo del pasillo del Kabuki a través del público, el *hanamichi* (Bowers, 2013).

Una contribución importante del Genroku al Kabuki actual es el escenario especial del Kabuki y sus diversos dispositivos mecánicos interconectados. En el Genroku, el Kabuki desarrolló su propia escenografía. La contribución más extraordinaria de los japoneses a la artesanía teatral tal vez sea el *hanamichi*. También se utiliza un pasillo auxiliar más pequeño en el lado opuesto del teatro, llamado *kari-hanamichi*. El pasillo que atraviesa el público da al escenario una dimensión adicional con la que trabajar. Dando una mayor sensación de perspectiva y profundidad, es una expresión de esa característica vital del Kabuki: la intimidad y la cercanía entre el actor y el público.

El origen directo del *hanamichi* proviene de los anillos de los luchadores de sumo, que se establecen a 90° con respecto al escenario. El luchador, cuya popularidad en el Genroku sólo era superada por los actores de Kabuki y las marionetas, tomó prestada la característica música de tambor y flauta que se utilizaba para anunciar el comienzo y el final de una jornada de Kabuki en el teatro y, a cambio, se dice que el Kabuki tomó prestada la larga y estrecha aproximación a la arena. Como este acceso estaba siempre adornado con flores, regalos de los mecenas a sus luchadores favoritos, el nombre de camino de las flores (*hanamichi*) evolucionó hacia el pasillo del escenario del teatro (Bowers, 2013).

La iluminación escénica de las representaciones japonesas actuales no se atenúa durante las actuaciones. Dos filas de focos a ambos lados del *hanamichi* son suficientes para una iluminación completa. En el Genroku, la única iluminación provenía de las

ventanas del techo sobre el escenario. Para iluminar el hanamichi, dos hombres (*kurombo*), vestidos de negro para pasar desapercibidos y con la cara cubierta, llevaban largas varas con velas en el extremo. Se llamaban *sashidashi* e iluminaban la cara del actor en el pequeño camerino o cabina de acceso (*agemaku*) al final del hanamichi.

El hanamichi del Genroku tenía una plataforma secundaria llamada "puesto de nombre" (*nadai*) que se colocaba a unos tres cuartos del hanamichi hacia el escenario. Allí el actor principal siempre se detenía para anunciar su nombre y su propósito en la obra. Posteriormente, esta plataforma cayó en desuso. Permanece en el recuerdo en forma de *suppon*, un punto arbitrario donde los actores invariablemente se detienen, tropiezan, posan o declaman sus líneas de apertura o cierre.

El Kabuki, procedente del teatro de marionetas, hace uso de las escenografías de este, que sólo contaban con un fondo de luz tenue. Esta iluminación era insuficiente en las representaciones del Kabuki. Con actores vivos se requería una composición de luz más realista. Las composiciones conjuntas de los dramaturgos de marionetas, con sus complicadas tramas, hacían necesario un rápido cambio de escenas. Con el escenario giratorio se podían construir hasta cuatro decorados en un solo escenario con un giro de un momento a otro. Se crearon nuevos efectos para explotar al máximo las posibilidades del escenario giratorio. En él, mientras la escena cambia en el escenario propiamente dicho, la acción continúa y desvía la atención del público de la mecánica del cambio de escena (Bowers, 2013).

El *seriage* es una gran trampilla en el suelo del escenario propiamente dicho y otra más pequeña en el *suppon* a tres cuartos del hanamichi, cerca del escenario. Mediante mecanismos instalados bajo las trampillas, los actores podían elevarse misteriosamente o desaparecer bajo el escenario.

Siguiendo con el desarrollo de los escenarios, hasta el Genroku, el telón no se utilizaba demasiado en el teatro japonés. Los actores se dirigían al escenario y luego interpretaban sus papeles. El público del Genroku exigía una mayor sensación de sorpresa y un aumento de la ilusión. Se ideó un amplio telón de tela de rayas alternativas negras, verdes y terracota (*johiki-maku*). Este telón se corre a ambos lados del escenario, en lugar de levantarse. Si la obra es de origen puramente Kabuki, el telón se empuja hacia el lado izquierdo del escenario. Si se trata de una adaptación de las marionetas, lo que significa

que los músicos están a la derecha del escenario a la vista de todos, el telón se corre hacia el lado derecho (Bowers, 2013).

Incluso este telón no era suficiente para satisfacer el deseo de suspense y sorpresa del público del Genroku. Después de correr el telón frontal, a veces se descubre otro telón. Si es negro, representa la noche. Si es azul, representa la luz del día o el misterio. En ocasiones, para representar una escena aérea, el telón muestra nubes pintadas. Tras una introducción musical adecuada, este telón interior se deja caer al suelo, revelando una galaxia de estrellas brillantes. Entonces comienza la representación de la obra.

Los escenarios y el decorado del Kabuki coinciden con el color y el esplendor de los personajes para mantener una línea estética dentro de la obra.

Es difícil delimitar cómo era el escenario de la Comedia del Arte, pues no estaban predeterminados como ocurría en el teatro japonés, sino que dependía de la trama de la obra representada. Cabe destacar que, de las representaciones de teatro de la Comedia del Arte, casi siempre improvisadas, no tenemos suficiente información bibliográfica. Es por ello que sólo se conocen algunos de los llamados *scenari* o esbozos de la trama, que fueron escritos en un italiano gramaticalmente incorrecto y difícil de analizar. Generalmente los actores memorizaban las escenas según el desarrollo del argumento dramático, sin seguir texto alguno. Resulta pues difícil imaginar los *scenari* que se basaban y dependían de las improvisaciones de unos y otros (Pietropaolo, 1989).

El atrezzo forma parte del escenario y de los elementos escénicos. Algunos de estos accesorios llegarán a ser identificativos de los propios personajes. Otros, simplemente eran parte de la escenografía como elementos decorativos del escenario.

En la escena japonesa, los objetos escénicos son una parte esencial de la obra. Pueden incluso ser reinterpretados para representar algún otro objeto teatral, como es el caso del abanico en el teatro Kabuki. En el teatro japonés apenas se utilizaban elementos de atrezzo, pero el abanico era un objeto esencial y recurrente en el escenario.

El artículo de mano más importante es el abanico. Existen muchos tipos de abanico, dependiendo del empleo que se les dé o de la época del año en que esté ambientada la obra. El abanico extensible estándar se denomina *mai ogi* y puede verse en las danzas; en los dramas históricos los sacerdotes y los personajes emplean el *chukei*, un abanico antiguo, cuyas varillas de madera se curvan hacia fuera. [...]. Los personajes de las obras

ambientadas en el verano emplean un abanico que no es plegable y que se denomina uchiwa. (Cavaye, 2008, pág. 122)

Se utiliza para un sinfín de propósitos. El personaje también puede anunciar lo que va a representar el abanico y luego hacer la mímica correspondiente. Las cantimploras o botellas de sake o la sombrilla nipona son otros de los elementos de atrezzo utilizados con frecuencia.

Las espadas también son un elemento importante en el teatro japonés. Existe una gran variedad de estas, según la naturaleza del personaje le corresponde un tipo diferente. Los samuráis, por ejemplo, suelen tener dos espadas, una corta y otra larga.

Al contrario que en el teatro japonés, las compañías de Comedia del Arte utilizaban multitud de elementos de atrezzo. El atrezzo formaba parte del desarrollo de la acción en el transcurso de la representación hasta el punto de que, a menudo, el tipo de atrezzo que se utilizaba determinaba la evolución de la escena y la dirección que debía seguir la improvisación. El uso imaginativo de estos objetos escénicos ayudaba a realzar el absurdo, la extravagancia y la vulgaridad de ciertas acciones que hacían reír aún más al público, y con más desenfreno (White, 2005).

