

Univerza v Ljubljani
Filozofska fakulteta



UVOD V GLEDALIŠČE NŌ

SVET MASK KITAZAWE HIDEOTE

*Obeležitev 30. obletnice vzpostavitve diplomatskih odnosov
med Slovenijo in Japonsko*

Uredila Klara Hrvatin

v sodelovanju z oblikovalcem mask Kitazawa Hideto
in prof. Richardom Emmertom

Ljubljana, 2023

UVOD V GLEDALIŠČE NŌ

SVET MASK KITAZAWA HIDEDE

Obeležitev 30. obletnice vzpostavitve diplomatskih odnosov med Slovenijo in Japonsko

Urednica: Klara Hrvatin

Fotografije: Kitazawa Sōta 北澤壯太

Fotografije na naslovnici: Kitazawa Sōta 北澤壯太

Lektorica: Anja Muhvič

Pregled strokovnih izrazov v japonščini: Chikako Shigemori Bučar

Založila: Založba Univerze v Ljubljani

Za založbo: Gregor Majdič, rektor Univerze v Ljubljani

Izdala: Znanstvena založba Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani

Za izdajatelja: Mojca Schlamberger Brezar, dekanja Filozofske fakultete

Oblikovanje in prelom: Jure Preglau

Tisk: Birografika Bori d.o.o.

Naklada: 150 izvodov

Prva izdaja

Ljubljana, 2023

Cena: 9,90 EUR



To delo je ponujeno pod licenco Creative Commons Priznanje avtorstva-Deljenje pod enakimi pogoji 4.0 Mednarodna licenca (izjema so fotografije). / This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (except photographs).

Prva e-izdaja. Publikacija je v digitalni obliki prosto dostopna na <https://journals.uni-lj.si/>
DOI: 10.4312/9789612972127

Kataložna zapisa o publikaciji (CIP) pripravili v
Narodni in
univerzitetni knjižnici v Ljubljani

Tiskana knjiga
COBISS.SI-ID=173499395
ISBN 978-961-297-213-4

E-knjiga
COBISS.SI-ID=173405187
ISBN 978-961-297-212-7 (PDF)

Kazalo

UVOD

Uvod v gledališče *nō* in svet mask Kitazawe Hidete 9
Klara Hrvatín

Change in *nō* 13
Richard Emmert

Kako vidim sedanji položaj gledališča *nō* in svojo vlogo
pri njegovem razvoju 16
Kitazawa Hideta 北澤秀太

O GLEDALIŠČU *NŌ*

Kratek pregled zgodovine gledališča *nō* 21
Nina Kališnik

Vsebinska kategorizacija iger gledališča *nō*..... 27
Lana Bičak

Oder gledališča *nō*..... 35
Martina Tovarnik

Glasba gledališča *nō* 39
Nežka Kočever

Kostumi gledališča *nō* 47
Ajda Pristovšek

Rekviziti gledališča *nō*..... 53
Daša Mikuž

O POSEBNOSTIH MASK GLEDALIŠČA *NŌ* Z IZDELOVALCEM MASK KITAZAWO HIDETO

Intervju z izdelovalcem mask Kitazawo Hideto 63
Sara Kleč

O maskah gledališča <i>nō</i> in <i>kyōgen</i>	69
<i>Meta Puc in Nataša Hočevar</i>	

**OPISI IZBRANIH MASK GLEDALIŠČ *NŌ* IN *KYŌGEN*
KITAZAWE HIDE TE**

<i>jūroku</i>	80
<i>hannya</i>	82
<i>ōtobide</i>	84
<i>ōbeshimi</i>	86
<i>kentoku</i>	88
<i>shishiguchi</i>	90
<i>hakushikijō</i>	92
<i>sankōjō</i>	94
<i>dōji</i>	96
<i>buaku</i>	98
<i>kokushikijō</i>	100
<i>kotobide</i>	102
<i>oto</i>	104
<i>shaka</i>	106
<i>ōakujō</i>	108
<i>usobuki</i>	110
<i>ko omote</i>	112
<i>zō</i>	114
<i>kojō</i>	116
<i>chōrei beshimi</i>	118
<i>kantan otoko</i>	120
<i>shakumi</i>	122
Viri in literatura	125

