

O Teatro Vivo Mais Antigo do Mundo



Apresentação de noh

Cena de Yukitoshi Hirota no drama noh Kagetsu (Flores e Lua) apresentado no 49º Evento Comemorativo de Noh (imagem cortesia da Associação de Intérpretes de Nohgaku)

Noh e *Kyogen* são duas das quatro formas de teatro clássico japonês, as outras duas sendo *kabuki* e *bunraku* (Patrimônio Intangível da Humanidade pela UNESCO em 2001). *Noh*, que em seu sentido mais amplo inclui o teatro cômico *kyogen*, desenvolveu-se como uma forma teatral distintiva no século XIV, o que o torna o teatro profissional mais antigo existente no mundo. Embora *noh* e *kyogen* tenham sido desenvolvidos juntos e sejam inseparáveis, eles são, em diversos aspectos, opostos exatos. O *Noh* é fundamentalmente um teatro simbólico com importância primordial dada ao ritual e à insinuação, em uma atmosfera estética rarefeita. No *kyogen*, por outro lado, o principal objetivo é fazer as pessoas rirem.

História do Teatro *Noh*

No início do século XIV, grupos de teatro com uma diversa gama de tradições teatrais seculares faziam turnês e apresentações em templos, santuários e festivais, frequentemente com patrocínio da nobreza. O gênero de apresentação chamado *sarugaku* era uma dessas tradições. Os brilhantes dramaturgos e atores Kan'ami (1333-1384) e seu filho Zeami (1363-1443) transformaram o *sarugaku* em *noh* com basicamente a mesma forma em que ainda é apresentado atualmente. Kan'ami introduziu os elementos da música e da dança tirados do popular espetáculo *kuse-mai* ao *sarugaku*, e atraiu a atenção e o mecenato do shogun de Muromachi, Yoshimitsu Ashikaga (1358-1408).

Após a morte de Kan'ami, Zeami se tornou o chefe do grupo Kanze. O patrocínio contínuo de Yoshimitsu deu a ele a oportunidade de refinar ainda mais os princípios estéticos do *noh* de *monomane* (a imitação das coisas) e de *yugen*, um ideal estético influenciado pelo Zen, que enfatiza a insinuação de mistério e de profundidade. Além de escrever algumas das peças mais conhecidas do repertório do

noh, Zeami escreveu uma série de ensaios que estabeleceram os padrões para as apresentações de *noh* nos séculos seguintes.

Após a queda do shogunato de Muromachi, o *noh* recebeu amplo patrocínio do líder militar Hideyoshi Toyotomi, e, no século XVII, *noh* tornou-se “propriedade oficial” do shogunato de Tokugawa. Durante esses anos, as apresentações ficaram ainda mais lentas e mais solenes do que no período de Zeami.

Com a queda do shogunato, o *noh*, no período Meiji (1868-1912), foi mantido vivo graças à dedicação de intérpretes como Minoru Umewaka I (1828-1909) e ao patrocínio da nobreza. Desde o fim da 2ª Guerra Mundial, o *noh* tem dependido inteiramente do público para sua sobrevivência. Atualmente, o *noh* continua sendo sustentado por um reduzido mas dedicado grupo de espectadores, assim como por um considerável número de amadores que pagam pela instrução nas técnicas de canto e dança do *noh*. Em anos recentes, apresentações de *noh* em ambientes a céu aberto, à noite e sob a luz do fogo (chamadas *takiginoh*), têm se tornado cada vez mais populares, e há diversas apresentações do gênero durante o verão em templos Budistas, em santuários Shintoístas e em parques.

Elementos de uma Apresentação de *Noh*

Palco

O palco do *noh*, que era originalmente ao ar livre, mas que atualmente costuma estar alocado dentro de uma estrutura maior, é em si mesmo uma obra de arte. O palco principal, medindo seis por seis metros, é construído com cipreste japonês (*hinoki*) e coberto por um magnífico telhado de estilo shintoísta, e há uma ponte (*hashigakari*) que serve de ligação para o palco. À direita e ao fundo do palco principal estão as áreas onde sentam-se os músicos e o coral. O pinheiro pintado na parede do fundo é o único plano de fundo para todas as apresentações, com o cenário sendo estabelecido pelas palavras dos atores e do coral.

Os três ou quatro músicos (*hayashikata*) sentam-se no fundo do palco e tocam a flauta, o pequeno tambor de mão (*kotsuzumi*), o grande tambor de mão (*otsuzumi*), e, quando a peça assim o exigir, o grande tambor de chão (*taiko*). O coral (*jiutai*), cujo principal papel é cantar as palavras e pensamentos do personagem protagonista, senta-se à direita no palco.



