

## CAPÍTULO 31. EL INTERCAMBIO CULTURAL ENTRE EL NŌ Y LAS ARTES MARCIALES A PARTIR DE MUROMACHI

*Gustavo Pita Céspedes*

Universidad Autónoma de Barcelona

### RESUMEN

El presente estudio se propone examinar cómo influyó la interacción entre los representantes de la vertiente *Komparu* de teatro *Nō* y de la escuela de esgrima japonesa *Yagyū* en la conformación de ambas manifestaciones de la cultura samurai. Al propio tiempo, en relación con este fenómeno histórico, el autor reflexiona sobre las premisas y motivaciones de este intercambio y sus posibles implicaciones para la investigación de la cultura japonesa.

### 1. EL MOVIMIENTO, LA ENERGÍA Y LA EXPRESIÓN

El afamado novelista y estudioso de las artes marciales japonesas Tsumoto Yō, describe en uno de sus artículos sus vivencias de los entrenamientos del agresivo estilo conocido como *Maniwa Nenryū*:

Los discípulos más avanzados – dice – comienzan su práctica de *katas* y mi atención queda totalmente absorta en sus rostros. Manifiestan una expresión parecida a la máscara de *Nō* de tipo *besbimi* o a la careta conocida como *hyottoko*. Poco a poco he llegado a comprender que esa es la expresión típica que suelen mostrar los practicantes de *kenjutsu* del estilo *Nenryū*.

Pero la analogía, más que una semejanza superficial o aparente, oculta en el fondo una ley, a saber: la relación esencial existente entre el dominio de la expresión y el manejo de la energía, entre la cultura expresiva y la cultura del movimiento. El mismo Tsumoto así lo comprende, y comenta a propósito:

Quizás sus rostros adoptan esa expresión porque al hacerlo, eso les permite concentrar al máximo la energía de sus espíritus en el enfrentamiento o *tachiai*. (Tsumoto (1996), 31)

La profunda relación entre la cultura de la expresión, la cultura del movimiento y el manejo de la energía constituye una de las urdumbres fundamentales del mundo del samurai, uno de los robustos hilos verticales que atraviesan de la base a la cima su singular textura y a través de los cuales se

entretujan de una manera u otra las tramas principales de su historia. Acaso por eso suele estar ésta tan saturada de teatralidad como de historia su teatro. Según se infiere del pensamiento de M. S. Kagán, el eje de toda cultura es la cultura artística, como de esta lo son las artes escénicas, que tienen, a su vez, su centro en las artes dramáticas, en donde el propio cuerpo es el medio expresivo inmediato del espíritu y el ser humano por mediación de sí no representa otra cosa que a sí mismo. Entre un ser humano y un actor existe en general una tan sutil como fructífera equivalencia, y esto es especialmente válido para el samurai, porque la conciencia de la representación como deber ineludible de su existencia, la intuición de que la representatividad de todo acto humano es consustancial a su legitimidad y la comprensión de la necesidad de representar siempre algo para los demás como una motivación humana fundamental constituyen sin dudas tres características específicas de su credo y su práctica vital.

Para el samurai, por su modo de vida centrado en la guerra y el ejercicio de las armas, la totalidad de su cuerpo (así como también del de su compañero e incluso de su adversario) no puede dejar de representar un instrumento fundamental, que él debe conocer, dominar y manejar con acierto en la actividad colectiva, lo cual resulta imposible si no lo concibe como una *integridad psicofísica*. De modo que para él la forma en que su imagen integral se proyecta ante el colectivo, ante sí mismo y frente a sus enemigos no puede ser en modo alguno indiferente; por el contrario, desde muy temprano y desde el nivel primario de su cultura – la actividad práctico-material de la guerra – constituye tanto una *necesidad* vital como un *valor* espiritual.

En este sentido, para el samurai tan imprescindible como su actividad material práctica, dirigida al uso y transformación de los objetos – el manejo de su cuerpo, sus armas e instrumentos – es, por un lado, la actividad de la *comunicación* como vehículo básico de su educación y desempeño en la actividad colectiva, así como de formación y funcionamiento de su conciencia; y por otro, la *autocomunicación* como medio de formación y funcionamiento de su autoconciencia. Por eso no es raro que dentro de su cultura ocupen desde muy temprano un lugar muy especial los ritos, ceremonias y cultos de carácter mágico que con el propósito de garantizar el éxito en la caza y en la guerra se estructuran en forma de *representaciones*, es decir, de modelos recreativos y reproductivos de estas formas básicas de su actividad. Desde esta perspectiva, en la vida de las primeras comunidades de guerreros el rito, el culto y la ceremonia tienen un peso tan importante como el que con el tiempo llegarán a adquirir en la sociedad samurai, la danza, el teatro y las artes marciales.