## **5.1 Representación**

Es difícil definir qué se entiende por representación teatral, pues depende del contexto y del idioma en el que se trate. En palabras de Pavis (1984):

Para definir este término clave y hacer resaltar algunas de sus numerosas dimensiones, es útil examinar las imágenes a través de las cuales diferentes lenguas designan esta presentación escénica de la obra [...]. (Pavis, 1984, págs. 422-423)

Tomando esta afirmación como referencia, nos basaremos en su definición de la palabra representación:

El francés, como el castellano, insiste en la idea de una re-presentación de una cosa que por lo tanto ya existe (bajo una forma textual) antes de encarnarse en la escena. Pero re-presentar, es también hacer *presente* en el instante de la presentación escénica lo que existía antiguamente en un texto o en una representación tradicional. Estos dos criterios: repetición (y así se denomina en francés el *ensayo* teatral) de algo existente y creación del *acontecimiento* escénico (“presentificación”) se encuentran en la base de toda puesta en escena. (Pavis, 1984, pág. 423)

Así pues, el término representación para nosotros contempla la exhibición de un texto literario, existente previamente, y la producción teatral que se desarrolla a partir de este. Ciertas representaciones teatrales, como en el caso japonés, hacen uso de los acontecimientos históricos para hacer crítica social, al mismo tiempo que entretener al público, con el fin de difundir un mensaje clave. Por ello es importante conocer el contexto histórico en el que se crearon y cómo influyen en ellas el modelo social en el que están inmersas. Por el contrario, en la Comedia del Arte el fin es meramente lúdico y evasivo.

En el teatro japonés, el Noh es un estilo dramático extremadamente lento y deliberado, al igual que sus representaciones escénicas, totalmente diferente a lo que sucede en las representaciones de las obras teatrales de la Comedia del Arte. Cada paso del pie y cada gesto de la mano están cuidadosamente medidos y estilizados. La máxima economía de gestos y movimientos y una completa contención, caracterizan la representación. Un paso puede significar un viaje completo: el levantamiento de la mano, el llanto; el más mínimo giro de la cabeza, la negación. El Noh destaca por su sutileza. El curioso disfrute de una representación de Noh radica en el hecho de que después, en retrospectiva, una vez superado el esfuerzo y la tarea de seguir minuciosamente su poesía y sus gestos sugerentes, los matices líricos penetran y conectan con el corazón del espectador.

Existen numerosas convenciones que dirigen la producción del Noh. Se siguen rígidamente y explican gran parte del gusto teatral del siglo XV, que aún continúa en el siglo XXI. Todos los papeles son interpretados por hombres quienes, incluso cuando interpretan papeles femeninos, hablan con su voz natural.

Aunque de una forma no tan marcada como en la Comedia, las representaciones Noh también hacían uso de la música y el canto. Un coro sin disfraz a la derecha del escenario recita una descripción de la acción. Cantan perfectamente al unísono, limitándose a un intervalo básico de una quinta que se rellena con diversos melismas. Los instrumentos musicales consistían en un tambor de mano sostenido sobre el hombro y golpeado con la palma de la mano, un tambor de mano equilibrado sobre la rodilla y tocado con dos palos de tambor, y una flauta aguda.

Como bien explica Bowers (2013), en la época de apogeo del Noh, el siglo XV, la aristocracia tenía una auténtica necesidad de dicho teatro. Con su serenidad y sus dignos

movimientos, proporcionaba una salida emocional compatible con la reserva y la austeridad que la costumbre imponía a los japoneses de buena cuna. La ausencia de escenas de sexo, por ejemplo, no vulneraba en ningún momento el código moral ni las normas arbitrarias de decoro de las distintas cortes que lo acogían. La necesidad espiritual de los nobles y, por extensión de sus guardianes los guerreros, de contar con un entretenimiento como el Noh, se manifiesta al conocer la época histórica a la que pertenecen.

El teatro Kyogen es un complemento del Noh, y son obras cómicas cortas que se intercalan entre los elementos más pesados del Noh. La proporción de Kyogen con respecto al Noh es de dos Kyogen por cada cinco dramas de Noh. En programas más cortos, es habitual un Kyogen por dos Noh.

El Kyogen, que tiene algunos de sus antecedentes en China, debe mucho a las variantes teatrales que llegaron a Japón, como el Sarugaku, el Dengaku y el Sangaku, danzas primitivas previas a la construcción del teatro japonés tal como lo conocemos.

Como bien explica White (2005), existen muchas similitudes entre el desarrollo, la evolución y la representación del Kyogen y la Comedia del Arte. Se originaron aproximadamente al mismo tiempo: el Kyogen a finales del siglo XIV y la Comedia del Arte en el siglo XVI. Asimismo, se puede decir que había similitudes en el nivel de vida y el entorno, con diversos altibajos, pestes y pequeñas guerras que ocurrían en ambas latitudes. Se desarrollaron a partir de antiguas formas de teatro de otras regiones y civilizaciones (China, Roma y Grecia). Además, ambas formas cómicas amalgamaron e incorporaron varios elementos de dichos estilos anteriores, evolucionando hasta convertirse en una representación dramática cómica con muchos movimientos acrobáticos, gimnasia, danza, pantomima y soliloquios.

Las primeras representaciones se realizaban principalmente para el pueblo llano y los tipos de dramas, personajes y papeles estaban orientados a exhibir todas sus debilidades, mezquindades, celos y rivalidades dentro del nivel social más bajo. Ambas comedias debían tener cuidado de no insultar o desagradar de algún modo a las clases dirigentes, por lo que evitaban incluir cualquier tipo dramático que pudiera representar la alta sociedad o la realeza. En algún momento de la historia, las clases altas y la realeza se dieron cuenta de la popularidad de las comedias y empezaron a interesarse por ellas, no

solo por la distracción que podían procurar, sino también por el beneficio político de controlar sus mensajes. De este modo, el teatro combinó los escenarios populares con los palaciegos y aristocráticos.

Las primeras representaciones eran improvisadas y no incluían guiones para sus dramatizaciones. Los argumentos, los papeles de los personajes y la gestualidad eran transmitidos de generación en generación por las compañías de actores. Surgió la necesidad de homogeneizar los papeles, sobre todo en el caso de la Comedia del Arte, y fue así como se tipifican. En ambas manifestaciones teatrales, los personajes eran el centro de la obra por lo que el actor estaba condicionado por la personalidad de los mismos y tenía que actuar dentro de unas limitaciones. El personaje controlaba al actor en lugar de que el actor controle al personaje.

El Kyogen, como desarrolla White (2005), se interpreta en el lenguaje cotidiano del periodo Muromachi y no requiere acompañamiento musical, ya que la obra en sí no contiene ningún misterio. Como la lengua utilizada en la representación era la lengua vernácula, sigue siendo fácil para el público actual entender lo que se dice. Hasta el siglo XVII, el Kyogen hacía uso de la improvisación en su representación porque ninguna de las obras estaba escrita, como ocurría con la comedia al *improvisto* o Comedia del Arte.