Zahvala

Posebna zahvala gre oblikovalcu mask Kitazawi Hideti 北澤秀太, ki je spremljal nastanek publikacije od vsega začetka in vseskozi spodbujal študente pri pisanju ter jim bil na voljo z dodatnimi razlagami o maskah gledališč *nō* in *kyōgen*, tako na spletnih predavanjih, ki smo jih organizirali v sklopu predmeta *Klasične japonske odrske umetnosti*, kot tudi sicer. Prav tako gre posebna zahvala Richardu Emmertu, profesorju azijskih in tradicionalnih japonskih uprizoritvenih umetnosti na Univerzi Musashino v Tokiu, ki je s svojim vpogledom v zgodovino in trenutnim položajem gledališč *nō* in *kyōgen* tako na Japonskem kot v tujini študentom lahko svetoval pri vsebini tematskih sklopov publikacije in jih usmerjal glede primerne literature. Za vso pomoč, konstruktivne komentarje in predloge ter natančen tehnični pregled japonske terminologije se zahvaljujem tudi dr. Chikako Shigemori Bučar z Oddelka za azijske študije. Zahvaljujem se tudi dr. Nagisi Moritoki Škof in knjižničarki Maji Vavtar z Oddelka za azijske študije, ki sta nam pomagali pri dostopanju do dodatnega strokovnega in znanstvenega gradiva, povezanega s tematiko naše publikacije.

Posebna zahvala tudi študentom predmeta *Klasične japonske odrske umetnosti* (leto 2021/2022, letni semester) za sprejem pobude oblikovanja te knjige in odlično sodelovanje ter delo tako pri pisanju tematskih sklopov (Lana Bičak, Nataša Hočevnar, Nina Kališnik, Nežka Kočevnar, Daša Mikuž, Ajda Pristovšek Podergajs, Meta Puc, Martina Tovarnik) kot opisih izbranih mask oblikovalca Kitazawe (Lana Bičak, Nataša Hočevnar, Roza Jaki, Nina Kališnik, Sara Kleč, Nežka Kočevnar, Tadej Laslo, Daša Mikuž, Ajda Pristovšek Podergajs, Meta Puc, Martina Tovarnik), pri opravljanju intervjuja in prevajanju (Sara Kleč) ter urejanju literature (Tadej Laslo).

Za fotografije in dovoljenje za njihovo objavo se zahvaljujem fotografu Kitazawi Sōti 北澤壯太.

Publikacija je nastala v okviru projekta *Osiroteli predmeti: obravnava vzhodnoazijskih predmetov izven organiziranih zbirateljskih praks v slovenskem prostoru* (2021–2024) (št. J6-3133) in programske skupine *Azijski jeziki in kulture* (št. P6-0243), ki ju iz državnega proračuna financira Javna agencija za znanstvenoraziskovalno in inovacijsko dejavnost Republike Slovenije (ARIS).

Klara Hrvatini

Uvod

Uvod v gledališče *nō* in svet mask Kitazawe Hidete

Klara Hrvatín

Pričujoča publikacija je nastala v okviru predmeta *Klasične japonske odrske umetnosti*, ki ga izvajamo (od leta 2016/2017 naprej) na drugi stopnji japonologije Oddelka za azijske študije. Njeno snovanje je rezultat poizkusa spodbujanja študentov k pridobivanju teoretičnega znanja in globljega razumevanja snovi na osnovi načela *na študenta osredinjenih pristopov učenja in poučevanja*. Potek dela je vključeval učenje s pomočjo raziskovanja, pri katerem so bili upoštevani individualni interesi študentov, izkušnjo timskega dela in časovnega načrtovanja ter aktivno rabo japonskega jezika. S praktičnega vidika smo si za cilj najprej zadali izdajo publikacije o tradicionalnem japonskem gledališču *nō*, ki bi ponudila osnovni pregled gledališča in izbranih mask. Nato smo razmislili in glede na individualne interese študentov izbrali ustrezne teme, pri čemer so se nekateri od študentov lahko odločili tudi za delo bolj tehnične narave in prevzeli vlogo prevajalca, intervjuvarja, urednika besedil ipd.