O palco de noh
(foto cortesia do Teatro Nacional de Noh)

Máscaras, Papéis, Figurinos e Objetos

Muitas pessoas, tanto no Japão quanto no exterior, que têm pouco ou nenhum conhecimento direto do teatro *noh*, já tiveram contato com o *noh* por meio de suas famosas máscaras, as quais são frequentemente exibidas em museus e em mostras especiais. As diversas modalidades de máscaras caem em várias categorias distintas, como as de mulher jovem, de homem velho e de demônio, e até entre as máscaras usadas para o mesmo papel há diferentes níveis de dignidade (*kurai*) que afetam como o papel e a peça no geral devem ser representados. Alegria e tristeza podem ser exprimidas pela mesma máscara através de uma sutil mudança no modo como as sombras afetam seus traços.

Normalmente apenas o personagem principal (*shite*) usa uma máscara, embora em algumas peças a máscara também seja usada por personagens coadjuvantes (*tsure*). Personagens em papéis secundários (*waki*), seus coadjuvantes (*wakitsure*) e personagens infantis (*kokata*) não usam máscaras.

Além das máscaras, o *noh* também é conhecido por seus figurinos extravagantes estampados de modo ousado, os quais criam um forte contraste com o palco vazio e com os movimentos contidos. Um figurino do *shite* com cinco camadas e uma vestimenta exterior de brocado cria uma imagem imponente no palco, efeito que é ampliado em algumas peças pela utilização de uma peruca brilhante vermelha ou branca.

A habilidade do *shite* e do *waki* em expressar diversas coisas com um gesto é reforçada pelo uso que fazem de vários objetos de mão, o mais importante dos quais é o leque (*chukei*). O leque pode ser utilizado para representar um objeto, como uma adaga ou uma concha, ou uma ação, como acenar ou olhar a lua.

Programa e Peças

Um programa tradicional de *noh* inclui cinco peças *noh* intercaladas com três ou quatro *kyogen*, mas é mais comum que um programa contemporâneo tenha duas ou três peças *noh* separadas por uma ou duas *kyogen*. Tanto o programa quanto cada peça individual são baseados no padrão dramático *jo-ha-kyu* (introdução-exposição-final rápido), com uma peça geralmente tendo uma seção *jo*, três seções *ha* e uma seção *kyu*.

O repertório *noh* é composto por *Okina*, que só é apresentado em ocasiões especiais e é mais uma dança ritual do que uma peça, e por cerca de 240 peças existentes classificadas em cinco diferentes grupos. O primeiro grupo consiste em peças de deus (*waki noh*), em que o *shite* é primeiro um ser humano e depois um deus. Essas peças, lentas até mesmo para os padrões *noh*, são apresentadas com certa raridade hoje em dia. O segundo grupo é de peças de guerreiro (*shura-mono*). Na maioria dessas, um guerreiro morto da facção perdedora na Guerra Taira-Minamoto pede a um sacerdote que reze por sua alma. Peças de peruca (*kazura-mono*) representam o terceiro grupo. Essas peças são com frequência sobre uma bela mulher do Período Heian (794-1185) que é obcecada pelo amor. O quarto grupo é o maior e é comumente chamado de "miscelânea *noh*" (*zatsu noh*) porque inclui peças de variados temas. O quinto e último grupo é o de peças de demônio (*kiri-noh*). Nessas peças, que tendem a ser as mais céleres de todos os grupos, o *shite* costuma aparecer em forma humana na primeira parte e depois se revelar como um demônio na segunda parte.

Uma Peça *Noh*: *Aoi no Ue*

A peça *Aoi no Ue* (Senhora *Aoi*) é uma das mais apresentadas do repertório *noh*. O autor original da peça é desconhecido; ela foi revisada por Zeami e é baseada em eventos do romance *O Conto de Genji*, do século XI, de Murasaki Shikibu.

No início da peça, um oficial da corte (papel *wakitsure*) explica que a Senhora *Aoi*, a esposa grávida de *Genji*, nobre da corte, está enferma, e que a feiticeira *Teruhi* foi chamada para tentar identificar o espírito que a possui. Um manto dobrado, colocado na frente do palco, representa a Senhora *Aoi*.

A feiticeira (papel *tsure*) invoca o espírito que possui a Senhora Aoi.

