

MACBETH EN EL CASTILLO DE TELA DE ARAÑA. AKIRA KUROSAWA

Raquel PÉREZ
Universidad de Sevilla

Resumen: Akira Kurosawa realizó una de las mejores adaptaciones de *Macbeth* al trasladar la acción original a las tradiciones del Japón feudal. Su habilidad como director y guionista tomaron los elementos clave de Shakespeare para que pudiera hablarse de *Trono de sangre*, como una obra japonesa sin romper la universalidad de William Shakespeare. El Macbeth nipón es ahora un samurái que se enfrenta al círculo del destino trágico bajo las claves del teatro Noh japonés.

Palabras clave: Shakespeare, Kurosawa, *Noh*, adaptación, narración, cine, teatro, *Macbeth*, *Trono de Sangre*.

Abstract: Akira Kurosawa's *Macbeth* is one of the greatest adaptations of any Shakespeare's plays. *Throne of Blood*, is not a simple adaptation, moreover Kurosawa deals with such a tragedy making it part of the Japanese tradition. From Scotland to Japan, Kurosawa nurtures this story with the Japanese culture, however *Macbeth* still remains our well-known *Macbeth*.

Keywords: Shakespeare, Kurosawa, *Noh*, adaptation, narration, cinema, theatre, *Macbeth*, *Throne of Blood*.

“El Shakespeare pictórico de nuestro tiempo”. Esas fueron las palabras de Steven Spielberg para definir a Akira Kurosawa tras su muerte. Su admiración era más que compartida por la mayoría de directores, esos que hoy también son llamados grandes del cine. A su muerte quizá se revisaron con mayor intensidad sus películas, rescatando aquellas piezas buenas de entre las muy buenas, como las describía Francis Ford Coppola. El 6 de septiembre de 1998, murió un hombre y su epitafio no fue otro que, la Historia del cine. Akira Kurosawa se había preguntado a sí mismo qué habría sido si no hubiera sido director. No obtuvo respuesta. Él mismo consideraba su obra parte de su vida, no existía la una sin la otra: « Tómease “yo mismo”, rétese “películas” y el resultado es “cero”». A pesar de que dirigió su primera película a los treinta y cuatro años tuvo toda una carrera de intensa actividad ocupando los puestos más variados de la industria del

cine. Por las mañanas podía ser ayudante de dirección, y por la noche se afanaba en terminar un guión de largometraje, o incluso dos a la vez. Era un hombre que vivía por y para su trabajo, sin arrepentimiento, los días de fatiga se mezclaron entre los grandes momentos de rodaje. Él era, todo, material cinematográfico.

Isamu y Shima Kurosawa tuvieron a su octavo hijo el 23 de marzo de 1910 en Oi-cho, al que llamaron Akira. Era el menor de tres hermanos y cuatro hermanas, de una familia pudiente y de tradición samurái (hecho que Kurosawa descubrió sólo en una visita a casa de su abuela). Shima Kurosawa había pertenecido al ejército y era el pilar de la familia, su carácter impregnó el desarrollo de Akira aunque fue bastante tolerante con las decisiones de sus hijos. Él inició en parte la devoción cinematográfica de sus dos hijos menores, a los que llevaba al cine a menudo para ver las películas extranjeras que llegaban desde Estados Unidos y Gran Bretaña. Las películas de William S.Hart entre otros comenzaron a construir el imaginario fílmico de nuestro director. En 1918 acude a la escuela primaria Kuroda, donde conoce a dos personas decisivas en su modo de verse a sí mismo y de su trabajo, el profesor Seiji Tachikawa y su mano derecha, Keinosuke Uekusa. En su futuro Keinosuke colaborará con él en importantes guiones (*Subarashiki nichiyobi*, 1947, o *Yoidore tenshi*, 1948). Es en esta época también cuando comienza su interés por la lectura (que poco después dirigirá en parte su hermano Heigo). Se dedica a leer novelas de aventuras y espadachines de la historia japonesa, en especial del periodo Heian (794-1185) de los autores clásicos japoneses: Yamamoto Shugaro, Tsukara Boduken, Araki Mataeman o Sei Shanagon recrean el Japón medieval en el joven Kurosawa. Si su padre era el pilar de la familia, su hermano Heigo fue el pilar de Akira. A pesar de que en la infancia su hermano sólo le atormentaba (excepto cuando aparecía en la escuela para librarlo de algún compañero peleón), aquello que su hermano lograba o malograba revertía sobre su hermano pequeño. El fracaso en el examen de entrada a la escuela estatal media marcó su pasión (y la de Akira) por la literatura rusa y el cine. Mientras, Akira acudía al instituto Keika y con personalidad reforzada, de pequeño introvertido pasó a ser un joven bromista y apasionado de las artes y la literatura. Leía todo aquello que llegase a sus manos, fueran autores japoneses como Higuchi Ichiyo y Kunikida Dopo o escritores occidentales como Ivan Turgenev. Fue declarado no apto para el ejercicio militar y pudo dedicarse a sus aficiones. Su meta por aquellos días era convertirse en pintor, uniéndose a la Liga Proletaria de Artistas e ingresando en el Instituto de Investigación Artística Proletaria. No obstante el ambiente político que respira en esos círculos y la conciencia de lo caro que resulta la pintura terminan por desilusionarle y abandonar los movimientos clandestinos (que sólo lo sumieron en una paupérrima emancipación y le llevaron a la cárcel durante unos días). Aprovecha entonces el *boom* de los libros baratos de segunda mano y se dedica a las demás artes, teatro, música y a la literatura

fervientemente. Por guía de su hermano, con el que se va a vivir, se acerca especialmente a la literatura rusa; aunque devoraba con mayor ahínco los libros traducidos que por fin llegaban desde Occidente (incluimos aquí el comienzo de su admiración por William Shakespeare). La influencia de su hermano también lo aproxima por fin, al cine. Heigo se había convertido en *benshi*, narrador de películas o más bien explicador de películas mudas. Poco a poco se fue convirtiendo en un narrador popular, subiendo de categoría de un cine a otro.