Pri nastajanju publikacije sta sodelovala Kitazawa Hideta 北澤秀太 – oblikovalec tako klasičnih kot sodobnih mask gledališč *nō* in *kyōgen* ter Richard Emmert – profesor azijskih in tradicionalnih japonskih uprizoritvenih umetnosti na Univerzi Musashino v Tokiu. Emmert že od leta 1973 na Japonskem študira, poučuje in izvaja gledališko obliko *nō* in je certificiran kot učitelj šole gledališča sloga *kita ryū* (喜多流). Priznan je kot ustanovitelj in umetniški vodja gledališke družbe Theatre Nohgaku (Gledališče Nohgaku), katere namen je v prvi vrsti »izvajati sodobna dela, ki bi segala čez meje kulture in jezika ter odražala skupno človečnost.«¹ Prav tako se posveča izvajanju izvornih in tradicionalnih del tako v japonščini kot angleščini, v sodelovanju z japonskimi umetniki, izvajalci in mojstri. Eden njegovih glavnih ciljev je usmerjen tudi v poučevanje širšega občinstva, tako japonskega kot mednarodnega, o umetnosti gledališča *nō*. Emmert veliko sodeluje s Kitazawo v pripravi novih mask za novejša, sodobnejša dela. Prav tako sodelujeta pri organizaciji in vodenju delavnic na temo

1 »About us: Mission«, Theatre Nohgaku, dostopano 29. julija 2023, <https://www.theatrenohgaku.org/>.

gledališča *nō* in značilnosti mask, ki jih izvajata širom sveta. S sodelovanjem pri predmetu *Klasične japonske odrske umetnosti* sta študentom s pomočjo interaktivnih spletnih predavanj ponudila nadgradnjo naučenega pri pouku, globlji vpogled v samo tematiko, spodbudo pri raziskovanju in oblikovanju opisa mask oblikovalca Kitazawe ter prav tako individualno pomoč izven predavanj, pri svetovanju glede vsebine tematskih sklopov publikacije ter svetovanju in usmerjanju glede primerne literature.

Publikacija je razdeljena na dve tematski enoti. Prvi del je uvod v gledališči *nō* in *kyōgen* ter predstavlja njune osnovne značilnosti: zgodovino in razvoj skozi stoletja ter lastnosti iger, glasbe, odra, kostumov in rekvizitov. Druga tematska enota je posvečena opisom izbranih mask oblikovalca Kitazawe. Gre predvsem za klasične maske, uporabljene v gledališčih *nō* in *kyōgen*, ki so del širšega opusa oblikovalca Kitazawe. Opise mask dopolnjuje intervju s Kitazawo, v katerem izvemo o njegovem trenutnem izdelovanju mask in nadaljnjih načrtih.

Pred samimi tematskimi sklopi, v uvodnem delu, najdemo prispevka Richarda Emmerta in Kitazawe Hidete; prvi v prispevku »Spremembe v gledališču *nō*« skozi prizmo učitelja, izvajalca ter prav tako pisca in producenta gledaliških iger *nō* razmišlja o spremembah japonskega tradicionalnega gledališča skozi zgodovino in njegovi pogojenosti s spremembami, drugi nam s prispevkom »Kako vidim sedanji položaj gledališča *nō* in svojo vlogo pri njegovem razvoju« približa svoj odnos do gledališča *nō*, v katerem, pravi, je treba vedno iskati nove izzive, med katerimi izpostavi tudi željo po sodelovanju pri oblikovanju igre *nō* v slovenskem jeziku v prihodnosti.