Los *sketches* de Kyogen son cortos, de veinte a treinta minutos de media, y suelen presentarse en tiempo real como una obra de un solo acto. La historia y la trama son muy claras y fáciles de entender. Los temas suelen girar en torno a la debilidad humana y la interacción entre un señor menor y un sirviente o un campesino y su esposa. Era peligroso burlarse de los altos y poderosos, por lo que los actores se aseguraban de limitar el alcance de sus ataques satíricos y sus juegos verbales para no ofender a las clases dominantes.

Las obras de Kyogen retrataban los hábitos, costumbres y vidas de los campesinos. Durante este periodo, un estilo de canto, el *kouta*, que se asemeja a una especie de balada, era muy popular entre el pueblo llano, por lo que muchas de estas canciones se incorporaron a las obras.

La improvisación era una de las claves de la interpretación de la Comedia del Arte. En aquella época, no se escribían obras con guiones, movimientos escénicos, diseños de escenografía u otras ideas inalterables. En su lugar, se establecía un escenario general y los actores improvisaban sus líneas y acciones en torno a los límites de este. Las

situaciones se aclaraban y se determinaba cómo se desarrollaría la acción. Por último, también se decidía previamente cómo terminaría cada escena. Rezaban, harían mímica, soliloquios, refranes, juramentos, respuestas breves, poemas o diatribas, así como llevarían a cabo acciones escandalosas, bromas, engaños y otros tipos de actuaciones ridículas y, a menudo, vulgares y lascivas. Los actores solían tocar instrumentos musicales, incorporándolos a la acción y a las escenas. En la Comedia del Arte, la risa es el resultado más importante, y la forma de obtenerla no tiene límites. En la representación se permitía cualquier cosa que provocara la risa de la multitud y del público posterior.

Como asegura Valbuena (2006, p.59):

La estructura dramática de la Comedia del Arte en los siglos XVI y XVII se compone de escenas con un desarrollo propio que culmina en cada una de ellas, independientemente de la línea dramática general, a menudo no muy sólida. Esto se debe en parte al objetivo de entretenimiento puro, y, de forma coherente en cada tipología, que necesita, en cada caso, su ocasión de lucimiento. No se busca la verosimilitud —lo que trae consigo finales precipitados e inverosímiles— sino un desarrollo autónomo de cada escena.

Este entramado de elementos se conjugaba en la representación, para la que existía un orden determinado, pese al carácter improvisado del género. Las compañías tenían lo que hoy se puede considerar un director de escena quien, pese a dejar cierta libertad de movimiento para que los actores crearan las situaciones convenientes, componía un sistema de ejecución. Las pautas que esta figura dispensaba a los intérpretes venían fielmente reflejadas en un libreto que, como se ha mencionado anteriormente, se encontraba al fondo del escenario. Ese director, también denominado *concertadore*, o *corago*, o *capocomico*, se integraba en el elenco de intérpretes y era, generalmente, el principal. Al comienzo de la representación solía salir al extremo del escenario junto con el resto de la compañía para explicar el argumento indicando alguna novedad, escénica o técnica, o relativa al atrezo, antes de iniciar la actuación. Tras el prólogo, se desarrollaba la trama en tres actos con sus intermedios, llenos de música, danza, acrobacias, canciones, mimo y todos los recursos imaginables.

Se puede decir que toda Comedia del Arte que se precie está compuesta por una intriga que se enreda y desenreda sucesivamente, gracias a raptos, engaños, peleas, brotes de



locura, palizas, duelos y todo aquello que pudiera complacer al público. Las obras se basaban en un *canovaccio* (singular de *canovacci*), que da origen a espectáculos sumamente irregulares, con momentos en donde prima la palabra junto a otros de música, canciones y bailes. Todos estos elementos dramáticos eran coordinados por la habilidad del actor, pudiendo romper el propio discurso textual con los *lazzi*, una de las partes más importantes en la representación de las Comedias del Arte (Oliva y Monreal, 2002).

Llamamos *lazzi* a lo que Arlequín o las otras máscaras hacen en medio de una escena, que interrumpen con locuras repentinas, o con bromas ajenas al argumento de la obra que representan, y al cual se ven obligados a volver; se trata de esas inutilidades que no consisten más que en el juego que inventa el actor siguiendo su ingenio; eso es lo que los Comediantes Italianos llaman *lazzi*. (Ricoboni, 1728, como se menciona en Valbuena 2006, p.62)

Los *lazzi* pueden estar acompañados de palabras, aunque no es algo estrictamente necesario, pues el *lazzo* consiste casi siempre en una acción cómica, burlesca que realiza el artista. A menudo, los *lazzi* se acompañan de bufonerías soeces. En otras ocasiones, no obstante, consisten en pequeñas piezas de carácter mímico que también pueden reducirse a una frase, a un pequeño diálogo, basado en el equívoco, o incluso a juegos de palabras de carácter ambiguo.

Por otro lado, es importante destacar cómo en la Comedia del Arte la música era una pieza clave de la puesta en escena. Se intercalaban momentos musicales, vocales o instrumentales, muchos de ellos con relevancia dramática, sin ser un simple adorno. En el caso japonés, en especial en el Kabuki, la música era un simple acompañamiento para los movimientos de los actores, una forma de destacar las acciones dentro de la obra. Existe una excepción a esta tónica general en el Kabuki y es cuando se interpretan danzas. Durante ese momento de la obra, la música y el baile son el principal foco de interés.

Del mismo modo, se solían interpretar canciones durante la representación de la Comedia, se tocaban instrumentos y se amenizaban las escenas con bailes, que no eran casuales, sino insertados en la dramaturgia de la pieza. Junto a ellos, los actores de la Comedia del Arte ponían en juego otros recursos complementarios de composición dramática y actoral: frases y gestualidad ridículas, canciones sucias o sermones, entre otros mecanismos cómicos tradicionales perpetuados hasta hoy. Se incluían, además,

elementos literarios importantes como, por ejemplo, el recitado de madrigales o la narración de cuentos de autor.

Otro de los recursos a destacar en la representación de la Comedia eran las llamadas *salidas*, soliloquios de un personaje que terminaban con un pareado de cierre. (Valbuena 2006, p.60)

Siguiendo la línea de continuidad, se encuentran las representaciones de los teatros de marioneta o Bunraku y el Kabuki.

El *yoruri*<sup>7</sup>, cuyas formas dramáticas más importantes son el teatro de marionetas y el Kabuki, es una fuerza vital y activa en las artes teatrales japonesas. La esencia misma del teatro de marionetas es la recitación. Este elemento resuelve el problema del mutismo de los muñecos. El narrador cuenta y canta toda la historia y pronuncia discursos para todas las marionetas. La exigencia de la voz es tan grande que, a menudo, es necesario sustituirla. Por ello, los mejores recitadores reservan sus apariciones sólo para los pasajes culminantes de los largos dramas.

En el Kabuki los recitadores situados a un lado del escenario son menos dominantes que en el teatro de marionetas y el propio *yoruri* se modifica en cierta medida ya que son los actores quienes interpretan los diálogos. Sin embargo, los recitadores siguen cumpliendo una serie de funciones esenciales como voz de la conciencia, al igual que el coro griego; como sustituto del soliloquio, tan necesario en el drama isabelino; como medio para informar al público de los hechos necesarios para comprender el escenario, la trama o los acontecimientos anteriores que guardan relación con el momento inmediato del drama; y como acompañamiento rítmico y musical que libera intermitentemente a los actores para bailar.

El Bunraku es conocido como el teatro de marionetas aunque, como explica Bowers (2013), utilizar la palabra "*bunraku*" para designar el teatro de marionetas o de muñecos de Japón es técnicamente incorrecto, pese a que está permitido según la costumbre actual. *Ningyo Shibai* (teatro de muñecas) o *Ayatsuri Shibai* (teatro de manipulación) son las únicas denominaciones precisas.