Lo que une a todas estas formas culturales es, en primer lugar, el manejo del cuerpo humano o más exactamente *de la integridad psicofísica*, porque la maestría en todas ellas requiere, en el mayor grado posible, de la fusión orgánica de los elementos corporales y espirituales. En segundo lugar, las

emparenta históricamente el elemento *representativo*, en otras palabras una modelación de la realidad humana en la que humano es no sólo el contenido de la modelación, sino también el material que emplea: la integridad psicofísica del actor, el bailarín o el artista marcial; como tercer elemento en común, las tres comparten el componente *interpretativo*, porque los sujetos de estas artes precisamente *actúan*, es decir, son intérpretes o ejecutantes de un texto sui generis codificado según un determinado patrón. Resulta significativo el hecho de que en el desarrollo de las artes marciales japonesas, la *exhibición* y el *espectáculo* llegan a convertirse en un componente esencial de su subcultura, cuya importancia varía de un género a otro, pero que no hace sino crecer con el tiempo.<sup>1</sup> Por último, en todas estas formas culturales resulta esencial el componente *expresivo-emocional*.

Su presencia y papel en las artes interpretativas es tan evidente, como necesaria; pero en las artes marciales no es en modo alguno menos necesaria o evidente. En efecto, ni en el entrenamiento, ni en el combate real, ni en la exhibición el elemento expresivo escapa a la atención y el dominio consciente del ejecutante de la técnica. Cualquier avezado practicante de artes marciales conoce de la relación entre el funcionamiento de los ojos, el *fluir* de la energía y el trabajo corporal (眼—氣—身), porque en la ejecución de una técnica, hacia donde va la vista, va también el *ki* o la energía, y la dirección de esta define la del cuerpo. Y qué decir de la importancia del *kiai* (気合) tanto en los entrenamientos como en el combate real, e incluso, en el buen desenlace de una ceremonia interactiva a la par que interpretativa como el *harakiri*<sup>2</sup>.

La expresión es, por lo visto, uno de los componentes de las artes marciales cuya evolución y diversificación demarca las etapas de su historia o como señala Futaki Ken-ichi, el proceso de su transformación de una *técnica* en un *arte* y de este en un *camino* (Tsumoto (1996)); en otras palabras, el proceso de su conversión en un tipo específico de *subsistema cultural* dentro del mundo del samurai. La expresión, que acompaña al movimiento, facilita tanto su enseñanza, como su aprendizaje (en una palabra, su *educación*) dentro de los *dojos*

<sup>1</sup> No menos sugerente es la evidencia de que en la lengua japonesa a la acción de ejecutar frente a un público una *kata* o forma marcial se le denomine *enbu* (演武) y de que a la ejecución de la técnica se la llame *engi* (演技), lo cual deja ver que más que de una simple ejecución, de lo que se trata es precisamente de una *interpretación* (en japonés, *enjiru* (演じる) significa *interpretar*.)

<sup>2</sup> Makiguchi Yohee, a lo largo de su vida había servido de *kaishaku* a numerosas personas. En una ocasión, cuando cierto individuo de apellido Kanahara se hizo el *seppuku*, Yohee asumió una vez más el papel de *kaishaku*, pero en el momento en el que Kanahara se clavó la espada en el vientre y trató de cortarlo horizontalmente de izquierda a derecha trazando el carácter de número uno (一), no logró siquiera moverla. Entonces, Yohee se le acercó y a la voz de “*jei!*” pateó la tierra, de modo que con ese impulso Kanahara logró por fin desplazar la espada sobre su vientre como si escribiera un uno. Dicen que en aquella ocasión, tan pronto Yohee terminó de cumplir con su papel de *kaishaku* expresó entre lágrimas: “Y eso a pesar de que antes siempre interactuábamos tan bien como amigos íntimos. (Yamamoto (2004), 69) (Traducción – G.P.C.)

o academias, y en el combate real sirve de vehículo y catalizador a la energía, además de permitir el manejo a voluntad de la psique del contrario.

Las formas de expresión en las artes marciales son muy diversas, desde las que están incorporadas a la propia ejecución de las técnicas cual componentes expresivos del movimiento, pasando por las que se agregan a los movimientos desde fuera sin ser parte orgánica de estos, como ocurre en el caso de los saludos del inicio y el fin de todo enfrentamiento – los cuales funcionan como el marco que delimita la situación del combate con respecto a la vida corriente, vinculándola al propio tiempo a esta – hasta los diversos modos de provocar, distraer e intimidar al adversario, de los cuales merecen una distinción especial los que tienen un sutil carácter simbólico y ya desde antes de la mutua presentación que sirve de umbral a cada duelo, empiezan por afectar al espíritu mismo del oponente, más que a su psiquismo elemental. Así, en el célebre duelo entre Miyamoto Musashi y Sasaki Kojirō, encontramos, por lo visto, este tipo de expresión sofisticada y simbólica, en la decisión de Musashi de enfrentar al célebre maestro del sable largo conocido metafóricamente como *monohoshisao* (物干し竿, es decir, “vara de bambú para secar cosas”), ni siquiera con un sable común de tamaño corriente, sino precisamente con un sucedáneo suyo que, según la leyenda, Miyamoto esculpiera poco antes en la madera de un remo de la propia barcaza que lo transportaba, mientras se dirigía al combate en la isla de Ganryūjima.

Como veíamos, justamente el enriquecimiento y diversificación de estas modalidades expresivas marca el proceso de definición de las artes marciales como una forma de cultura en el sentido más completo e integral de este concepto, por lo mucho que aporta la educación consciente de las más variadas formas de la expresión al control sobre la energía y el movimiento, y a la inversa, por la importancia del dominio del movimiento y la energía para la conformación de la cultura de la expresión.