Nina Kališnik poda oris izvora gledališča *nō* in njegove zgodovine, od obdobja Muromachi (1333–1573), v katerem se je izoblikovalo, do začetka 21. stoletja, ko je bilo gledališče vpisano v Unescov *Reprezentativni seznam nesnovne kulturne dediščine človeštva*. Njegovemu izvoru je botrovala oblika popularne oblike gledališča *sangaku* 散楽, ki je bila uvožena na Japonsko iz Kitajske in se je razvila v *sarugaku* 猿楽 – obliko varietéja z raznovrstnim zabavnim programom, sestavljenim iz glasbenih in plesnih ter akrobatskih točk, pantomime, žongliranja in čarovniških trikov, ter *gagaku* 雅楽 – obliko bolj resne oziroma slovesne glasbe in plesa. Sčasoma se je *sangaku* skozi spremembe v *sarugaku* populariziral z nastopi v sve-tiščih, medtem ko je *gagaku* spremljal svet dvorjanov na dvoru. Poseben poudarek v prispevku je namenjen predstavnikoma, ki sta na umetnosti *nō* pustila izjemen pečat: ustanovitelju šole gledališča *nō* sloga *kanze*

(*kanze ryū* 観世流), danes enega od najbolj razširjenih izmed petih tradicionalnih šol gledališča *nō*, in dramatiku prvih iger gledališča *nō* Kan'ami Kiyotsugu 観阿弥清次 (1333–1384) ter njegovemu sinu Zeami Motokiyo 世阿弥元清 (1363 do ok. 1443). Zeami je nadaljeval očetovo delo ter v vlogi gledališkega igralca, pisca, estetika in kritika pripeljal to umetnost do dovršene popolnosti. Lana Bičak predstavi pet kategorij, v katere so igre razvrščene: *igre o bogovih*, *igre o bojevnikih*, *igre z lasuljo*, kategorijo *drugih iger* z različnimi temami, ki jih ne moremo pripisati nobeni od kategorij, in *zaključne igre* ali *igre o demonih*. Za vsako kategorijo predstavi vsebino izbrane igre. Tradicionalno je predstava *nō* trajala ves dan, sestavljena je bila iz obrednega plesa *Okina* in petih iger, ki so se prepletale s komedijami *kyōgen*, dopolnjujočimi stalnicami gledališča *nō*. Poleg omenjene kategorizacije poznamo tudi razdelitev iger gledališča *nō* na t. i. *mugen nō* 夢幻能 (sanjski *nō*) in *genzai nō* 現在能 (realistični *nō*). Pri prvoomenjenih gre za igre, v katerih glavni lik nastopi kot duh ali drugo nadnaravno bitje, ki premišljuje o preteklih dogodkih, pri slednjih pa za tiste, v katerih je glavni lik resnična oseba.

Martina Tovarnik poda značilnosti odra gledališča *nō* (*nōgakudō* 能楽堂), z uvodom v zgodovino praks postavitve odra na prostem do obdobja Edo. V ospredju je opredelitev strukture odra, njene namenskosti in simbolike, ter osnovne postavitve izvajalcev – igralcev in glasbenikov na odru. Izvemo tudi o karakteristikah osnovnega položaja igralcev *kamae* 構え, drsečega premikanja na odru *suriashi* すり足 in elementa ritmičnih udarcev z nogo ob tla (*ashibyōshi* 足拍子). V naslednjem poglavju Nežka Kočevar predstavi osnove glasbenih značilnosti gledališča *nō*. Sestavljajo ga *utai* 謡 ali vokalna glasba, ki jo izvajajo igralci, zbor pevcev *jiutai* 地謡 in instrumentalna zasedba *hayashi* 囃子. Instrumentalisti so postavljeni v ozadje glavnega odra, vedno v istem vrstnem redu od desne proti levi: flavta *nōkan* 能管, mali boben v obliki peščene ure *kotsuzumi* 小鼓, veliki boben v obliki peščene ure *ōtsuzumi* 大鼓 in veliki boben *taiko* 太鼓. Ključni element glasbe so tudi *kakegoe* 掛け声 ali vzkliki, ki jih izvajajo glasbeniki na tolkalih. Ti narekujejo ritem in tempo igre ter prav tako pripomorejo k ustvarjanju čustvenega razpoloženja. Prispevek podaja glavne značilnosti ritmične strukture in melodične organizacije glasbe, ponudi nam vpogled v značilnosti zapisa iger ter prenos znanja in tradicijo vzgoje izvajalcev, ki terja zahtevno in dolgoletno usposabljanje.