---

<sup>7</sup> Narración cantada con acompañamiento de shamisen o samisen, típica del Bunraku, un teatro de marionetas tradicional japonés. Bowers, F. (2013). Japanese Theatre (Tut books: D) (Edición en Inglés). Tuttle Publishing.

Las marionetas fueron introducidas en Japón en el siglo VIII desde Corea. Los primeros titiriteros eran conocidos como *kugutsumawashi*. Puesto que sus manipuladores eran extranjeros. El estatus social de los titiriteros durante un largo periodo de la historia fue, oficialmente, el de parias (*hinin*). Las marionetas eran del tipo *Punch y Judy*<sup>8</sup>, manipuladas a mano. Curiosamente estas marionetas también influyeron en la Comedia del Arte. Durante siglos, previo al desarrollo teatral elevado, su función se limitó a servir como historias simples para divertir a los niños y a representaciones ocasionales en festivales.

Se creó un nuevo tipo de entretenimiento teatral en el que las marionetas se utilizaban para realizar acciones descritas por el acompañamiento musical de los cuentos de *yoruri*. Este estilo de canto, combinado con las marionetas, llegó a conocerse como *Kimpira Joruri* y gozó de gran popularidad entre el público.

La práctica habitual era que un titiritero principal sujetara la muñeca por la espalda y manejara la mano derecha, la cabeza y las cejas; un segundo hombre manejara la mano izquierda y un tercero, los pies. En el caso de las muñecas femeninas, que no tienen pies, el tercer hombre maneja las faldas para dar la impresión de que caminan, mueven las piernas, etc. Esta habilidosa manipulación de las grandes y complejas marionetas ha llevado al teatro japonés de títeres a una posición única en las formas teatrales del mundo. Es sorprendente cómo la marioneta, de un tercio del tamaño de un hombre y que requiere tres adultos de tamaño normal para moverla, es casi capaz de adquirir vida propia gracias al saber hacer de los artistas.

A mediados del siglo XVIII, los teatros de marionetas eclipsaron por completo el Kabuki de actores al que las restricciones gubernamentales habían procurado prácticamente un golpe de gracia. El Kabuki perdió a sus mejores actores. Para competir, tomó prestada gran parte de la esencia del teatro de marionetas. Los actores se apropiaron de los argumentos, imitaron los movimientos de las marionetas y adaptaron al mismo tiempo estilos de recitación. El resultado fue todo un éxito. Incluso si al público le gustaba ver a las marionetas actuar como humanos, prefería ver a los actores actuar como marionetas. Así se restableció la superioridad del Kabuki frente al teatro Bunraku.

---

<sup>8</sup> Punch y su esposa Judy son los dos personajes principales de los títeres de cachiporra de tradición inglesa. García, M. G. (1997). *Diccionario Akal de Teatro*. Akal.

## 5.2 Actores

Los actores son la esencia de la representación, llenan el escenario y dan vida a la obra creando su propio cosmos. Hacen de su representación lo que finalmente es, espectáculo teatral.

En el teatro primitivo los actores no disponían de un sitio fijo donde actuar. Tanto en la Comedia del Arte como en el Kyogen, los intérpretes eran viajeros itinerantes que se desplazaban por el territorio actuando allí donde se celebraban las fiestas o carnavales. El Noh ya contaba con escenarios evolucionados. Así, cuando el Kyogen fue introducido en los interludios del Noh, ya disponían de un escenario apropiado al ciclo de obras Noh. El Kabuki se inspiró en el escenario Noh en cierta manera, como se explicó anteriormente.

En un principio, tanto en el teatro de la Comedia como en el teatro japonés, había actrices para interpretar los papeles femeninos. Poco a poco, por medio de leyes y otras restricciones, se prohibió en el país nipón a las mujeres ejercer el arte actoral, por lo que desaparecieron de los escenarios. Fue así como todos los papeles de una obra eran interpretados por hombres, lo que sigue siendo una realidad hoy en día, pues se cree que la feminidad representada desde los ojos de los hombres no podría ser alcanzada ahora por una mujer. En la Comedia hubo un periodo en el que las mujeres tampoco ejercían como actrices, pero pasado un tiempo esto empezó a cambiar y, hoy en día, al contrario que en Japón, no existe problema para que las mujeres suban a los escenarios.

En el teatro de la Comedia, los actores que interpretaban los papeles serios (*parti gravi*) estaban regidos por las reglas de la oratoria y la retórica, que estudiaban y seguían como destreza fundamental. (Valbuena 2006, p.53). Debían recordar todas las reglas que organizan el discurso, en las voces y en las acciones, tenían que conocer a la perfección el uso de la lengua italiana con los vocablos toscanos, además de las figuras y tropos de la retórica.

Una vez dispuesto satisfactoriamente el escenario, eran los actores quienes tenían la oportunidad de realzar, variar y embellecer sus papeles según les sugiriera su ingenio. La necesidad de improvisar, de sorpresa constante, de claridad en la ejecución y de ingenio, exigía unas habilidades histriónicas que eran desconocidas en la escena medieval. Tales papeles requerían actores capaces de estudiar seriamente sus papeles, actores que se enorgullecieran de sus logros y estuvieran dispuestos a aceptar la disciplina que exige el

trabajo actoral. Estos comediantes cambiaron para siempre los estándares de actuación. Los mejores imprimieron a sus papeles originalidad, frescura y brillantez, y dieron valor a piezas que, de otro modo, a menudo carecerían de mérito.

Podemos decir que para ser un buen Cómico del Arte las destrezas necesarias incluían una imaginación fértil, facilidad de expresión, cierta erudición, y, como en cualquier otro estilo actoral, buena pronunciación, gracia, conciencia del otro y del propio espacio y, sobre todo, disciplina, pues a estas destrezas se añadían otras como las acrobáticas, las musicales, de danza, etc. (Valbuena 2006, p.57-58)

Dado que cada actor se especializaba en una máscara, que representaba de forma casi única a lo largo de su carrera, era frecuente que fijara su repertorio de monólogos, trucos, frases hechas, acrobacias y chanzas (*lazzi*) que aprendía de memoria y las utilizaba en las escenas cuando creyera necesario:

[...] el énfasis se ponía en la destreza corporal, en el arte de reemplazar largos discursos por algunos signos gestuales y de organizar la representación "coreográficamente", es decir, en función del grupo, y utilizando el espacio con vistas a una puesta en escena anticipada. (Pavis, 1984, pág. 82)

Si el actor era joven, apuesto y sentimental, se le elegía como primer o segundo amante y memorizaba lamentos y rapsodias petrarquistas. Si su destreza consistía en falsificar los "agudos infantiles de la vejez", interpretaba al pedante Doctor o a Pantalón, con gafas en la nariz y bolsa en el costado e inventaba largos parlamentos de disparatadas y pretendidas sierras y "consejos a la juventud". Si prefería la vena de tirano, figuraba como el Capitán, y componía diatribas llenas de las más salvajes exageraciones y las más imposibles hazañas. Si era simplemente un tipo cómico, estudiaba los *lazzi* adecuados para el papel de payaso y aparecía toda su vida como un *zanni* (Arlequín, Polichinela), según el caso. Las actrices también tenían sus recursos de elocuencia, aunque en el caso de las mujeres la elección de los papeles era más reducida. La *prima donna* era representada de la manera más poética y displicente y se inspiraba en gran medida en los sonetistas. La *seconda donna* era su sombra más pálida, la *servetta*, que se mantenía más cerca de la tierra, tenía siempre una palabra preparada y no demasiado remilgada para todo el mundo, y en los discursos de amor a sus adoradores parodiaba de forma bastante ridícula los vuelos románticos de su señora. La vieja que, raramente aparecía, tenía a menudo un papel poco simpático y lo hacía con las palabras más sencillas y breves posibles.