Ahora bien, es interesante constatar que para la conformación de las artes marciales como forma de cultura tuvo a todas vistas una importancia fundamental su interacción con otros subsistemas culturales, y específicamente de la cultura artística, como, por ejemplo, la danza y el teatro. El samurai vive, por cierto, en una época, bien distinta de la nuestra, en la que la guerra constituye todavía una vía totalmente lícita de solución de los conflictos y no existe aún contradicción de principio entre ella y el desenvolvimiento de la vida humana; por el contrario, el camino del guerrero o del samurai constituye una de las vías clásicas de formación del hombre, de tal manera que tanto la guerra como el modo de vida que lleva aparejado, por muchas razones forman todavía parte de la cultura. En el desarrollo histórico ulterior resulta inevitable la gradual y creciente divergencia entre el camino de la destrucción de la vida y la creación cultural, lo que significativamente se revela como el inapelable divorcio entre el llamado arte de la guerra y la cultura artística, la cual sólo

puede subsistir hoy en la periferia de la guerra, enmarcándola y delimitándola simbólicamente, cual mariposa que con cálida delicadeza reposa temporalmente sobre la frialdad del cañón. Sin embargo, si en el mundo del samurai la guerra es todavía cultura (en la medida en que el hombre conserva allí aún su dominio sobre sí y sobre su armamento, hasta el punto de pretender fundirse con su sable en la identidad plena del humano armado y el arma humanizada), lo es precisamente merced a la vinculación intrínseca entre las artes marciales y la cultura artística, entre el samurai y el artista que como el guerrero y su sable confluyen con frecuencia en una y la misma figura.

Como mismo la filosofía de la cultura no puede subvalorar la significación del análisis cualitativo, tampoco puede la historia de la cultura prescindir de los nombres propios. Ambas asumen siempre el punto de vista de la repercusión y trascendencia histórica de las acciones individuales. La historia no es otra cosa que la actividad del hombre que persigue sus objetivos y la trascendental interacción entre los universos culturales de las artes marciales y la cultura artística no se produce en la realidad de otra manera que, por ejemplo, mediante la interacción específica del teatro *Nō* y el *Kendō* a través de la viva comunicación empírica de individuos concretos, cuyos nombres recuerda la historia. Es precisamente esa *comunicación* real la que establece en la práctica una relación de *comunidad* entre factores cuya afinidad habría descartado a priori la más aguda actividad asociativa del pensamiento, y son sólo los individuos los que mediante un esforzado entrenamiento logran fertilizar con su sudor un topos de universalidad en el que pueden convivir por primera vez como congéneres y parientes cercanos entidades a primera vista tan incompatibles como el sable, el abanico y el pincel.

Sin una figura singular como el samurai, llegado al centro de la sociedad y la historia japonesas desde la periferia misma de su imperio, su organización social y su cultura, cargando en su conciencia de paria con remordimientos y culpas sobre el trasfondo de la cosmovisión budista – “es diestro en el asesinato” escribe en su *Midōkampakuki* Fujiwara no Michinaga de Minamoto no Yorichika –, de lo que no pasaba de ser en sus inicios un espectáculo callejero y marginal de variedades, acaso no hubiera surgido nunca el arte del *Nō*, y sin un individuo como el shōgun Ashikaga Yoshimitsu, un pequeño saltimbamqui de hermosa presencia y “piernas diestras” para el juego del *kemari*, quizás no hubiera llegado nunca a ser Zeami<sup>3</sup> por mucho que se esforzaran en su formación su benefactor, el noble Nijō Yoshimoto, y su propio padre y maestro Kan-ami. Pero es en esa historia real, conformada por la creativa interacción de individualidades singulares y concretas, donde un gobierno que se hace llamar *Bakufu* (幕府) porque sus principales protagonistas, los shogunes, deciden en el frente de batalla sus estrategias entre telones (*maku*

<sup>3</sup> El hecho mismo de que un artista, que en aquella época era identificado con un mendigo, haya dejado escritas sus propias ideas es casi un milagro. (Omote (1976), I, 25)

(幕) cual actores entre bambalinas, llega a convertirse en patrocinador de un arte de la representación escénica como el teatro, al que transforma precisamente en su arte representativo.

Tras la conformación del *Nō*, como tras la del samurai y la de su arte marcial, hay sin lugar a dudas un largo y complejo proceso de interacción y “mestizaje” en el que elementos heterogéneos, surgidos de fuentes muy distintas, llegan finalmente a sedimentarse como el *sujeto cultural*, su *cultura* y el *arte* que los representa a ambos, así como también al propio proceso de su interacción. La concurrencia en su conformación mutua, de componentes tan diversos y disímiles como la cultura de la palabra y la del movimiento, la llamada cultura de élite, la popular y la marginal, la cultura de la vida y la de la muerte, etc., resulta hasta tal punto decisiva y definitiva, que sólo en un sentido muy convencional podría hablarse del protagonismo prioritario de uno de ellos sobre los demás en dicho proceso. Desde este punto de vista, constatamos aquí, complementando y enriqueciendo la comprensión socio-clasista, la regularidad de que tanto las culturas producen a los sujetos como estos a las culturas, de modo que tras la divisa que desde la cúspide de la sociedad samurai llega a postular en la época Tokugawa la paridad entre el camino de las letras y el de las armas –*Bunburyōdō* (文武兩道)– encontramos, por una parte, más que una simple consigna política con la que la clase dominante impone sin más su arbitrio a la realidad, un rico proceso a través del cual a lo largo de la historia se van aproximando y entrecruzando gradualmente, entretejiéndose en la estructura de clases, tendencias culturales de signo distinto cuando no diametralmente opuesto; pero, por otra, en lugar de una *identidad* acabada y atemporal entre entidades ideales o metafísicas como las que manejan en sus abstracciones los pensamientos filosófico y político, un prolongado y complejo proceso real de paulatino acercamiento e *identificación* histórica de muchísimos más elementos que los que resaltan simplemente como *Bun* y *Bu* en la llamativa superficie del iceberg.