Golpe de suerte o del destino, Kurosawa lee una convocatoria de los estudios Photo Chemical Laboratories (P.C.L) en los que buscan ayudantes de dirección. A pesar de que llegó sin conocer qué debía hacer en las pruebas consiguió llegar a la entrevista final, en la que conoció a su mentor, el director Yamamoto Kajiro (Yama-san). Fue el mismo Yamasan quien convenció a los directivos de los estudios para que contratasen a Kurosawa, apenas conocía los métodos de la producción cinematográfica pero su acervo cultural era excepcional. El propio Kurosawa ha declarado la relevancia de su trabajo junto a Yamamoto Kajiro, su forma de trabajar condicionó la forma de apreciar el cine de Kurosawa y le permitió avanzar en los aspectos más importantes de la dirección cinematográfica. Gracias a Yamasan, Kurosawa pasó de ayudante de dirección a guionista, a montador y a director. Cada tarea con una excelente realización. Bajo la atenta mirada del maestro Yamasan (como a Kurosawa le gustaba decir) trabajó en más de 8 películas¹. En una época turbulenta especialmente en Japón, frente a las tensiones prebélicas y la posterior Guerra Mundial. A pesar de todo, el *show* debía continuar, y la producción cinematográfica fue más humilde durante la Guerra, no en el número de filmes, sino en los métodos de producción. Yamamoto Kajiro le dejó una impronta a Kurosawa, éste recuerda como incluía la hermosa poesía *haiku* en los títulos. Comienzo de la fascinación de nuestro director por este arte tradicional japonés. Además, Kurosawa señala la importancia de otros autores en su desarrollo como director, Shimazu Yasujiro, Mizoguchi Kenji y especialmente, Ozu Yasujiro quien además, apoyó su trabajo frente a la censura japonesa. Esta fue excesivamente severa conforme se aproximaba el final de la Guerra (desfavorable a Japón) y su endurecimiento revertía en los guiones de Kurosawa en forma de cualquier pretexto fútil. No fueron pocas las veces que tacharon a Kurosawa de exceso de americanismo, consiguiendo sólo algunas veces la eliminación de escenas o la prohibición expresa de algún guión. Sin embargo, nuestro director no desistió. Su carrera como director iba más allá de la obstinación de los censores. P.C.L se convirtió en la famosa productora Toho, en la que los comienzos como director fueron difíciles precisamente por la censura, que revocó dos de sus guiones. Y un tercero que la productora decidió entregar a un director profesional.

1. Para consultar la filmografía completa de Akira Kurosawa véase la bibliografía.

En esta situación se dedicó a escribir guiones no sólo para Toho, otra productora, Daie, le ofrecía mayores ganancias por sus guiones. La Guerra del Pacífico disminuyó considerablemente la libertad de expresión y el club de *haiku* que se fundó por entonces entre los componentes de Toho, ayudó a salvar la censura a través de sus posteriores guiones. Es en ese momento cuando Kurosawa se siente más atraído por la cultura tradicional japonesa. Se entrega de lleno a las artes tradicionales y ahí se deja imbuir por el Noh. En su encuentro con el Noh, Kurosawa se dedica a leer tratados y antiguas obras, como las de Zeami Motokiyo² (1363-1443): *Aridoshi*, *Atsumori*, *Ausaka monogurui*, *Hakosaki* o *Hanjo*, entre otras. Debemos reseñar que las obras de Kurosawa anteriores a este periodo ya contenían rasgos del *Noh*, sin embargo es a partir de aquí cuando el director decide desarrollar sus películas en torno al *Noh*. Se siente atraído por la unicidad de este arte y considera expresamente, que el Noh es el cine³:

Una buena estructura de guión es como la de una sinfonía, tres o cuatro movimientos y tiempos diferentes. O se puede usar el teatro Noh con su estructura de tres partes: *ho* (introducción), *ha* (destrucción) y *kyu* (prisa). Si uno se entrega por completo al teatro Noh, el provecho que saque de ello surgirá de manera natural en las películas. El Noh es una verdadera y única forma artística que no existe en otro lugar del mundo. Creo que el kabuki, que lo imita, es una flor estéril. Pero en un guión creo que la estructura sinfónica es la más fácil de entender por la gente de hoy.

A partir de los años cincuenta el propio Kurosawa en su autobiografía no destaca nada excepto el premio del Festival Internacional de Venecia por *Rashomon* en 1951, hecho que revitalizó su carrera en Japón, además de darle a conocer en Occidente. En esta década se decanta como el director más occidental de oriente, lo que puede considerarse una paradoja, ya que las tramas de sus películas incluyen un planteamiento tan tradicional como el *Noh*, no obstante, su forma de concebir el cine lo acerca más a los autores occidentales que a sus propios compatriotas. El León de Oro no fue su único premio, a partir de aquí, y pese a la oposición de la industria cinematográfica japonesa, *Rashomon* fue nominada a los Premios de la Academia estadounidense con pleno apoyo de los directores americanos más importantes. Consiguió el León de Plata de nuevo en Venecia por *Shichinin No Samurai*, en 1954 y el Oso de Plata de la Berlinale en 1959, por *Kakushi Toride No San-akunin*. Kurosawa ya se había convertido en un director de culto, pese a que él mismo deja de narrar su vida y obra desde *Rashomon*. Destacan *Runaway Train* (1985) y *Tora!Tora!Tora!* (1970), aunque ambos filmes no llegaron a ser dirigidos por Kurosawa (sólo en parte de *Tora!Tora!Tora!*), sí contaron con la participación en el guión. Fueron proyectos realizados en el extranjero, gracias