Con el paso del tiempo, los actores de la Comedia del Arte abandonaron el desarrollo de los personajes y dejaron de reflejar las condiciones de la vida real, perdiendo así un elemento cómico importante para este arte.

Los primeros espectáculos del teatro japonés, antes del desarrollo del Kyogen, incluían entretenimientos donde los actores actuaban como narradores, recitando de forma imaginativa y creativa historias del pasado antiguo o de hazañas sobrehumanas de los dioses. Otros grupos se centraban en actividades físicas, como malabarismos, acrobacias, equilibrismos, y otras circenses, muy similares a lo que hacían los cómicos del arte. Otro tipo de espectáculo se dedicaba a la narración de cuentos populares con el acompañamiento musical. Los primeros actores de Kyogen procedían de esta diversidad actoral, por lo que el Kyogen primitivo estaría impregnado de todos estos elementos.

A medida que evoluciona, la representación se centró en la comedia y los actores debían dominar el lenguaje, los movimientos exagerados y el ritmo dramático. Cuando se adoptó el Kyogen como parte del repertorio del Noh, se eliminó la música para no afectar al ambiente creado por los músicos del Noh. El actor debía ser atlético, erudito, elocuente, expresivo y divertido.

El objetivo de un gran actor de Kyogen es actuar de tal manera que el público sepa que está representando algo que él mismo no es. Debe estar alejado de su personaje, pero al mismo tiempo debe expresar plenamente la personalidad y los rasgos de ese personaje de tal manera que el público se llene de alegría. El movimiento es exagerado y muy estilizado. Al igual que los actores de la Comedia del Arte, que se especializaban en un solo personaje para representarlo durante toda su vida, el actor de Kyogen es un imitador más que una persona que intenta meterse en la piel del personaje que representa. Los bailes y las canciones tienen una presentación familiar única, pero dentro de estos límites el actor es libre de ejercitar e infundir su talento único en sus habilidades interpretativas. Un actor de Kyogen tiene que ser disciplinado, extrovertido y estar centrado en la interpretación de su personaje cuando representa ese papel en particular.

Como se ha mencionado anteriormente, la opresión gubernamental y la interferencia de los diversos tipos originales del teatro, consiguió la prohibición de la presencia de mujeres en el escenario, así como otras decisiones. En el caso del Kabuki, lejos de debilitarlo, aceleró su desarrollo. La prohibición de las mujeres en el escenario sólo hizo

que los actores masculinos se centraran en el maquillaje, el vestuario y el refinamiento de los gestos, con el fin de crear una mayor sensación y apariencia de mujer. Privados también de la música y la danza, los actores se concentraron en el discurso y el drama, y los verdaderos fundamentos del teatro, como el disfraz, la imitación, el engaño, la historia y la mímica, recibieron un nuevo y potente impulso. Estas prohibiciones obligaron al Kabuki masculino a centrarse en el teatro auténtico.

Los actores avanzaban junto con el desarrollo de los personajes. Durante el Genroku surgieron decenas de grandes actores, cada uno con su especialización en un papel. El encasillamiento en un tipo de papel llevó a un desarrollo y crecimiento constantes dentro de la propia especialidad. Sólo cuando este desarrollo alcanza una profundidad máxima, el actor recurre a la versatilidad como sustituto de la especialización.

Los intérpretes de Kabuki tienen varios nombres diferentes, cada uno de los cuales tiene un significado especial. Representan grados de juventud y de avance profesional. A medida que progresan, sus nombres cambian como recompensa por sus logros. El cambio de nombre se anuncia durante una ceremonia pública entre los distintos actos de una función teatral.

Los niños, incluso aquellos que parecen tener poco talento, serán guiados a través del sistema de shumei y sólo el tiempo dirá si alcanzaran el éxito. En caso negativo, los nombres de más alto rango permanecerán vacantes. Es cierto también que, en numerosas ocasiones, la concesión de un nombre prestigioso ha llevado al actor a altas cotas de excelencia artística. (Cavaye, 2008, pág. 136)

La caracterización de los personajes es una de las tareas fundamentales de los actores. Consiste en ofrecer al espectador los medios para imaginar el universo dramático y, por tanto, recrear un efecto de realidad, facilitando la credibilidad y plausibilidad del personaje y sus aventuras. El novelista tiene todo el tiempo que quiere para caracterizar a los personajes desde el exterior, para describir sus motivaciones. Todas estas indicaciones son obviamente proporcionadas en su totalidad al dramaturgo, al director y al actor, pero parecen derivar de los personajes mismos en su forma y efecto de la realidad (Pavis, 1984).

## 6. Temas y tipos

Los temas son los elementos del contenido (las ideas centrales, las imágenes, el discurso de la pieza y de la puesta en escena). *Tema* es, pues, sinónimo de motivo o leitmotiv. Esta noción, a pesar de su utilidad pedagógica evidente, es difícilmente manejable en el análisis dramático, pues presupone un acuerdo inicial, en relación con la naturaleza y el número de temas de una obra, lo cual rara vez ocurre; además, hablar de temas generales siempre es una actividad superficial y poco científica. Cada intérprete rastrea una infinidad de temas en el texto y en la escena; lo importante es organizarlos jerárquicamente y extraer la resultante o tema general. (Pavis, 1984, pág. 498)

La Comedia del Arte surgió durante el Renacimiento, tras la epidemia de Peste Negra, siendo esta una época de muerte, hambre y agitación económica. Así, los temas principales de la Comedia se basan en la muerte, el amor, el hambre y la codicia. La comedia es un género literario que, aunque siendo cómico, se apoya esencialmente en los principios de la tragedia grecorromana que gira en torno a temas esenciales de la cosmogonía humana como el miedo: miedo a la muerte, miedo a la vida, miedo a todo. Es cruel, en el presente y sin remordimientos. La Comedia y su mundo de máscaras insisten en la urgencia de la vida (*carpe diem*). Siempre se interpreta al más alto nivel de intensidad, a un nivel que está más allá de la risa y del terror (Theater-Masks.com, 2019).

Como bien resume Pavis (1984):

A pesar de esta diversidad de formas, la *Commedia* se reduce a cierto número de constantes dramáticas: asunto modificable y elaborado colectivamente; abundancia de *quidproquo*; fábula típica de enamorados contrariados de pronto por ancianos libidinosos; gusto por los disfraces, los travestidos de mujeres en hombres, las escenas de reconocimiento al final de cada obra donde los pobres llegan a ser ricos y los desaparecidos reaparecen; maniobras complicadas de un criado bribón pero astuto. Este género posee el arte de producir intrigas variadas hasta el infinito a partir de un fondo limitado de figuras y situaciones; los actores no buscan la verosimilitud, sino el ritmo y la ilusión del movimiento. La *Commedia* revive géneros “nobles” pero fosilizados, como la tragedia preñada de énfasis, la comedia excesivamente psicológica, el drama demasiado serio. De este modo juega el papel de un revelador de formas antiguas y de catalizador en relación con una nueva forma de hacer teatro que privilegia la actuación y la teatralidad. (Pavis, 1984, pág. 83)



Los temas de las comedias tenían evidentes identificadores. Pese a tomar del clasicismo el eje amoroso que sirve para encauzar la historia, asimismo se servían de casi todos los géneros dramáticos utilizados hasta la fecha: desde la tragedia a la simple comedia, pasando por la tragicomedia y la comedia pastoril, como refleja Oliva y Monreal (2002). Todos con una clara desconexión con la realidad, de la que sólo se valían para connotar las circunstancias de la actualidad.