Ahora bien, para poder apreciar el rico panorama de todo ese “continente hundido” bajo las aguas de interpretaciones tradicionales es fundamental, como propone Matsuoka Shinpei, que para empezar, concibamos desde una perspectiva totalmente distinta “la esencia de la cultura medieval japonesa, más que como una cultura de la palabra, como una cultura del *performance* corporal que hunde profundamente sus raíces en el fundamento popular” (Matsuoka, 2004:8) y cuyos rudimentos se hallan ya, como señala siguiendo a Bajtín el especialista japonés, en el mundo del carnaval. Y cuando así lo hacemos, descubrimos en la historia japonesa una especie de nueva dimensión, dijérase transversal a la determinada por la estructura socio-clasista, aunque no inferior a ella en consistencia, repercusión o influencia, pero que ofrece, sin embargo, en contraste con aquella otras reglas del juego, otras pautas y otros motivos diferentes para la más viva interacción entre sujetos que

acaso nunca interactuarían o cuya interacción jamás llegaría a revelarse desde otra perspectiva.

## 2. EL INTERCAMBIO

Las primeras evidencias reveladoras del contacto real entre el *Nō* y las artes marciales, así como de sus afinidades técnicas e incluso artísticas, las encontramos ya en las propias obras de Zeami como *Fūshikaden*, *Kakyō*, *Shikadō* o *Shūgyokutokka*. En ellas, dejó expuesta Zeami una detallada teoría del aprendizaje que a finales de su vida designó con el término de *shūdō* (習道) y que por su riqueza resultó aplicable a la práctica de los más diversos “caminos”, entre ellos, el Budō (武道).

En dichas obras, encontramos diseminados diversos términos, asimilados por su autor en su directa interacción con los samuráis; pero además, al describir en *Fūshikaden* la forma de interpretar en la escena a los personajes de guerreros condenados o *shuras* (con posterioridad empleó para designarles el término más amplio de *guntai*), Zeami habla de la necesidad de que los actores se instruyan previamente con los propios guerreros sobre la forma correcta de llevar y manejar armas como el arco, la flecha, la aljaba y el sable (Zeami, 1992).

En este sentido, es importante resaltar que para explicar la mejor manera de interpretar el papel de *shura*, Zeami enfatiza claramente como aspecto básico la necesidad de lograr una adecuada representación de sus movimientos; pero es que además de esta sutil apreciación, trascendente ya por sí misma porque nos induce a comprender que para un guerrero *su manera de moverse* no es un rasgo meramente externo o superfluo, sino precisamente *esencial*, Zeami nos ofrece el lugar preciso de la cinética del guerrero dentro del espectro de la cultura del movimiento, cuando lo ubica entre los movimientos de los *Onis* o demonios y los de *Mai* o de la danza. (Zeami (1992)).

Si consideramos las vicisitudes del desenvolvimiento ulterior de las artes marciales y específicamente del camino del sable o *Kendō*, esta precisión de Zeami nos resulta cuanto menos sorprendente. En efecto, si bien, por una parte, en *Fūshikaden* previene a los actores para que sus movimientos no se desdibujen, es decir, no se disuelvan ni en los de un demonio ni los de un danzante, en *Shūgyokutokka*, por otra, les especifica que aunque su representación debe ser fuerte, en ningún caso sea violenta (Omote (1976)). Como se insinúa ya en tan precisos señalamientos, para su ulterior desarrollo y supervivencia el manejo del sable, a semejanza del acero, tenía que llegar a alcanzar sin falta su adecuado *temple* y devenir un *camino* o una forma de *cultura*; pero al propio tiempo, era imprescindible también que como a su Escila y su Caribdis eludiera los peligros del burdo pragmatismo bélico y del rebuscado

amaneramiento esteticista. Y cuando siglos más tarde, en 1645, Miyamoto Musashi se lamenta precisamente de que el arte marcial de su época tenga más flores que frutos, no hace otra cosa que confirmar la certeza de esta advertencia de Zeami, formulada con agudeza desde el interior de la más excelsa cultura artística de la Época Muromachi.