2. Veremos más sobre esta autora hablando sobre el teatro Noh.

3. *Autobiografía : o algo parecido* por Akira Kurosawa, p.292.

al apoyo (podríamos decir mejor, admiración) internacional con el que contaba nuestro director. No obstante, la taquilla no aseguraba ninguna de las apuestas por Kurosawa y el fracaso de *Aka Hige* (1965) y *Dodes'ka-den* (1970), posteriormente, sumió al director en una profunda crisis, además de provocar la ruptura con su actor fetiche Toshiro Mifune. Este momento pudo ser un nuevo punto de inflexión en la vida de Kurosawa. Su intento de suicidio fue la manifestación de una crisis provocada por los fracasos con el público y la crítica japonesa. Sin embargo, el apoyo internacional y los premios reconstruyeron el espíritu cinematográfico del director. Con el apoyo financiero de la Unión Soviética logra rodar *Dersu Uzala* (1975), una coproducción que volvió a tener más repercusión internacional que nacional y considerada hoy como una de las obras maestras del cine, además de ganadora del Premio de la Academia estadounidense ese año y varios certámenes más. *Kagemusha* (1980) vio la luz gracias a los jóvenes directores que admiraban a Kurosawa, Francis Ford Coppola y George Lucas invirtieron en el nuevo proyecto del director. El resultado fue inmejorable en el panorama internacional, de vuelta a recibir la Palma de Oro en Cannes. Poco después y con el amparo del gobierno francés lleva a cabo *Ran* (1985), su particular adaptación de *El Rey Lear*. Pese al prestigio que rodea al director en todo el mundo y al éxito de público del filme, la asociación cinematográfica japonesa lo descarta como representante a los Oscars. Un momento álgido para el director y a la vez amargo, no ganaría el Oscar al mejor director pero sí fue nominado gracias a los directores americanos que defendieron su candidatura. Y una mayor relevancia internacional en el resto de certámenes cinematográficos. En 1990 recibió el Oscar honorífico, por toda una vida de dedicación y excelencia en la Historia del cine. Acababa de estrenar su película más personal, pues, *Yume* o *Sueños* de Akira Kurosawa parten de lo más subjetivo del director. Con aspectos más existencialistas deja los relatos enlazados en un final abierto a cualquier interpretación personal. Steven Spielberg y George Lucas reafirman con su financiación la apuesta por al director. Las últimas obras de Akira Kurosawa, sin embargo, no se postergaron en el tiempo. Tras la aparición de *Yume*, Kurosawa rueda *Hachi-gatsu no kyôshikyoku* (1991) y *Madayayo* (1993). Los últimos reflejos de la vida de Kurosawa en una película.

Contexto general de la obra

A mediados de los cincuenta, los efectos de la Guerra parecen lejanos, aunque se mantienen presentes. Las ciudades siguen en reconstrucción y lo más arduo es la restauración del gobierno del país. Japón deja atrás las tradiciones para alcanzar el capitalismo, con la consecuente pérdida de valores que ello supone. Las estrictas líneas americanas sobre Japón tampoco permiten una verdadera libertad. Además las pruebas atómicas en el pacífico (y las muertes de varios pescadores

japoneses) siembran el temor en la sociedad japonesa. Kurosawa no permanece ajeno a las preocupaciones sociales. En una era de incertidumbre política y de cambio, el individuo se hacía más impotente y el intelectual más alejado de cualquier tipo de vida. El pesimismo hacia la política se convierte a menudo en resignación y rabia ante la impotencia de no poder rebelarse al sistema. Ante ello Kurosawa plantea desde su énfasis humanista *Ikimono no kiroku*. Una protesta existencialista a la sociedad que ve ante sí.

Ikimono no kiroku es también la primera aproximación formal a su particular *Macbeth*. Su pesimismo hacia la política, la guerra y el cambio se acrecientan al terminar este filme, que le sirve especialmente, para depurar su técnica cinematográfica. Realiza a través de nuevas fórmulas rompiendo ligeramente la narrativa realista y con un estilo pseudo-documental. Enfatizando con ellos, la capacidad autodestructiva de los propios japoneses, como refleja a través de la pérdida de los valores de los samuráis (como le sucede a la sociedad del momento, que se aleja de las costumbres y tradiciones y se acerca al capitalismo devorador). Estas innovaciones en Kurosawa no funcionaron en taquilla, pero la necesidad de la productora Toho por seguir compitiendo con sus rivales en el *jidai-geki*, les lleva a aceptar la idea de la adaptación de una obra como *Macbeth* al genial director de *Shichinin no samurai* (1954) aunque las restricciones en el presupuesto eran una cláusula restrictiva. Toho no iba a permitir que el director derrochara el dinero como hizo con *Los siete Samuráis*, era una importante inversión en un género que producían a gran escala otros estudios, y que requería que los actores, el atrezzo y el decorado se adecuaran a la nueva producción. Con vía libre, Kurosawa por fin puede rodar su particular *Macbeth*, un proyecto que anhelaba desde que vio la versión de Orson Welles en 1947, demasiado pretenciosa para nuestro director. Kurosawa quería mostrar su particular visión sobre un clásico que había leído desde joven con la atracción que le suscitaban los autores occidentales. El mismo Kurosawa participó en el guión con varios colaboradores, Hideo Oguni, Shinobu Hashimoto y Ryuzo Kikushima. Destaca que la aclamada adaptación de *Macbeth* no fuera un traslado de formato, de obra teatral a guión cinematográfico, sino que es reconstruida por estos guionistas a partir del recuerdo de la obra. Además de trasladar la acción desde la Escocia medieval a la tradición samurái japonesa, en la era del shogunado. No es una adaptación fiel, podríamos decir, simplemente, que *Trono de Sangre*, es una obra basada en Shakespeare y no una mera adaptación.