De la comedia latina llegan los argumentos basados en los disfraces y los engaños a ancianos impotentes, los reconocimientos finales, las tretas y torpezas de los criados y las astucias femeninas. En las intrigas amorosas contra las injustas imposiciones de los viejos, que trataron magistralmente las comedias renacentistas, los jóvenes suelen proponer soluciones osadas, basadas por lo general en la política de los hechos consumados: matrimonios secretos [...] citas sexuales que ponen a los viejos maridos en ridículo [...]. (Valbuena 2006, p.69)

Fundamentalmente se trata de intrincaciones amorosas, con rápidos desenlaces, pero es ahí donde reside parte del placer para el espectador de una obra de Comedia, en la pequeña variación que presenta la familiaridad del argumento y de los arquetipos, al igual que ocurre en muchas ocasiones con la repetición de las historias en el teatro japonés.

El tema de las obras de Noh suele ser la vida después de la muerte, el pecado de matar, la fugacidad de este mundo, el poder de Buddha y el mal de la lujuria. Entre otros temas también se consideran los hechos de acciones heroicas de los guerreros y la biografía de las mujeres insignes en la historia de la literatura japonesa, como explica Hayashiya (1984). Sus personajes, humildes o encumbrados, están relacionados de alguna manera con un sacerdote o un dios, y en todo momento hay odio hacia el asesinato. El Noh del siglo XV sirvió como liberación espiritual de la sangre vertida en su época. Al igual que el Kabuki, nacido en el siglo XVII en tiempos de paz, quizás sirviera como reflejo de la situación de bonanza, a la salida a los pensamientos lujuriosos y lascivos y a los instintos persistentes de asesinato.

En total, existen unas doscientas cincuenta obras de teatro Noh. De ellas, apenas la mitad se representan normalmente. El Noh se agrupa, a grandes rasgos, en cinco clasificaciones principales, según el tema o el personaje central de la obra. Estas cinco clasificaciones son *Shin*, "Dios", *Nan*, "Hombre", *Nyo*, "Mujer", *Kyo*, "Locura", y *Ki*, "Demonio". También, como indica Bowers (2013), se pueden agrupar como: obras de

Dios, de guerrero-fantasma, de teatro de mujeres, obras de locura, donde las mujeres suelen ser las protagonistas, y obras de demonios.

Las obras que no entran precisamente en ninguna de estas categorías se agrupan en la cuarta categoría, que también puede denominarse *genzai mono* (obras contemporáneas de la época). Esta cuarta, en realidad, es un grupo completamente heterogéneo y diverso.

La fórmula para la construcción de todos los dramas Noh es rígida e inamovible. La individualidad de la obra se subordina al esquema general del género, que se impone al contenido de la obra. Cada obra Noh se estructura en tres secciones llamadas *Jo*, *Ha* y *Kyu*, un principio, un medio y un final. Una convención que ya se encuentra en las danzas Bugaku. Esta estructura afecta a toda la representación, tanto a su estructura literaria como a los actos de las obras.

Cada personaje se presenta a sí mismo (y a los demás, si fuera necesario) con palabras, por lo que resulta innecesaria una situación dramática real en el escenario que sirva para este propósito. Cada personaje también establece el escenario con palabras, porque el Noh se representa en un escenario desnudo, con sólo un pino pintado en el fondo de madera simple. Además, un coro a un lado y los músicos al fondo del escenario contribuyen a explicar la situación, el estado de ánimo, los sentimientos o la acción mediante palabras y sonidos musicales.

Las obras se revisaban y modificaban constantemente y el resultado era que la mayoría de las obras eran poco más que superposiciones de una trama básica ya conocida. Gran parte de esto se debía a la costumbre de que el dramaturgo debía establecer un "mundo" (*sekai*). Este "mundo" significaba que todas las tramas de una representación giraban en torno a un personaje o incidente histórico famoso. En el teatro japonés este establecimiento de un "mundo" era un intento de lograr la unidad y a la vez mantener el contraste. El "mundo" se establecía de común acuerdo entre el actor y el dramaturgo. A continuación, las tramas se organizaban y revisaban para que encajaran en el mundo acordado. La costumbre también surgió en parte por necesidad. Si el mundo de la obra se situaba en una historia lejana, los censores no podían interferir. Incluso los dramas que trataban de acontecimientos contemporáneos a los que el gobierno era extremadamente sensible, se ambientaban en un mundo histórico a modo de tapadera.

El desinterés por la trama y la completa entrega a la arbitrariedad de las situaciones ambientadas no molestan al público japonés. El espectador, tanto en el Genroku como en la actualidad, está más interesado en ver una situación ya conocida y prescrita y lo que hace un actor en esas circunstancias, que en seguir el desarrollo de una trama.

Según explica Bowers (2013), el origen principal del Kyogen se encuentra en los primeros tipos de Sarugaku. El realismo y el humor primitivos del Sarugaku, que se volvieron etéreos hasta volverse irreconocibles en el Noh, se conservaron en el Kyogen. Del mismo modo que el Sarugaku se desarrolló como un interludio entre las danzas *Kagura* en los santuarios, el Kyogen también era un interludio cómico para aliviar la tensión de los prolongados servicios del templo budista. Se adaptaron al Noh para servir precisamente al mismo propósito. Durante los programas de Noh, se utilizan como alivio cómico de la sobriedad y la duración de los programas formales de Noh.

Se conservan unos ciento cincuenta Kyogen diferentes. En un tercio de ellos intervienen los personajes de un señor feudal (*daimyo*, traducido como "gran nombre") y su sirviente. El señor queda siempre en ridículo, pero al final suele tener razón. En el siglo XV esto era una necesidad teatral. Los espectadores nobles podían reírse de sí mismos sabiendo perfectamente que todo acabaría sin pasar vergüenza. Mientras tanto, los plebeyos podían reírse de los nobles sin temor a las consecuencias. Otro tercio del Kyogen se burla del budismo, religión entonces casi universal entre los nobles y las clases altas.

Tras la invención del Noh, paralelamente se crearon dos estilos de drama diferentes: el Bunraku y el Kabuki. Ambas formas fueron descritas como una narración musical.

El teatro de marionetas Bunraku y el repertorio Kabuki se basan en incidentes derivados de la larga lucha entre los Minamoto y los Taira. El tema básico de ambas obras es la lucha del clan Minamoto en su ascenso al poder, y la aplastante derrota del clan Taira. Inherentes a esta situación dramática hay dos aspectos característicos fundamentales del teatro japonés: el respeto al poder y la simpatía por los débiles.

El teatro Kabuki destaca por sus principales "escenas de énfasis". Como describe Bowers (2013), estas escenas pueden ser clasificadas fácilmente según su trama.

Las escenas de tortura o presión (*semeba*) en la que el héroe o la heroína está rodeado por el enemigo y es presionado para que revele información o revele su identidad.

La venta de vidas humanas (*mi-uri*), que solía significar la venta de una mujer para que se prostituyera. Sin embargo, esta situación tiene dos variantes principales: la mujer puede venderse voluntariamente por el bien de sus padres o de su marido; o la venta puede consumarse sin su conocimiento. Aunque la "venta de vidas humanas" era popular en el escenario en el Genroku y lo sigue siendo hoy, la reacción del público es variada dependiendo de la trama del personaje.