Ajda Pristovšek in Daša Mikuž osvetlita kostume in rekvizite, ki se najpogosteje uporabljajo v gledališču. Estetika razkošnih kostumov je prišla v ospredje v obdobju Edo, ko je gledališče *nō* postalo uradno gledališče

samurajskega razreda. Kostumi nosijo pomembno simboliko, predstavljajo spol, poklic, družbeni status lika, lahko pa tudi oznanjajo letni čas, povezan z zgodbo, v katero je lik vtkan, ter njegova čustva. Pristovšek poda natančno delitev kostumov v sedem kategorij glede na kos oblačila in predstavi kategorizacijo kostumov glede na njihovo barvo. Mikuž se posveti kategorizaciji rekvizitov ter predstavi njihovo uporabo, vlogo in simboliko v treh različnih igratih. Najbolj značilen in vsestranski rekvizit ostaja pahljača, ki jo nosijo vsi nastopajoči in s katero je mogoče simbolično prikazati paleto predmetov, kot so meč, pisalo, glasbilo ipd., lahko pomaga pri opisu določenih dejanj, kot sta zajemanje vode in izstrelek puščice, ter nakazuje občutja likov. Glede na to, da je oder gledališča *nō* dokaj minimalističen, so kostumi in pripomočki tisti pomembni del, ki izstopa na odru in odločilno pripomore k sami sceni ter služi kot osnovno sredstvo za izvajanje gledalčeve predstave o tem, kar prikazuje.

Sledi drugi del, posvečen osrednji temi publikacije – maskam gledališč *nō* in *kyōgen*. Vsak študent opiše dve izbrani maski, ki jih je izdelal Kitazawa, bodisi iz gledališča *nō* ali *kyōgen*. Vsaka je predstavljena s fotografijo, ob kateri najdemo ime maske, kategorijo in nabor iger, v katerih se uporablja. Da bi bolje razumeli svet oblikovanja in izdelave mask gledališč *nō* in *kyōgen*, v katerem kot eden od redkih oblikovalcev mask aktivno deluje rezbar Hideta Kitazawa, ga Sara Kleč predstavi skozi intervju, ki ga je izvedla v obliki dopisovanja po elektronski pošti. Kot uvod v ta del publikacije Meta Puc in Nataša Hočevar podata zgodovino, kategorizacijo, lastnosti in opis izdelave mask, premišljujeta pa tudi o ključnih razlikah med maskami gledališča *nō* in *kyōgen*.

Change in *nō*

Richard Emmert

Nō's tradition and change. *Nō* theatre has a history of some 650 years since it developed into what is considered its present form. Reading some of the casual introductions of *nō*, one might think that *nō* with its long tradition has not changed in that time—that it has been passed down from father to son and so the tradition today is practiced in the same way it has always been practiced over those 650 years.

Of course, serious writings on *nō* and most other traditions throughout the world are aware that over time, traditions undergo change. Sometimes these changes are swift and substantial, but perhaps more often they are subtle and practical.

Nō is no exception. For example, in Zeami's day (1363-1443), it is believed that *nō* was performed at a much faster speed than it is today. Also, the chant was generally melodic in nature; *nō's* contrasting chant styles of melodic (*yowagin* 弱吟 or *wagin* 和吟) and dynamic (*tsuyogin* 強吟 or *gōgin* 剛吟) are believed to have come about gradually over its first 300 years of existence. Costumes as well developed over these first several centuries until they became the gorgeous, yet delicate silk costumes used today.

The five categories of plays which are designated today only came about from the 17th century Edo period when *nō* was designated as the official ceremonial performance (*shikigaku* 式楽) of the military government. Before that time, there were many more categories. And while numerous new plays were written and performed throughout the Edo period, the present-day so-called “current repertory (*genkō kyoku* 現行曲)” of about 240 plays are, with the exception of one play, all pre-Edo period.