Los ensayos comenzaron a mediados de 1956 y el 15 de enero de 1957 se estrenaba la película. El rodaje duró seis meses, en los cuales los actores, incluidos los extras debieron acostumbrarse a los ropajes de samurái y al peso de las espadas auténticas que llevaban al cinto. La forma de Kurosawa de hacer entrar al actor en el personaje pasaba por su adaptación completa. Las escenas de armas

se rodaron con armas de verdad, incluyendo las flechas que caen sobre Toshiro Mifune, su tensión en todo el filme, no es sólo producto de la actuación, también es una emoción real. Tuvo un éxito moderado en taquilla, si bien la crítica japonesa la incluyó dentro de las diez mejores de “Kinema Jumbo” y que tuvo una buena acogida en su estreno norteamericano, ya en 1961. Allí la crítica fue más variada y más cercana, *Time* publicaba: “Ya no hay duda. Akira Kurosawa debe ser considerado, junto con Sergei Eisenstein y D.W. Griffith, entre los creadores supremos del cine... [Trono de Sangre] es un espectáculo electrizante de violencia física y metafísica, seguramente el intento más brillante y original de llevar a Shakespeare al cine”, como recoge Stuart Galbraith en *El Emperador y el Lobo*.⁴

Shakespeare reinventado por el *Noh*

Noh significa literalmente “capacidad” o “arte”, y es la forma tradicional simbólica y musical del teatro japonés. Un género filosófico-religioso que proviene de los orígenes del sistema feudal japonés. Tomando las raíces del sintoísmo tradicional y las nuevas corrientes budistas que se expandían por Japón, con la filosofía Zen. En el siglo XIII el *Saguraku*, una primitiva comedia que surge a partir de danzas de la tradición china o *gigaku*, dio lugar a dos nuevas modalidades, el *noh* o *saguraku noh*, y el *kyogen* o *saguraky kyogen*. El *Noh* se convirtió en el teatro elevado de gran atracción para la nobleza, y así quedó bajo la protección del *shogunado* como teatro oficial hasta la llegada de la Era *Meiji* (1868 – 1912), época en la que termina la relación con el poder político y militar. El *Noh* representa los valores fundamentales de la sociedad japonesa como la lealtad, el sentido de la disciplina y del sacrificio, la responsabilidad y la sobriedad en la vida personal. Tiene un estilo sobrio y majestuoso plagado de simbolismos y de un idealismo elevado, aunque el escenario es completamente sencillo y abstracto. No existe el decorado ni el mobiliario, para el fondo (denominado *kagami-uta*) y el suelo se utiliza madera oscura para que pueda oírse la forma de caminar de los actores (*roppo*). Al fondo además aparece dibujado un pino japonés que otorga sacralidad a la escena. Se remite a la concepción de que el teatro *Noh* pasó a los hombres a través de la naturaleza, de ahí el indicio de sacralidad del pino y que la unión de *butai* (escenario principal) y *washigukari* (puente) junto al pino simbolice la unión cielo-tierra-hombre. La escena principal se delimita por cuatro columnas, cada una de ellas con significación propia, y que indican al actor dónde debe situarse, dirigirse o mirar. Los temas de sus obras están muy definidos, sobre todo al considerar que las obras provienen de la tradición desde *Kanami Kiyotsugu* o *Zeami Motokiyo*, los principales autores o iniciadores en sí de las obras *Noh*. Éstas se centran

4. Stuart Galbraith citando un artículo de la revista *Times*, en *El Emperador y el Lobo*, p.241.

la historia antigua o mítica de Japón, novelas históricas o enseñanzas sintoístas y budistas. Acercándonos más a *Kumonosu Jo* nos situaríamos entre las acciones heroicas de guerreros, aunque ya veremos que cada crítico ha definido su postura en diversos tipos de obras *Noh*, incluso en la mezcla de varias obras. La actuación es muy depurada y convencional, las escuelas de actores de *Noh* han pervivido por las tradiciones familiares, un actor de teatro *Noh* no utiliza su rostro para expresiones realistas, sino para expresiones similares a las máscaras que la mayoría de ellos llevan. Deben impregnarse del espíritu *Zen* y someterse a una vía de perfeccionamiento, *Do*. El actor principal, *shite*, puede llevar diversas máscaras según el tipo de obra, aluden principalmente a: guerreros, dioses, demonios, mujeres y ancianos. Es también común que el *shite* comience siendo un personaje, *maejite*, y termine siendo otro, *nochijite*, según la transformación que haya sufrido. Los actores secundarios, *waki*, no utilizan máscaras y suelen ser el personaje que inicia la historia narrando aquello que pasó y aquello que va a suceder. Además de estos aparecen actores sin función dramática, los *koren*. Es fundamental la presencia del coro durante las representaciones *Noh*, pues estas obras son la perfecta unión entre poesía, música y danza. La música es un elemento esencial, es el coro el que abre el comienzo de la representación. Como podemos comprobar en la banda sonora de *Kumonosu Jo*, que se basa en estos elementos *Noh*, cada instrumento señala una presencia bien diferenciada. Los tambores marcan el ritmo según la importancia y el significado y la flauta da énfasis a la recitación y advierte la aparición de lo sobrenatural. Pese a que en la película, por razones obvias, no se incluya la danza, bien podemos señalar los momentos de danza por la sucesión de ritmos que incluyen, ritmos que Kurosawa traslada al guión cinematográfico como hablamos anteriormente. El *ho*, la introducción o el adagio; *ha*, un tempo lento que se acelera gradualmente que constituye el nudo para nuestro director y el *kyu*, de ritmo rápido para lo que supone el final.