Desde la perspectiva de nuestro estudio, otro aspecto de sumo interés en la obra de Zeami es que al desarrollar su concepción de “la flor”, el artista pone directamente como ejemplo “el camino del arco y la flecha” (*Yumiya no Michi*), término que (en una época en la que aún no se habían conformado las artes marciales y las armas representativas eran aquellas y no el sable) servía para designar, en general, el arte de la estrategia y su aplicación en las batallas. Como sugiere con acierto Omote Akira, el hecho de que al explicar una de las nociones más importantes de su enseñanza recurra Zeami a ejemplos tomados del camino de las armas no es resultado de casuales asociaciones mentales, sino un preciso reflejo de la época en que vive el actor y autor, en la cual surgen muchos colectivos artísticos o *Za* de *Sarugaku* y otras modalidades del arte popular que y con el objetivo de conquistar el apoyo de la emergente casta de los *Buke* tienen que competir de una manera ardua, no siempre limpia ni decorosa, entre sí. El natural desenfado con que en su doctrina artística emplea Zeami términos como *tachiai* o *tachiaishōbu*, la fría determinación con la que a sus competidores los llama *tekijin* o *tekigata*, es decir, “enemigos”, y la forma en que al responder a la pregunta de algún discípulo sobre los medios para alcanzar la victoria, compara al actor que no escribe sus propias obras (y que así sea muy bueno, nunca puede interpretarlas como lo desea) con un extraordinario guerrero (*tsumamono*) que aunque vale por mil, está sin armas en el frente de batalla (Omote (1976); Zeami (1992)), evidencian en qué medida durante las competiciones funcionaban de hecho en la conciencia de los actores las nociones de victoria y derrota, hasta qué punto eran conscientes todos de la agudeza de su mutua rivalidad y de la necesidad de mantener por ello en el ejercicio de su arte un entrenamiento diario tan severo como el de cualquier artista marcial.

Sobre semejante transfondo histórico se nos hacen mucho más comprensibles aspectos de la concepción de Zeami como su realista visión de las peripecias del desarrollo en modo alguno lineal del actor, su elevada valoración de la educación de las nuevas generaciones, de la transmisión de formas que cimenten un camino cultural, así como de la celosa conservación de los secretos de la tradición como condiciones para la supervivencia del arte. Es en su compleja y dinámica interacción con el exigente entorno natural y social que el individuo, obligado a cultivar su talento, consume y produce la cultura; de modo que no es raro que un hombre como Zeami, quien pese a sus notables dones naturales, como simple artista recibía en su época un tratamiento de mendigo, haya podido crear una concepción del arte que ha resultado

compatible con los más diversos caminos y que ha sobrevivido al paso de las generaciones. (Omote (1976)). El impacto de su legado se percibe claramente en la historia de las artes marciales y las huellas de su influencia pueden rastrearse incluso mucho después, en textos como el tratado sobre *kendō* y estrategia *Hyōhōkadensho* (『兵法家伝書』) (1632) del maestro del sable Yagyū Munenori (1571-1646), quien merced a sus habilidades no sólo marciales, sino también políticas (Tsumoto (1996)), logró cimentar a partir del siglo XVII una escuela de esgrima reconocida como oficial por el shogunato Tokugawa.

Desde el punto de vista de la interacción práctica entre el mundo del *Nō* y el de la esgrima japonesa, es importante resaltar que el propio Munenori fue un inveterado practicante de esta forma teatral (por lo visto, de la vertiente Komparu, como antes lo había sido también Toyotomi Hideyoshi) a la que se consagró, sobre todo a finales de su vida, y según parece, con no pocos éxitos.

Sin embargo, el inicio de la interacción entre los Yagyū y los Komparu se remonta a un período anterior. Es, por lo visto, Zempō (1454-1532) (nieta de Zenchiku el yerno de Zeami), quien primero se refiere en sus textos a la profunda afinidad entre el *Nō* y las artes marciales (*Hyōhō*), sobre las que demuestra tener sobrados conocimientos; y aunque no existen pruebas convincentes de que él mismo haya practicado con asiduidad algún arte marcial, fue por lo visto precisamente en su época que empezó a gestarse dentro de la familia Komparu la atmósfera de aprecio y acercamiento a dichas artes en la que se educaría más tarde el actor Komparu Ujikatsu (1575-1610), quien sí llegó a ser un verdadero experto en varias de ellas. Hay sobradas evidencias de que Ujikatsu mantuvo en vida una estrecha relación de amistad y un fructífero intercambio con el gran maestro de la escuela *Shinkageryū* Yagyū Muneyoshi (1527-1606), padre de Munenori, quien había recibido directamente la enseñanza de su fundador Kamiizumi Ise-no-Kami Nobutsuna, y de quien fue también el actor de *Nō* un excelente discípulo. Acaso valga la pena especificar que tanto la brevedad de su existencia, como la infortunada circunstancia de haber sido desheredado por su padre Yasuteru, deben haber influido asimismo en el hecho de que Ujikatsu, más que como actor, se destacara en vida precisamente como artista marcial; en todo caso, en el archivo que atesora el patrimonio documental de los Komparu se conservan hoy en día, además de cartas dirigidas a él por Muneyoshi, varios textos relacionados con la escuela de *Shinkageryū* y el certificado o *inka* que le otorgara Yagyū reconociendo que Ujikatsu había consumado el aprendizaje hasta su nivel de mayor profundidad y sutileza.