Las escenas de sustitución de una persona por otra (*mi-gawari*) que a su vez se divide en tres variantes: religiosa, amorosa y ética. La religiosa trata de Buddha sustituyendo a una persona devota. En la amorosa se encuentran heroínas del dramaturgo Chikamatsu<sup>9</sup>, se reemplazan por sus amantes para salvarlos así de la muerte. Finalmente, la ética, donde el siervo o el criado muere por el señor. El tipo de sustitución religiosa desapareció en su mayor parte durante el Genroku porque las implicaciones religiosas no eran del agrado de los campesinos que desestimaban los milagros. En la mayoría de las obras de Kabuki se ridiculiza al sacerdote y se le representa como un personaje cómico.

Las escenas de inspección de cabezas (*kubi-jikken*). Es un tipo de escena en la que se inspecciona la cabeza de un ejecutado, debido a la tendencia a sustituir a otras personas, lo hacían para cerciorarse de que era la persona indicada. La cabeza disecada de un enemigo era llevada ante un oficial inspector que, debido a su conocimiento previo de la persona supuestamente asesinada, debía identificar la cabeza. La inspección de cabezas ofrecía la ocasión perfecta para que el oficial que la identificaba tuviera sentimientos encontrados.

*Zori-uchi* o golpear con el calzado, es otra de las escenas típicas. Los japoneses, a los que les molesta la suciedad de la calle que trae el calzado, son extremadamente sensibles a que les toquen o golpeen con una sandalia o zapatilla. Esto constituye el más grosero de los insultos.

Escenas en las que tiran del *obi*, también denominadas *obi-hiki*. El hecho de desatar el *obi* o cinturón largo, que llevan tanto los hombres como las mujeres, está estrechamente relacionado con el erotismo en la mente japonesa. Los hombres demasiado impacientes,

---

<sup>9</sup> Dramaturgo japonés del jōruri, un arte teatral de marionetas, antecesor del Bunraku y del Kabuki. Es considerado uno de los dramaturgos más importantes de Japón, debido a su innumerable cantidad de obras realizadas (Tschudin, 2005).

al forcejear con las mujeres que se resisten, consiguen agarrar el *obi*, que se desata. Sujetándolo por un extremo, el hombre impide la huida de la mujer. Estas luchas forman parte del colorido del Kabuki y ofrecen la oportunidad de realizar poses dramáticas con la larga tira de cinturón bordada que une a los dos personajes enfrentados.

El conocido *hara-kiri* o *seppuku*, una forma de suicidio tan conocida que no requiere una atención especial. El *seppuku* se consideraba una muerte honorable, un acto de máxima valentía, y era una forma reconocida de castigo legal. El *seppuku* se comete como resultado de una coyuntura de circunstancias trágicas. La vida a la víctima le resulta tan dolorosa que la muerte, en el peor de los casos, le parece mejor.

En el Kabuki, el *seppuku* se comete por varias razones: como disculpa para expiar un pecado o un error, o como la más alta manifestación de sinceridad; en cumplimiento de una orden, por la que el superior emite a su inferior una orden para que se suicide; como súplica, cuando el hecho de quitarse la vida es el único medio para demostrar la seriedad de una súplica; como error, cuando el moribundo se da cuenta de que se ha precipitado demasiado; en el espíritu de la valentía, donde un plebeyo se muestra igual al guerrero en valentía y honor.

Finalmente, las escenas de asesinato o *hito-koroshi*, iniciadas en el Genroku. Estas escenas tratan el asesinato y la muerte, como bien indica su nombre. El asesinato es aún más característico del Kabuki que la muerte por violencia de las tragedias de Shakespeare.

Las variaciones en el tema del asesinato son numerosas. Aparte de la venganza, en la que el asesinato es, en última instancia, la limpieza de la conciencia y la destrucción del mal, la variante más común era el asesinato de un pariente, ya sea sin saberlo o tras una prolongada provocación. La situación del asesinato en sí misma es algo más que la conclusión de la trama. Lo que sucede con el asesinato o la representación de la justicia resultante se considera una situación insuficientemente dramática. Aunque el aspecto legal del crimen esté expresado de forma inadecuada, sigue habiendo un sentido moral en el asesinato del Kabuki. El asesinato debe ser justificable o el resultado de una acción inevitable. Si es justificable, no es necesario sufrir por la perpetración. Si es inevitable, el asesino debe sufrir emocionalmente.

Como explica Bowers (2013), el asesinato se divide en seis categorías:

La primera, el provocado. En el que el héroe mata al villano y satisface así el deseo despertado en el espectador. En las obras de venganza se trata de un acto voluntario. En otras, el héroe, provocado más allá del control humano por el villano, se ve impulsado a matar a su pesar.

El asesinato accidental, en el que la víctima es herida mortalmente durante una lucha o durante la noche sin culpa directa de ninguna de las partes.

El asesinato por error, en el que se mata a la persona equivocada. El asesinato por error suele ser obra de una persona perversa, y se considera un castigo del cielo. Para hacer más atroz el crimen, el dramaturgo a veces lo retrata como despiadado, sin ninguna emoción de arrepentimiento por su acto.

El asesinato por error, en el que después de matar resulta que el asesinado es inocente.

El asesinato por deber, donde un ser querido debe ser sacrificado por una causa superior. Esta es la más trágica de todas las escenas de asesinato, en la que el inocente debe ser sacrificado en el altar por la conformidad hacia el deber.

Por último, el asesinato indiscriminado. En el que el héroe mata en defensa propia para librarse del castigo por algún crimen no relacionado, o en el que los subordinados son asesinados en número para mostrar la fuerza del héroe o para dar vida a la escena.

Se puede decir que tanto en la Comedia como en el teatro Noh y Kabuki, los temas y tipos se centran en conflictos humanos, no siendo necesariamente derivados de una guerra, sino los suscitados por la enemistad entre los distintos personajes.

Otro tema recurrente es el amor, como en todos los géneros literarios a lo largo de la historia de la literatura universal:

Como situaciones histórica y temáticamente tipificadas, es preciso señalar la rivalidad bélica o amorosa, el triángulo de la comedia ligera, la indecisión del héroe ante la acción, la bella y la bestia, el hombre víctima de los elementos, etc. En todos estos casos se trata de combinatorias de episodios particularmente espectaculares. Al reconstruir las posibles relaciones entre los personajes, se determina, entre todas las variantes, un pequeño número de situaciones que se vuelven a encontrar masivamente en la historia teatral. (Pavis, 1984, pág. 194)

Los temas y tipos de ambas manifestaciones teatrales son muy parecidos. Los dos hacen uso de los conflictos de las personas como son el amor, la locura y la lucha, entre otros. En general tratan todos los temas de la vida cotidiana, la diferencia es que el teatro japonés también hace uso de sus mitos, leyendas e incluso acontecimientos históricos de otras épocas.

## **7. Conclusión**

Este estudio comparativo ha hecho posible determinar las principales diferencias y semejanzas que se establecen entre las representaciones teatrales pertenecientes a la Comedia del Arte italiana y los tres tipos de teatro japonés estudiados. Como hemos podido comprobar, existen interesantes semejanzas en su desarrollo y evolución, así como en otros aspectos tratados en este estudio como son los temas de las obras.