Las obras *Noh* se dividen según el tipo de historia que narren, cada una de ellas pueden representarse en solitario, y además su representación continuada una tras otras en un orden determinado se corresponden a los programas de un día completo. Estas obras siguen el principio *Jo-Ha-Kyu* que hemos comentado con Kurosawa. Este principio que se adapta en la época de Zeami de la estructura *bugaku* de las danzas y la música hasta el *Noh*, representa el fluir natural de la vida a través de los diferentes estados. Este fundamento estético se introdujo desde China a las mayores artes japonesas: el *ikebana* o arreglos florales, el *chanoyu* o ceremonia del té y la poesía, de ahí se trasladó al *Noh*. No comprende una estructura lineal, sino que configura estructuras en espiral en ciclos a su vez, más extensos. Parte de la consideración del Karma budista, la reencarnación se realiza según los actos de la vida anterior y se deberá pasar por seis estados diferentes según el sistema *Rukodoh* dependiendo de dichos actos. Estas categorías

coincidirán con la organización de los programas de día, ya que los estados por los que debe pasar el karma son: dioses, humanos, guerreros (*asuras*), animales, espíritus y demonios. Para el *Noh* la utilización del *Jo-Ha-Kyu* supone la organización de los programas de un día, la organización interna de cada obra y sus ritmos y la categorización del espacio escénico. Un programa consta de cinco obras, la primera será considerada el *Jo*, las tres siguientes el *Ha*, introductorio, intermedio y conclusivo y la última el *Kyu*, con un ritmo más acelerado para finalizar. Las obras que se representan en estos programas son, brevemente:

- *Kami-mono* o *waki noh*, obras sobre dioses o de apertura. El personaje principal es un dios que aparece en forma de anciano y narra una historia. Pueden aparecer diversos tipos de danzas que determinan el género, *kami-mai*, *gaku*, *hatarai* o *sinno-zyo-no-mai*.
- *Shura-mono* y *asura-mono*, obras de batallas o guerreros. Un héroe espíritu intenta en ellas escapar de la lucha eterna y se escapa a la Tierra en forma de monje para lograr la redención.
- *Katsura-mono*. El personaje principal es femenino, sea un espíritu de mujer o un espíritu del bosque bajo forma femenina. En ellas normalmente se narra una historia de amor y también se subdividen según el tipo de mujer (joven, anciana, noble...).
- *Zatsu-mono* o *kyoran-mono*. Son obras de varios contenidos o también denominadas de locura. También incluyen subtipos: *kuruio-mono* o de mujeres enloquecidas, *onryu-mono* sobre venganzas en el amor o *genzai-mono* sobre la vida cotidiana entre otras obras.
- *Kiri-noh* y *kichiku-noh*, sobre demonios y animales, seres sobrenaturales con escenas de movimiento y acción.

Podemos añadir dos grandes categorías antes de cada género de obra, estos serían los *Genzai noh* en los que el *shite* o actor principal es un personaje de la vida real y los *Mugen noh*, en los que el *shite* es un dios de otro mundo. A partir de estas nociones generales sobre el *Noh*, fuente de la que indiscutiblemente parte Kurosawa para realizar la adaptación de Macbeth, podemos reconocer las huellas de este arte en el filme. *Kumonosu Jo* es, con más aproximación, una adaptación del subgénero de *asura-mono*, destacado por la condición militar de Washizu, además de su posible relación con una obra tradicional *Noh*, *Tsuchigumo*. En esta obra, un guerrero Minamoto no Yorimitsu, y su lugarteniente, Watanabe no Tsuna combaten contra *Tsuchigumo*, un demonio araña disfrazado de monje, al que descubren

hilando una red. Minamoto fue un guerrero auténtico que pasó a la historia mítica japonesa rodeado de leyendas. Esta comparación podría entrever la relación del guerrero del filme, Washizu, con el espíritu del bosque, sin embargo, las comparaciones con el resto de obras *Noh* también depararía paralelismos. Otro ejemplo sería el de *Yamamba*, algunos han clasificado la apariencia del espíritu del bosque con el demonio protagonista de esta obra. Este demonio benigno aparece bajo la forma de una anciana en la montaña, vestida de blanco y con una voz atonal. Para Lady Asaji encontramos una referencia más general, su representación se corresponde más a una máscara que al personaje de una obra en concreto. La máscara *Shakumi* personifica a una mujer de mediana edad que enloquece por la separación de su amado, bien su marido o su hijo. Contiene un rostro de angustia y desesperación. Washizu o más bien, Toshiro Mifune en sí, se asemejan a la máscara del *heida*, un poderoso guerrero de mediana edad con gruesas cejas y bigote amplio. Hay diversas variedades de esta máscara (*shiro heida*, *shigara*...) pero Kurosawa mostró a Mifune la máscara del *heida* para inspirarse en la representación de Washizu. Al igual que hizo con los personajes principales, sin embargo nunca especificó claramente cuales había utilizado, ya que las máscaras *Noh* se cuentan por decenas, y han sido los críticos en su mayoría los que se han dedicado a rastrear la influencia del *Noh* hasta su base original. No se pueden destacar personajes trasladados directamente de las obras *Noh* a *Trono de Sangre*, ya que debemos tener en cuenta que es la actuación teatral en general la que dio forma a *Komonosu Jo* en la mente de Kurosawa, no obras específicas.