Al repasar las peculiaridades de la interacción entre la esgrima y el *Nō* merced al contacto entre los miembros de las familias Yagyū y Komparu, llama nuestra atención el hecho de que, en diametral contraste con el samurai y maestro de esgrima Munenori, quien sentía especial preferencia por las obras serenas y las formas más asentadas del *Nō*, el actor Ujikatsu, perteneciente a

una generación anterior, se sentía atraído, a la inversa, por las que brindaban un mayor margen para el manejo de armas en la escena y que estaban dirigidas específicamente al público samurai. Fue justamente en estrecha relación con esta inclinación de Ujikatsu y por mediación suya, que la vertiente Komparu incorporó a su repertorio obras que de otra manera hubieran permanecido al margen de su quehacer escénico como compañía teatral, y en esto podemos constatar una vez más la influencia, a través de las preferencias de un actor, de las artes marciales en el mundo del *Nō*, en este caso, específicamente en la reconfiguración del programa tradicional de una de las cuatro más importantes vertientes de esta forma de teatro (Omote (1976)).

Sin embargo, ni fue Ujikatsu el único actor de esa vertiente con semejantes motivaciones, ni fueron las artes marciales las únicas que influyeron en la conformación del *Nō*.

Otro profundo conocedor del *budō* fue, por ejemplo, el actor y maestro de *Kyōgen* Ōkura Toraaki (1597-1662), quien en su obra *Waranbegusa*, en la que desarrolla su concepción de la farsa, nos deja entre otras evidencias un valioso testimonio de su intercambio personal con el maestro Yagyū Tajima-no-Kami Munenori. Tras un diálogo en el que Ōkura, a propósito del manejo escénico del abanico, recuerda a Yagyū que tanto en la esgrima como en el *Nō* la atención no debe quedar atrapada en ningún punto, y que para un buen actor los cuatro lados del escenario representan todos por igual el frontal, Munenori concluye que, en efecto, en su ejecución magistral todas las artes coinciden plenamente, y es que la actitud de *zanshin* o de *conservar el espíritu* es consustancial a la maestría artística tanto en el dominio del teatro como de la esgrima. (Watanabe (2000))

Por otra parte, como ha explicado la especialista Ishii Tomoko, en la conformación del *Nō* y, en especial, de la figura del actor, es decir del tipo de integridad psicofísica que sirve allí de vehículo al desempeño actoral durante la representación, influyeron no sólo las artes marciales, sino también el juego de balompié tradicional o *kemari*.<sup>4</sup> En la época Muromachi, cuando la representación de *Nō* se desarrollaba con un tempo mucho más rápido que el que apreciamos en la actualidad y al manejo de las piernas le correspondía un peso específico mayor, una cualidad como la de ser “de piernas diestras”

<sup>4</sup> Este juego no competitivo llega a Japón desde China por la misma época en que lo hace el Budismo, en un inicio es practicado esencialmente por la nobleza y de él hace mención incluso en su *Makura no Sōshi* Sei Shōnagon; sin embargo, a partir de los grandes disturbios sociales de los siglos XIV y XV, se difunde ampliamente entre los más diversos estratos de la población, y para la época en que Luis Frois visita Japón, el sacerdote constata que su popularidad está también muy extendida entre los *bushi*, estimulada en parte por la afición que sienten por él los shogunes Ashikaga. (Watanabe (2009)) Por lo visto, los samurais lo practicaron activamente desde la época Kamakura y cabe preguntarse si acaso la influencia de su espíritu no competitivo no está detrás del carácter lúdico que llegó a asumir con el tiempo la práctica de algunas artes marciales, en contraste con otras que optaron por acentuar su competitividad.

constituía una condición imprescindible para un actor (Omote (1976); pero ya Komparu Zempō, cuando afirma que las artes marciales (*Hyōhō*) y el *kemari* son cercanas al *Nō*, acto seguido sugiere que en el balompié hay, empero, algo no deseable. Incluso antes de él, el propio Zeami, en la etapa tardía de su producción artística, había llegado a percibir la que había sido años atrás una encomiable destreza suya, como un deplorable defecto (Omote (1976); Ishii (1998)). Y es que el manejo del cuerpo en el *Nō*, inseparable como es del aspecto psicológico-espiritual del trabajo actoral, evoluciona con el tiempo del “cuerpo del *kemari*” al “cuerpo del *bugei*”, en otras palabras, de un uso de la cadera que facilita el andar a grandes pasos, con las piernas rectas y pisando desde el talón a la punta del pie, a una forma de desplazamiento que es típica de las artes marciales bajando la cadera y deslizando los pies en *suriashi*:

Está claro que la transformación del cuerpo en el *Nō* – de los movimientos elegantes y graciosos en los que el énfasis principal recae en el *ashibumi*, en el subir y bajar de las piernas al andar, al *kamae* en el que el actor concentra su conciencia en el *hara* y en la cadera – guarda íntima relación con técnicas como las del *kemari* y el *heibō* (artes marciales). O dicho a la inversa, si los actores de *Nō*, no hubieran asimilado estas técnicas, seguramente tampoco se habría formado un cuerpo como el que es propio del *Nō* actual. (Ishii (1996)).

### 3. EL GESTO, EL SABLE, LA GUBIA Y EL PINCEL

Para tratar de comprender desde otra perspectiva las peculiaridades de la interacción entre las artes marciales y el teatro *Nō* nos parece importante, finalmente, preguntarnos por qué en el desarrollo histórico de la cultura samurai son precisamente el teatro y las artes marciales los dos subsistemas culturales que tienden a aproximarse mutuamente y van de hecho a un encuentro que resulta en un productivo intercambio. Dicho de otro modo, cuál es la dinámica socio-cultural que coloca y destaca en un determinado momento de la historia al teatro en el centro de la cultura artística del samurai y, de entre las artes marciales, específicamente al arte de la espada, en el centro del sistema educativo del guerrero japonés.

