

NÓGAKU

Najdôležitejším produktom 15. storočia je dráma nó. Výraz *nógaku* zahŕňa v sebe nó aj *kjógen* a vyjadruje tak organickú prepojenosť vážneho a komediálneho, podobne ako v klasickom Grécku: medzi jednotlivými lyrickými drámami nó sa hrávali frašky *kjógen*.

- **nó**, podobne ako *otogizóši*, sa vyvinuli z náboženského prostredia, mali za účel šírenie buddhizmu (*kandžin-nó* „hry na rozširovanie pohľadu“), čo dalo postupne vzniknúť verejným predstaveniam za vstupné, ktoré si podržali starý názov *kandžin-nó*. Námety sú tiež podobné ako v *otogizóši*. Jazyk je archaický, v podstate kopíruje jazyk Heike monogatari.

- **kjógen** bol ľudovejší, improvizovaný, v hovorovom jazyku, jeho hry boli prvýkrát zapísané až v 17. storočí. Na rozdiel od nich boli nó starostlivo komponované spevohry, ktorých rukopisy sa s najväčšou úctou dedili v hereckých rodoch.

AUTORI NÓ:

najvýznamnejšia trojica

Kannami (1333-1384) (alternatívna podoba jeho mena - *Kan'ami*)

Zeami (1364?-1444?) - Kannamiho syn

Komparu Zenčiku (1405-1470?), Zeamiho zať

potomkovia rodu Kanze

(Kannamiho ďalšie meno „Kanze“ si jeho potomkovia dali ako rodové meno)

Kanze Motomasa (?1401-1432) - Zeamiho syn

a Kannamiho potomkovia cez Zeamiho mladšieho brata

potomkovia rodu Komparu

et al

Zeami a Zenčiku – okrem hier nó písali aj významné pojednania (*nógakuron*) o estetike nó, divadelnej teórii aj praxi, významné umenovedné a filozofické zdroje. Zeami ich napísal 18, najznámejších Zenčikuových je 10. Sú písané súvekým jazykom 14. storočia a predstavujú stredovekú učeníu japončiny. (*Fúšikaden* je známy aj pod starším nepresným názvom „*Kadenšo*“.)

nó

lyrická dráma, pôvodne označovaná ešte aj starovekým pojmom *sarugaku* – „opičie hry“: tento starobylý názov naznačuje, že pôvodne tu bola silná aj humorná stránka – spoločný pôvod s *kjógenom*. Nie je presne známe, kedy sa vážna tematika (*nó*) a komediálna tematika (*kjógen*) oddelili, ale vážna a distingvovaná nó sa pravdepodobne vyformovala až po polovici 14. storočia (Kannami a jeho generácia) a klasickú formu jej dal až Zeami.

typy rolí

š(i)te – hlavná postava (v mnohých hrách má masku)

cure – šiteho spoločník, druhá hlavná postava (tiež môže mať masku)

waki – obyčajne pútnik, ktorého vystúpením sa hra začína

wakicure – wakiho spoločník

monogurui

„blaznenie“

Tu podrobne vysvetliť motiváciu prekladu. V slovenčine okrem „bláznit' sa“ máme aj knižné „blazniet“, ktoré dobre zodpovedá japonskému slovesu [kuruwu] くらぶ . Preto „blaznenie“. V češtine – ťažko odhadnem vhodný ekvivalent. (*Fúšikaden* s. 404)

duchovia

toto téma pochází z toho, že herci sarugaku byli původně najímáni do buddhistických výstupu vyhánění zlých duchů, a tento dramatický motiv se stal základem mnoha nó.

viera v duchov sa objavuje už v príbehoch *secuwa* v heianskom období (Nihon rjóiki, Kondžaku monogatari), kde sa prejavuje ako súčasť pôvodnej japonskej zbožnosti a súvisí s vierou v trvalé duchovné putá, ktoré sa nepretrhnú ani po smrti. V nó sa duch po smrti vracia, aby sa vysporiadal so svojou pozemskou minulosťou. Hry s touto tematikou sa označujú ako *mugen-nó* (hry snov a vidín).

Hry nó - delenie

podľa charakteru hlavnej postavy š(i)te

mugen-nó (nó snov a vidín) a *genzai-nó* (realistické)

podľa koncepcie predstavenia

júgen (s „klasickým pôvabom“) a *hijúgen* (neskoršie, bez *júgenu*)

dnes poznáme asi 3000 hier – ca 250 je *genkókjoku* = repertoár „v súčasnosti hraných hier“. Tieto sa delia na 5 skupín:

5 skupín a tradičná zostava predstavenia

(1.a. **Okina**: prastarý scénický útvar, zrejme pôvodný typ rituálneho tanca, z ktorého sa nó vyvinula)

1. (b.) Waki-nó
+ 1. kjógen
2. Šura-nó
+ 2. kjógen
3. Kazura-nó
+ 3. kjógen
4. Jonbanme-mono
+ 4. kjógen
5. Kiri-nó
+ cuke-šúgen (záverečná modlitba)

Poradie v programe s viacerými hrami nie je náhodné ani ľubovoľné, ale riadi sa tradíciou piatich skupín hier („*gobandate*“). Pri úplne najoficiálnejších predstaveniach, napríklad v slávnostnom období Novoročných sviatkov (*Ošógacu*) alebo v prípade posväcovania nového divadla, predstavenie otvára prastarý scénický útvar **Okina** („Starec“), ktorý sa zachoval ešte pred čias sformovania nó. Tancujúca postava starca v ňom symbolizuje dobroprajné božstvo, udeľujúce svoju milosť a priazeň zemi a národu. Inak sa predstavenia začínajú priamo hrou z Prvej skupiny (*Waki-nó*), ktorá predstavuje slávnostné a dobroprajné hry, pri ktorých sa zjavujú božstvá alebo sa hovorí o šťastí celého národa.

Druhú skupinu (*Šura-nó*) tvoria hry o bojovníkoch, čerpajúce námety hlavne z Rozprávania o rode Taira – často okrajové epizódy.

V Tretej skupine (*Kazura-nó*) je hlavnou postavou žena.

Štvrtá skupina (*Jonbanme-mono*) pravdepodobne vznikla ako kategória „toho ostatného“, a Piatu skupinu (*Kiri-nó*), uzatvárajúcu oficiálny päťdielny program predstavenia, tvoria hry o zjaveniach rozličných démonov či buddhistických avatárov. Program často uzatvára aj citovo hlboká hra (napr. **Sumidagawa**), ktorá striktne nepatrí do Piatej skupiny.

5 smerov šite

Kanze

Hóšó

Komparu

Kongó

Kita

texty nó

najpoetickejšia japončina, lyrická než dramatická

rytmus 7-5 zdedený cez širabjóši z imajó