La película continúa los principios *Noh*, como el *Jo-Ha-Kyu*, ya sabemos que es la organización ideal para Kurosawa en el guión cinematográfico, por su propio testimonio o por el análisis de otros autores como Harold Bloom⁵. Según éste *Komonosu Jo* se presenta como un *mugen noh*, aquellas obras en las que un dios vuelve a la tierra y la narración transcurre en un sueño. Si bien la escena de apertura del filme, nos adentra en una neblina con gran paralelismo al sueño y se nos muestra el presente de un lugar devastado para indicar que la historia que veremos transcurrió en el pasado asemeja a este tipo de *Noh*, cabe una discrepancia o una aclaración a esto. En los *mugen noh* es común que un sacerdote o viajero quede dormido cerca de un lugar en ruinas sobre el que vivirá en sueños su historia para al final despertar y volver al comienzo. Para el filme este viajero se relacionaría con el público, que si bien no presencia un sueño es la misma película la que adquiere esa cualidad y al final de la proyección, el sueño finaliza. Si bien el personaje de Washizu corresponde, en cambio, con un planteamiento de *genzai noh*, pues fue un guerrero real y no sólo personaje, ya que pertenece a la Historia de Japón. Por tanto queda para la apreciación de cada uno otorgar más importancia al modo de

5. Harold Bloom: 178.

la narración en el filme, más aproximada a las imágenes oníricas o centrarnos en los fundamentos narrativos del *Noh* en cuanto a los personajes principales o *shite* para definir un estilo u otro. Sí podemos comparar con mayor acierto el desarrollo de la película con el principio *Jo-Ha-Kyu* en cuanto a la evolución marcada de la historia. Definir el momento *Jo* es complicado por su ambigüedad y su corta duración. Si consideramos que *Kumonosu Jo* proviene del género *mugen* reconocemos sólo como *Jo* el comienzo con los créditos y el *Ha* comenzará con el guerrero a caballo que llega al Castillo de la Tela de Araña. Si atendemos, podemos encontrar claramente las diferentes piezas del *ha*, encontrando los elementos de batallas y guerreros, la parte centrada en el papel femenino, dividido entre Lady Asaji y el Espíritu del bosque. Y la locura, bien centrada en Asaji en el momento en el que podemos definir “es poseída” por un demonio, tal es causa de su locura para el *Noh* o en conclusión por su exceso de ambición y la culpa de los asesinatos. El *Kyu* claramente como desenlace se basa en la idea del movimiento y la acción final, la “prisa”. Para la película se apartaron las ideas de animales o demonios, seres sobrenaturales que son los protagonistas de estas obras finales. Si bien Washizu podría considerarse ya al final como un demonio, no sugerimos que el *kyu* se corresponda tanto al contenido como a la forma de la narración.

***Macbeth* firmado por Akira Kurosawa**

La historia de Macbeth es ampliamente conocida, las clásicas tramas de Shakespeare se han repetido ininidad de veces en medios muy diferentes, sin embargo, no estamos acostumbrados a los cambios más sutiles como los que realizó Kurosawa. Desde el principio *Macbeth* es un ejercicio de doble transposición, por un lado la conversión de la obra de teatro debe prepararse para ser guión cinematográfico, por otro, *Trono de Sangre* nos traslada del contexto de la Escocia medieval hasta el Japón feudal. Por consiguiente, los personajes y las tramas deben variar levemente, aunque varios autores hayan pensado que más que una adaptación, *Trono de Sangre*, es una obra inspirada en el *Macbeth* original, como ya hemos comentado anteriormente. “[*Trono de sangre*] es un texto rico que se beneficia de incluir un amplio conocimiento de *Macbeth*, además de enriquecerse con el conocimiento de la cultura japonesa”.⁶ Para acercarnos a ella, es beneficioso aclarar cuál es la concepción de Kurosawa sobre las obras de Shakespeare. La lectura profunda de sus obras hace que nuestro director piense que el ser humano es un elemento manipulable tanto por elementos internos, cuyo gran factor aquí es la ambición, y por elementos externos, como la rígida estructura social. Además a partir de esto surge la idea del condicionamiento de un destino implacable.

6. Cathy Cupitt en *Throne of Blood: Is it Shakespeare?*, 10 de agosto de 2001.

Al abrir la historia somos testigos junto al Señor del Castillo de la Tela de Araña de las hazañas de los capitanes Washizu y Miki. Su valor les hace ser reclamados por éste y es en el viaje hacia el castillo cuando podemos contemplar al fin a Taketoki Washizu (interpretado por Toshiro Mifune), nuestro Macbeth nipón, junto a Yoshiaki Miki (Minoru Chiaki) en cuyo camino surge el espíritu del bosque para vaticinar la toma del poder de Washizu y del hijo de Miki tras él. Así comienza el desarrollo de la historia que ampliamente conocemos en torno al bosque y al Castillo de la Tela de Araña, título original de la obra en japonés (*Kumonosu jo*). Los personajes, como podemos comprobar, han cambiado de escenario y de nombre. El rey Duncan pasa a ser el Señor Noriyasu; Macbeth es ahora Washizu. Banquo pasa a ser Miki. Lady Macbeth desaparece bajo las sombras de Asaji y las brujas del bosque se convierten en un solo espíritu del bosque.

La primera escena nos sitúa ante los restos del Castillo de la Tela de Araña, la densa niebla oculta la mayoría del paisaje mientras el coro aumenta la sensación sobrenatural del paisaje. Se nos introduce la historia desde una perspectiva lejana, transcurre en un flashback del que ya intuimos el final de lo sucedido, la consecución de un destino negativo en el que la naturaleza parece determinar la destrucción humana. El canto lúgubre que escuchamos es un elemento más de la puesta en escena, que resalta el signo trágico de la historia. Continuamente a lo largo de la película veremos imágenes oníricas y neblinosas que aludan a la muerte. El crítico Derek Hill⁷ afirma al respecto sobre *Trono de Sangre*: “Nunca una película adaptada de una obra fue tan claustrofóbica, salvaje y extraordinariamente mecánica”. A pesar de tal descripción del filme, Hill se refiere al aspecto visual de la película, pues Kurosawa tuvo gran precaución de alejarnos de cualquier tipo de identificación con los personajes. El público debe mantenerse distante, como parte del experimento formal en que consistía para Kurosawa y como aspecto tomado de las obras *Noh*. Kurosawa ha sabido trasladar la poesía de Shakespeare en imágenes muy estilizadas y casi hipnóticas, en una concepción plenamente visual de la historia, poesía visual. El director afirmó en varias ocasiones que todas las imágenes aparecen sugeridas en el texto de Shakespeare. Además, se expanden las tramas originales, en distintos aspectos; tenemos la dilatación del tiempo en secuencias misteriosas (como podemos comprobar en el encuentro del espíritu del bosque) o ampliando la historia (como el valorado invento del embarazo de Asaji).