Aunque desde una etapa muy temprana el mundo de la expresión poético-verbal refinada desempeñó como lenguaje un papel mediador fundamental en la interacción entre la cima del naciente estrato samurai y la aristocracia en el centro del poder, mientras que, por otra parte, favoreció el intercambio entre la cúspide de aquel estrato y sus capas más bajas, así como también, en general, los demás sectores populares (Matsuoka (2004), hay que reconocer que por las características de su cultura centrada en el ejercicio de las

armas y el manejo del cuerpo que conlleva, la afinidad fundamental del alma del samurai estaba, más que en aquellas artes donde mayor era el peso de la palabra verbal o escrita, poética o prosaica, en otras como el baile, la acrobacia o la danza, donde el énfasis fundamental recaía precisamente en el movimiento del cuerpo y su uso como lenguaje expresivo. No es menos cierto que un arte marcial tan dinámico como el tiro con arco, constituyó otro importante punto de contacto entre la élite samurai y la aristocracia; pero ni el estrato samurai se agotaba en su cima, ni el mundo del movimiento, especialmente llamativo para él y consustancial con su cultura, se reducía ni mucho menos al estilizado arte llamado *kyūba*, que requería de toda una serie de condiciones, tanto circunstanciales como económicas, para su ejercicio. De ahí que para el estudio de la especificidad de la cultura samurai *en su sentido más amplio*, resulte muy significativo que su interés por la palabra poética como vehículo expresivo haya nacido, no como un atractivo centrado en la poesía o el verbo en su aspecto, digámoslo así, más “puro”, sino más bien en aquellas formas de la expresión verbal que inicialmente constituían apenas elementos para matizar el desempeño de la expresión corporal dentro de las danzas, los juegos, las fiestas populares, las ceremonias y los ritos; dicho de otro modo, que fuera la palabra, la cual, orgánicamente incorporada en el movimiento, funcionaba dentro del elemento “carnavalesco”, la que atrajera al samurai. Pero no menos significativo resulta que como mismo ese movimiento, dentro de su ámbito específicamente marcial, tendía a buscar en su relación con el sable la menor dependencia posible de los factores y circunstancias externos, garantizando con ello la mayor libertad de acción al individuo, también fuera de él llegó a alcanzar junto con su diversificación y refinamiento un grado de aplicabilidad universal que reluce no sólo sobre la escena, sino incluso en la escultura, la pintura y la caligrafía, manifestaciones no menos gestuales que representativas, las cuales parecen compactadas virtualmente en el sable, como la gubia y el pincel.

Es conocido que históricamente, son varias las artes que conmueven y motivan al samurai, por ejemplo: la danza, la escultura, la pintura, la caligrafía, el teatro y la poesía. En cada una de ellas los elementos *lúdico*, *gestual*, *expresivo*, *interpretativo-representacional*, *constructivo* y *comunicacional* tienen un carácter y peso específicos que les son propios. Pero es en la danza y en el teatro donde el hombre se representa a sí mismo utilizando para ello todos los recursos que le brinda como material su propio cuerpo, su peculiar identidad psicofísica. Sin embargo, tanto por su génesis histórica, en virtud de la cual deviene un arte que sintetiza a varios otros e incluye a la música, la danza, la pantomima y la poesía, como por la variedad de recursos que dicha síntesis genera, es precisamente el teatro, más que la danza, el que mejor puede desempeñar, por lo visto, la función de autorepresentación multilateral a la que al principio aludíamos, y

cuyo perfeccionamiento, a partir de determinada etapa de su historia, demanda para su funcionamiento la cultura samurai.

En el caso específico de un teatro como el *Nō*, a estas características se une otra que es para el guerrero no menos relevante: por sus orígenes y posibilidades expresivas se trata de un arte que puede representar además del mundo de los vivos, también *el mundo de los muertos*. Sin hablar de los personajes que la imaginación del creador presenta como dotados de una existencia en el más acá, la cual comparten con el espectador, el poder de la imagen artística permite aquí convertir no sólo un objeto, sino también un *sujeto fallecido* en un *quasisujeto* vivo (Kagán (1996)), con quien el espectador puede dialogar y de quien puede incluso aprender lecciones *para su propia vida*, así sea en su imaginación. En otras palabras, aun en el caso de que sea un muerto el personaje principal de la representación, el propósito de esta no es sustraer la atención del espectador de los temas mundanos, sino crear en él una determinada perspectiva sobre estos – y con ello, sobre sí mismo – que le permita asumirlos activamente, aunque desde un ámbito periférico que sigue siendo, sin embargo, un límite extremo o una especie de paréntesis dentro de la propia vida y la realidad del mundo. En este sentido, considerando las características de la sociedad japonesa medieval, en la cual el arte no existe todavía como una manifestación totalmente independiente, sino siempre subordinada a otros fines, debemos prestar atención al hecho de que el teatro tiene, en todo caso en el mundo del samurai, una función más política que religiosa. Inducir al espectador a renunciar al mundo o a la lucha no es precisamente el propósito de la representación. Terminado el espectáculo el samurai debe reintegrarse, como renacido, al mundanal ruido con sus contiendas. Y esto se logra merced al hecho de que la realidad socio-política es trascendida aquí por una vía que no es la religiosa, sino precisamente la artística.