O espírito (papel *shite*) se aproxima. (O *shite* usa a máscara *deigan* usada para espíritos femininos vingativos). É a Senhora Rokujo, amante negligenciada de Genji. Falando por si mesma e através do coral, a Senhora Rokujo conta da natureza efêmera da felicidade nesse mundo, e do seu ressentimento contra a Senhora Aoi, como esposa do radiante Genji. (A Senhora Rokujo foi ainda mais humilhada quando sua carruagem foi empurrada de lado pela da Senhora Aoi em um festival, não muito antes).

O espírito da Senhora Rokujo vai para frente para atingir a Senhora Aoi com seu leque, e depois se move para o fundo do palco. Lá, protegido da audiência por um manto segurado por ajudantes, o *shite* troca a máscara *deigan* pela máscara *hannya*, de demônio feminino.

O oficial da corte chama um mensageiro para convocar um asceta budista da montanha (papel *waki*) para exorcizar o espírito.

Após o início do ritual de exorcismo, o *shite* retorna para o centro do palco, agora usando a máscara demoníaca e empunhando um cetro de demônio. Eles lutam e o espírito raivoso da Senhora Rokujo é dominado pelas preces do asceta. Esse triunfo dos ensinamentos budistas e a salvação da Senhora Aoi contrastam com O Conto de Genji; no romance, a Senhora Aoi morre ao dar à luz ao filho de Genji.

História do *Kyogen*

Acredita-se que as raízes do *kyogen* estejam no entretenimento trazido da China ao Japão, no século VIII ou antes. Esse entretenimento evoluiu para o *sarugaku* nos séculos seguintes, e no início do século XIV havia uma clara distinção nos grupos de *sarugaku* entre os intérpretes das peças sérias *noh* e aquelas humorísticas de *kyogen*. Como um componente do *noh*, o *kyogen* recebeu o mecenato da aristocracia militar até o período da Restauração Meiji (1868). A partir de então, o *kyogen* foi mantido vivo graças a grupos familiares, principalmente pelas escolas de Izumi e de Okura. Os intérpretes profissionais de *kyogen* de hoje apresentam-se tanto independentemente quanto como parte de programas *noh*.



Apresentação Kyogen

Yataro Okura interpretando Boshibari (Adequado para ser Amarrado) na 5ª apresentação de dramas noh incluída na lista de Patrimônio Intangível da Humanidade (Foto cortesia da Associação de Intérpretes Nohgaku)

Apresentações e Peças

A palavra *kyogen* comumente se refere às peças cômicas independentes que são apresentadas entre duas peças *noh*, mas o termo também é usado para designar papéis representados por intérpretes de *kyogen* dentro de uma peça *noh* (também chamado *aikyogen*). Entre os papéis *kyogen* encontrados em peças *noh*, ainda que alguns sejam parte integral da própria peça, é mais comum que o papel *kyogen* sirva de ponte entre o primeiro e o segundo ato. Neste caso, o intérprete *kyogen* fica sozinho no palco e explica a história em uma linguagem coloquial. Isso dá ao *shite* do *noh* tempo para trocar de figurino, e, para as audiências não educadas da era feudal, fazia com que a peça fosse mais facilmente compreendida.

O atual repertório *kyogen* conta com mais de 260 peças independentes. No sistema de classificação mais comum, elas estão divididas nos seguintes grupos: *waki kyogen* (peças auspiciosas), peças *daimyo* (senhor feudal), peças Taro-kaja (Taro-kaja é o nome do servo que é o protagonista), peças *muko* (genro), peças *onna* (mulher), peças *oni* (demônio), peças *yamabushi* (asceta da montanha), peças *shukke* (sacerdote budista), peças *zato* (homem cego), peças *mai* (dança) e peças *zatsu* (miscelânea). Excetuado o grupo de miscelânea, a maior categoria de *kyogen* é aquela das peças Taro-kaja. O personagem Taro-kaja é uma espécie de homem comum esperto que, enquanto que nunca escapa seu destino de ser um servo, é capaz de tornar a vida um pouco mais agradável ao conseguir tirar proveito do seu mestre.

Os figurinos *kyogen* são muito mais simples do que os usados para o *noh* e são baseados nas vestimentas que eram realmente utilizadas no Japão medieval. A maioria dos *kyogen* não usa máscaras, embora haja cerca de 50 peças nas quais máscaras sejam utilizadas, geralmente para personagens não humanos como animais, deuses e espíritos. Em contraste com a falta de expressão dos personagens de *noh*, estejam mascarados ou não, os intérpretes de *kyogen* dependem de exuberantes expressões faciais para efeito cômico.



Máscaras noh e kyogen

(Fotos cortesia do Teatro Nacional de Noh)

(Esquerda) uma máscara noh ko-omote usada para papéis de mulher jovem

(Direita) uma máscara kyogen de macaco