Algunos de los cambios son trascendentales cuando pretendemos valorar el sentido de este Macbeth nipón. Washizu debe matar a su señor para tomar el poder, y previamente fue su señor el que derramó la sangre de su antecesor para

7. En su crítica de DVD para *Images Journal*.

conseguir su sitio. La nobleza de Duncan desaparece así como la venganza del personaje de Macduff (Noriyasu), dejando un final ambiguo y pesimista, la tragedia no concluye y percibimos que volverá a repetirse, no hay sensación de orden restablecido. Estos cambios suponen la pérdida completa de moralidad y heroicidad. El sentido de la historia original se pervierte y en cambio, se enfatiza el círculo de la condena, mostrando cómo la tragedia es más inevitable y a Washizu como un héroe dentro del carácter cíclico de la tragedia humana. Si pensamos en que el valor más resaltado para los samuráis es la lealtad, nos resulta paradójico la pérdida completa del sentido del samurái o *sabarau* “para servir” a favor de la corrupción y el egoísmo del poder. Anticipa no como filme, sino en el periodo en que se sitúa la decadencia de los valores en Japón en lo que muchos autores han descrito como drama anti-feudal o la muestra de un individuo destruido por la rígida estructura social.

Volviendo a la versión Kurosawa, el cambio más notable ha sido la adaptación japonesa de Lady Macbeth y la introducción del embarazo de Asaji. Éste se convierte en un elemento tremendamente dramático y puede llegar a justificar la locura de Asaji, haciéndola mucho más ambiciosa que la Lady Macbeth original. Asaji es mucho más mayor que Lady Macbeth y en las escenas entre Yamada y Mifune vemos esta diferencia claramente. Toma el doble papel de esposa y madre con una influencia mucho mayor sobre Washizu. Es ella quien hace consciente a Washizu del valor y la preocupación que supone permanecer leal al señor, es ella quien convence a Washizu de que será traicionado como han sido los señores anteriores y lo insta al asesinato. Como vemos, es una mujer más manipuladora y activa que la original, llegando el caso de que es en su ausencia cuando Washizu pierde el control y asesina al guardia y al asesino que contrató. Es muy importante la aparición del embarazo de Asaji, hay autores que llegan a dudar de la veracidad de este hecho, pues no se aclara en el hilo narrativo. Sin embargo, deja entrever la posibilidad de que corresponda sólo a una maniobra de Asaji para manipular el carácter de Washizu; a tal fin se intuye el objetivo de dar a conocer el embarazo a Washizu. De una forma más destacada aparece la relación entre el espíritu del bosque (o bruja, según también se denomina) y Asaji; una relación no establecida manifiestamente por Shakespeare. Ambas figuras hacen que la acción tenga lugar, sea por acción propia o porque muevan a los demás personajes a actuar, esto último pertenece de una manera más evidente a Asaji, ya alejada de la Lady Macbeth shakesperiana. El parecido físico es notable entre Bruja-Asaji, pues comparten la misma estaticidad y maquillaje propios del *Noh*, y el paralelismo de sus escenarios laberínticos: castillo – bosque (o interior del castillo y cabaña), es toda una base para estudios entre lo que supone en el plano emocional de Washizu el mundo exterior y el mundo interior o toda una serie de interpretaciones sobre la sociedad o civilización y la naturaleza.

El bosque, como podemos comprobar, es un elemento importante dentro de la historia. Probablemente se derive de la tradición japonesa y su veneración a la naturaleza, lo que justificaría el traslado de un papel marginal al nexo de varias tramas y llega a sentirse como un elemento vivo. Es parte de la muestra del mundo interior de Washizu, conexión que comparte con la bruja, pues es el habitante propio de este bosque. Según J. Blumenthal el bosque se convierte en el campo de batalla donde se incita al conflicto. Obtenemos de esta interpretación una visión negativa de la naturaleza: el aspecto lúgubre y laberíntico, a lo que debemos de añadir los cuervos (relacionados con la muerte en Japón y que curiosamente se asocian con Asaji) y la aparición de los caballos siempre como presagio de la muerte. Sólo al final relacionaremos la perversión de la naturaleza a causa de los hombres, una lectura que ya trataremos más adelante. La bruja, que se ha resumido en un único personaje y no en las tres de Macbeth, tiene una dimensión ambigua. No está clara su naturaleza demoníaca aunque sí podría relacionarse con los demonios Shinto. El hecho de que este espíritu se encuentre hilando una rueca nos recuerda a las Moiras griegas o Parcas, mejor reflejadas en el Macbeth de Shakespeare. Y aún así destaca el parecido con Cloto (o Nona para las parcas romanas), ya que es la que hila la rueca y determina el destino desde el nacimiento, aunque el director se basara en una obra *Noh* en concreto para este personaje. En *Kurozuka* un demonio disfrazado de anciana hila una rueca en una choza de paja. Es evidente la completa inspiración en el *Noh* para crear este personaje, al igual que con Asaji. Cabe mencionar además el mayor conocimiento de esta bruja sobre las tres shakesperianas y la alteración en la profecía, Macbeth ya no morirá a manos del hombre no nacido de mujer, como correspondería a Macduff. El espíritu, diremos además, que guarda relación con el significado del bosque para Macbeth relacionándose con su estado de ánimo, aunque existen también de forma independiente.