De la misma manera, en las artes marciales encontramos una muy diversa combinación del elemento técnico-utilitario, propiamente marcial con cada uno de los componentes arriba señalados que comparten con el resto de las artes. Ahora bien, en este ámbito no es ni el arte del combate inerme ni el que utiliza armas del tipo del arco y la flecha, la lanza, la hoz o el bastón, sino precisamente *el arte de la espada* el que mejores condiciones demuestra tener con el paso de los siglos para permitir erigir sobre su función utilitaria básica todo un edificio de las más variadas connotaciones y sentidos de naturaleza socio-política y cultural: por sus mesuradas proporciones y su sobrio aunque elegante diseño como instrumento dador de vida y de muerte (Yagyū Munenori), en el manejo del sable japonés, el ámbito de movimientos queda reducido al grado de estilización *necesario* como para poder servir de medio expresivo-gestual universal, y al propio tiempo, *suficiente*, como para seguir ejercitando todavía con eficiencia su función utilitaria fundamental, así como seguir exhibiendo su

inconfundible sello distintivo, específicamente japonés y marcial. Acaso por eso es, de entre todas las armas, la que mayores posibilidades tiene para asumir una función simbólica.

El sable como reluciente prolongación de los brazos potencia considerablemente el gesto revelador de la individualidad y la colectividad, y por cuanto su manipulación presupone básicamente la posición erguida del cuerpo, tampoco está reñida con una riqueza de la expresión facial apreciable y comprensible para el espectador. No hay dudas de que cuando al lenguaje del cuerpo y al del sable se une el de la palabra, hablada y escrita, la interacción de estos tres niveles de la interacción comunicacional enriquece hasta grados impredecibles las posibilidades expresivas y de generación de sentidos.

## BIBLIOGRAFÍA

ISHII T. [石井倫子] (1998): *Furyū Nō no Jidai. Komparu Zempō to sono Shūben* [風流能の時代. 金春禪鳳とその周辺] [La época del Furyū Nō. Komparu Zempō y su entorno] (en japonés). Tokio [東京], Tokyo Daigaku Shuppankai [東京大学出版会]

KAGAN, M. S. [Каган, М. С.] (1996): *Filosofiya kul'tury* [Filosofía de la cultura] (en ruso). San Petersburgo [Санкт-Петербург], Petropolis [Петрополис]

MATSUOKA, SH. [松岡心平] (2004): *Utage no Shintai. Basara kara Zeami he* [宴の身体. パサラから世阿弥へ] [El cuerpo del Utage. De Basara a Zeami] (en japonés). Tokio [東京], Iwanamishoten. [岩波書店].

MINAMOTO, R. ET AL. [源了圓] (1992): *Kata* [型 日本文化] [Kata y cultura japonesa] (en japonés). Tokio [東京], Sōbunsha [倉文社].

OMOTE, A. [表章] (1976): “Nōgaku to Budō (I-VII)” [能楽と武道(第一回~第七回)] [“Nōgaku y Budō (I-VII)”] (en japonés), *Gekkan Budō*. [月刊武道] [Revista mensual “Budo”, Tokio, Nippon Budōkan] (東京, 日本武道館), números de diciembre de 1975 a Julio de 1976.

TSUMOTO, Y. [津本陽] (1996): *Bu no Kokoro* [武の心] [El espíritu del Bu] (en japonés). Tokio [東京], Bunshun Bunko [文春文庫]

WATANABE, T. [渡辺融] *Futbooru, Mukashi to Ima*. [フットボール、昔と今] [El fútbol, ayer y hoy] (en japonés), The Association of Japanese University Presses [en línea] (2009): [http://www.ajup-net.com/web\\_ajup/047/dokusho47-2.shtml](http://www.ajup-net.com/web_ajup/047/dokusho47-2.shtml) [consulta: 29 de enero de 2010].

WATANABE, T. [渡辺融] et al. *Taiiku ni okeru Yōgo no Rekishi* [体育における用語の歴史(4)] [Historia del uso de los términos técnicos en Educación física (4)] (en japonés). Taiikushikenkyū Keisairōmōbunmōkuroku [『体育史研究』掲載論文目録] [en línea] (2000):

[http://www.shgshzmz.gn.to/gakkay/public\\_html/contenus/Histerm4.htm](http://www.shgshzmz.gn.to/gakkay/public_html/contenus/Histerm4.htm)

[consulta: 29 de enero de 2010]

Yamamoto, J. y T. Tashiro. [山本常朝 田代陣基 (2004) *Hagakure.(Gue)*.  
*Watsuji Tetsurō, Furukawa Tetsushi Kōchū.*  
 [葉隠(下)。和辻哲郎 古川哲史校註][Hagakure. Tercer tomo. Notas y  
 comentarios de Watsuji Tetsurō y Furukawa Tetsushi] (en japonés). Tokio[東京  
 : Iwanamishoten [岩波書店]

Zeami [世阿弥] (1992) *Fūshikaden* [風姿花伝] [La transmisión de los estilos  
 interpretativos y de la flor] (en japonés). Tokio [東京: Iwanamishoten [岩波書店].