Este trabajo trata de implementar la obra de Gary B. White, que ha sido el principal soporte bibliográfico de este estudio y eje sustancial sobre el cual se fundamenta. Si bien es cierto que el teatro japonés mantiene ciertas diferencias en cuanto al teatro Noh y Kabuki, las semejanzas entre la Comedia del Arte y el Kyogen son altamente destacables, confirmando así lo planteado. Las diferencias entre la Comedia, el Noh y el Kabuki son destacables, su estilo a la hora de representar las obras es dispar. El Noh y el Kabuki transmiten más por sus movimientos, simulando una danza lenta y pausada, mientras que las obras de la Comedia del Arte son mucho más dinámicas. Se ha de tener en cuenta, a su vez, que las principales diferencias dependen básicamente del marco histórico y cultural en el que cada una de esas representaciones se sitúa. No obstante, lo cual, habiendo sido desarrolladas en contextos tan diferentes, curiosamente han resultado parecerse en cuestiones fundamentales como la caracterización de los personajes, las tramas de las obras e incluso en sus arquetipos y personajes.

Gracias a la bibliografía utilizada para este estudio, hemos podido cotejar diferentes puntos de vista e informaciones que han hecho posible contrastar las características de estas manifestaciones artísticas y establecer los hilos de continuidad entre ellas. En este sentido, queremos destacar la dificultad que ha supuesto para nosotros no haber encontrado ningún estudio específico de literatura comparada entre ambas manifestaciones teatrales, más allá del estudio mencionado anteriormente. Por ello, la labor comparativa se ha llevado a cabo a través de los distintos estudios individualizados que existen sobre estas manifestaciones escénicas.

El propósito de este estudio era esclarecer si la Comedia del Arte italiana y el teatro clásico japonés compartían las suficientes similitudes como para determinar la influencia de una sobre la otra, y si han tenido alguna relación en cualquier momento, pasado o presente. El resultado de esta investigación determina que, pese a compartir características



similares, no se han encontrado datos suficientes como para concluir en la influencia de la Comedia del Arte sobre el teatro nipón, línea inicial de este estudio. Si bien es cierto que con el desarrollo de La Ruta del Seda, Italia y China estuvieron conectadas, las relaciones que mantuvieron no determinaron el desarrollo del teatro en Japón, puesto que este se ha visto influido no solo por China, sino por otros países de Asia Oriental como son India y Corea. Así pues, es poco riguroso determinar si realmente el teatro japonés ha sido influido por el teatro italiano, a pesar de los contactos que han mantenido ambos países.

Finalmente, destacamos que el estudio que aquí presentamos representa una investigación exhaustiva y actualizada de otros estudios realizados al respecto, que incorpora de manera novedosa a esos estudios, el estudio del Kyogen, el Noh y el Kabuki, e incluso del propio Bunraku. Tomando como referencia el artículo mencionado, este trabajo de fin de grado ha supuesto un desarrollo y profundización del mismo, orientado al estudio comparativo de las corrientes teatrales mencionadas. Es uno de los pocos estudios de literatura comparada que existen sobre el tema en nuestro idioma, por lo que también pretende ser una herramienta de estudio a tener en cuenta en las investigaciones literarias futuras.

## **Bibliografía**

- Bowers, F., & Logan, J. (2013). *Japanese Theatre (Edición en Inglés)*. Tuttle Publishing.
- Cavaye, R. (2008). *Kabuki. Teatro tradicional japonés*. Gijón, Editorial Satori.
- Fulchignoni, E. y Crowley, U. (1990). *Oriental Influences on the Commedia dell'Arte* [en línea] <https://www.jstor.org/stable/1124035> [capturado: 18 de marzo de 2021]
- García, M. G. (1997). *Diccionario Akal de Teatro*. España, Akal.
- Hayashiya, E. (1984). *Génesis del teatro clásico japonés*. Salamanca, Ediciones Universidad Salamanca.
- Jordan, P. (2010). *In Search of Pantalone and the Origins of the Commedia dell'Arte* [en línea] <https://www.jstor.org/stable/23961163> [capturado: 15 de febrero de 2021]
- Kott, J. y Taborski, B. (1976). *Bunraku and Kabuki, Or, About Imitation*. [en línea] <https://www.jstor.org/stable/40546952> [capturado: 18 de marzo 2021]
- Oliva, C., y Monreal, F. T. (2002). *Historia Básica Del Arte Escénico (Sexta edición)*. Madrid, Cátedra.
- Pavis, P. (1984). *Diccionario del teatro*. Paidós.
- Pietropaolo, D. (1989). *The Science of Buffoonery: Theory and History of the Commedia Dell'Arte; University of Toronto Italian Studies, 3* (Segunda edición). Dovehouse Editions.
- Rimer, J. T. (1997). *The Voyage of Contemporary Japanese Theatre*. Amsterdam University Press.
- Serper, Z. (2005-06). *Japanese Noh and Kyōgen Plays: Staging Dichotomy* [en línea] <https://www.jstor.org/stable/41154287> [capturado: 18 de marzo de 2021]

Valbuena, A. I. F. (2006). *La Comedia del Arte: materiales escénicos: Antología de guiones, repertorios, cartas y prólogos (Espiral / Teatro)* (Primera edición). Madrid, Editorial Fundamentos.

White, G.B. (2005). *Contrast in Comedies: Japanese Kyogen and Italian Commedia Dell'Arte*. [en línea] [http://jin.jcic.or.jp/access/noh/kyogen\\_h.html](http://jin.jcic.or.jp/access/noh/kyogen_h.html) [capturado: 7 de marzo de 2021]

### **Webgrafía**

Fletcher Bellinger, M. (s. f.). *The Commedia dell'arte*. TheatreHistory.com. [http://theatrehistory.com/italian/commedia\\_dell\\_arte\\_001.html](http://theatrehistory.com/italian/commedia_dell_arte_001.html) [capturado: 20 de abril de 2021]

Kinoshita, A. (s. f.). *the-noh.com: Introducing the world of Noh: Index*. thenoh.com. <https://www.the-noh.com/en/world/index.html> [capturado 26 de mayo de 2021]

Minaya, M. (2011, 24 enero) *El mito de la Comedia del Arte en el S XX. Schoenberg, Picasso, Streler*. [Vídeo]. Canal UNED. <https://canal.uned.es/video/5a6f207eb1111f28298b4d2a> [capturado: 18 de abril de 2021]

Smith, W. (s. f.). *Commedia dell'arte*. Theatre Database. [http://www.theatredatabase.com/16th\\_century/commedia\\_dell\\_arte\\_001.html](http://www.theatredatabase.com/16th_century/commedia_dell_arte_001.html) [capturado: 20 de abril de 2021]

The Editors of Encyclopaedia Britannica. (s. f.). *Commedia dell'arte | History, Characters, & Facts*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/commedia-dellarte> [capturado: 20 de abril de 2021]

Theater-Masks.com. (2019, 5 de abril). *About the Commedia Dell'Arte* –. <https://theater-masks.com/about-commedia-dell->

[arte/#:%7E:text=Thus%2C%20we%20find%20the%20major,the%20present%2C%20a  
nd%20without%20remorse](#) [capturado 3 de mayo de 2021]

Tschudin, J. J. (2005). *Chikamatsu Monzaemon / World Encyclopedia of Puppetry Arts*.  
World Encyclopedia of Puppetry Arts. [en línea] [https://wepa.unima.org/es/chikamatsu-  
monzaemon/](https://wepa.unima.org/es/chikamatsu-monzaemon/) [capturado: 30 de marzo de 2021]