Más allá de Shakespeare

Kurosawa interpreta *Macbeth* desde varias dimensiones. Podríamos situarlo como un estudio de posesión y futilidad en el que no hay redención ni reconciliación. La libertad no existe bajo la ley de la causa y el efecto. Se sigue el patrón de la perspectiva budista con la concepción de la naturaleza incambiable del hombre y se abandonan las ideas cristianas de redención que *Macbeth* tuvo de contexto. No hay valores en este Macbeth atado a un círculo de condenación. Podemos considerar así que el personaje de Washizu no tiene voluntad propia, pues el rol que debe desarrollar está ya escrito. La libertad individual, por tanto, tampoco existe. Las influencias nihilistas de Kurosawa son bastante evidentes en estas concepciones, teniendo en cuenta que era la mayor corriente filosófica en

la década de la producción de esta obra y que de esta forma, se ha cambiado la relación de Macbeth con el exterior. La sensación de inacabada de la historia y su posible repetición que ya comentamos en un principio, agravan el nivel de la tragedia llevándola del individuo (Macbeth) a la sociedad, Kurosawa se ha centrado más en la sociedad que en el individualismo; razonable por su preocupación social que convierten a las fuerzas políticas deterministas en los condicionamientos externos de Macbeth, es decir, las culpables de la insignificancia de la voluntad de éste. Con estas ideas podemos reinterpretar la película como estudio del militarismo, la locura trágica o la redención, todo ello bajo diferentes fuentes.

En la época del filme, Kurosawa se oponía fervientemente a la industrialización y capitalización de Japón. Estos hechos estaban terminando con los valores tradicionales japoneses más aún que la ocupación militar americana que aprovechaba para probar sus armas atómicas. Es sencillo entender cómo se vuelve a un género tradicional de samuráis o espadachines en su momento de declive. La crisis de los valores de lealtad samurái son sólo muestra de la decadencia general del Japón en su pasado y su por entonces presente, *Kumonosu Jo* es una metáfora de estas preocupaciones. La crítica al militarismo se puede apreciar como oposición a la ocupación, sin embargo, está dirigida a la sociedad japonesa. La ética de tradición confuciana obligaba a la sumisión al emperador, ejemplificado en los valores de la lealtad para los samuráis. Esta moral se explotó durante la Segunda Guerra Mundial (las “Eras oscuras” según el propio director) para justificar el intenso militarismo. Como vemos Kurosawa utiliza doblemente los principios del *bushido*, de manera positiva en sus valores iniciales y negativa por el militarismo y sumisión. Aparte de la corriente humanista y existencialista en la que se inscribía Kurosawa y sus orígenes japoneses de condescendencia para con los perdedores (*hoganbiki*) es inevitable la influencia del *bushido*. Así se resaltan los valores espirituales y la responsabilidad individual en una sociedad que predominantemente aprecia la obediencia y sumisión.

Estas ideas que contiene el *bushido* y que han pasado tradicionalmente a la sociedad japonesa, provienen de influencias con sentidas contradicciones, desde el Taoísmo al *Zen* budista. Sin embargo, podemos resaltar como idea más notable para el filme y lo que éste pretende expresar la consideración de la vida como *samsara*. Este término se deriva de los inicios del hinduismo que llegan a Japón a través del budismo, basado en el karma o la reencarnación. Según esta concepción, la vida se convierte en una experiencia insustancial de desilusión y dolor y que la voluntad humana agrava hasta que el karma pasa a ser un círculo trágico de repetición. El destino es una recurrencia negativa. De esta forma comprendemos el ciclo de tragedia en el que se ha convertido a Macbeth, inscribiendo la obra de Shakespeare en la tradición budista y sus concepciones del destino, muy alejados

de las influencias cristianas del escritor. Este cambio comprendemos ahora que no es aleatorio, sino que Kurosawa adaptó con gran fidelidad la tradición de un pueblo (el inglés o incluso occidental) a la tradición japonesa en todos sus sentidos. Veremos también como el *Zen* puede configurar la representación de un Macbeth nipón. El *mushin* o “estado de la mente sin pensamiento” aleja la introspección o los diálogos analíticos, la palabra en sí contiene menos sentido que la imagen y la acción en el Budismo *Zen*. Este principio es fácilmente adaptable a la técnica cinematográfica, pues refuerza el valor de la imagen sobre la palabra y continúa con los principios de la representación *Noh*.

Kurosawa no sólo tomó principios teóricos sobre ideologías o religiones, podemos seguir la pista de varias tradiciones japonesas más, que concuerdan con la admiración que nuestro director siempre había sentido por el arte y en especial, por las artes japonesas. Podemos destacar la influencia de las pinturas del periodo Heian (794-1185) y Kamakura (1185-1333). Estas imágenes del estilo samurái no son exclusivas de Kurosawa, todo el género del *jidai-geki* ha debido de inspirarse en las escenas de batallas que representaban estas pinturas o las escenas de la vida cotidiana de estos guerreros. La fotografía de *Kumonosu jo* toma especialmente características de la pintura *suiboko-ga* o *suibokuga*. Este tipo de grabado tenía como tema central la naturaleza y su composición ha sido llamada “misterio oriental” por crear una sensación de misterio y distancia, con grandes áreas en blanco. Muchas imágenes a lo largo del filme recordarán estos grabados tradicionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BLOOM, Harold (2002): *Shakespeare: la invención de lo humano*, Barcelona, Anagrama.
- GALBRAITH, Stuart (2005): *La vida y películas de Kurosawa y Mifune: el emperador y el lobo*, Madrid, T & B Editores.
- KUROSAWA, Akira (1998): *Autobiografía: o algo parecido*, Madrid, Fundamentos.
- VIDAL ESTÉVEZ, Manuel (1992): *Akira Kurosawa*, Madrid, Cátedra.