History also forced numerous changes upon *nō*. The above-mentioned development to *shikigaku* was clearly one of them. Another was the opening up of Japan to the world after the end of the Edo period in 1867 which is often mentioned as a critical time when *nō* could very well have disappeared altogether. Another such period was World War II and its aftermath. Both times saw performers regrouping and finding new ways of making *nō* relevant in society.

I arrived in Japan and began studying *nō* performance in 1973. And ever since that time, there has been substantial change in the situation of *nō*. The 1970s and 80s saw it at the height of its post-war popularity. Of course, such popularity was not to the degree of Japanese pop music or baseball, but there was a large amateur following of *nō* which meant that more than a thousand professional performers in the country could make a good living through teaching, performing as backup for amateur performances, and of course in full professional performances.

In 1983, the *National Nō Theatre* was established and through the advertising of its monthly program of performances, the audiences for *nō* greatly expanded outside of the amateur performers who had previously made up most of its audiences. Now there were many more who just went to see *nō* performances without being an amateur practitioner.

However, into the 1990s, and ever since, the number of amateur practitioners began to dwindle as *nō* seemed to have to vie for attention among a great number of other activities in society. Thus, while performances have increased, the teaching of amateur students has decreased. In addition, it has become more difficult for *nō* to attract younger performers who would be willing to go through the strict regimen of training.

This is pretty much where the world of *nō* is today. There are many performances which do appeal to a wider audience but there are fewer young performers willing to join with the *nō* world. As a result, there is concern among active middle-age performers who provided the backup for the previous generation. There are fewer younger performers willing to become the professionals needed to provide the backup for those middle-aged performers. Despite performances of extremely high quality, there is growing concern that further change will be needed to keep the tradition alive.

***Nō* and non-Japanese.** As an American involved in *nō* in Japan for most of the last 50 years, I have witnessed the above-mentioned changes. I myself am a semi-professional performer and have taught about *nō* and given performance workshops widely in both Japan and abroad. I also began an English *nō* troupe called *Theatre Nohgaku*, and have composed music in *nō* style for some 15 English *nō* performances. More recently I have composed music for a French *nō* and arranged music for a Spanish *nō*.

During this time, *nō* has become more widely known outside of Japan. The number of foreign performers like myself studying *nō* have gradually

increased. Many professional *nō* troupes have been invited to perform abroad, and numerous individual performers have given workshops abroad as well in dance, chant, musical instruments and *nō* maskmaking. A great number of *nō* plays have been translated into foreign languages, and books and articles have been published about *nō* in those languages. Perhaps this growing interest in *nō* outside of Japan will encourage a renewed interest in *nō* inside Japan.

Kako vidim sedanji položaj gledališča nō in svojo vlogo pri njegovem razvoju

Kitazawa Hideta 北澤秀太

能の現状とその発展における私の役割をどのように見るか

古典芸能である能を将来も発展させていくには、能の大切にしている様式をしっかり守った上で、新しい試みに挑戦していくことだと思います。能が600年も続いてこられたのは、その時々流行に影響されず、舞・謡・面・装束など基本となる根幹を高いレベルで維持して来たからです。しかしそれは同じことをずっと繰り返して来たわけではありません。『能に完成形なし』(喜多流佐々木多聞師談)と言うように、いつもより良い能ができるように技術を高め、少しずつ工夫を加えていったから、魅力的であり続けられたのでしょうか。古典能をしっかり勉強・研究した上で新作能(外国語能を含む)を作るという試みも大切です。観客の賛同を得て、繰り返し上演されることで、将来の古典になる可能性があります。

面打ち職人である私の役割は、常に古典の素晴らしい能面を研究・勉強し、製作すること。これは生涯の目標です。そしてどんな新作の創作面の依頼にも対応できるように、世界の美術・彫刻作品に関心を持ち、準備しておくことです。

また世阿弥の創作した、『複式夢幻能』という演劇形態はとても独創的で色々な歴史物語や神話・民話の舞台化に応用できます。独特の文化と複雑な歴史をもつスロベニアにも、きっと能の題材になるお話があると思います。近い将来スロベニア能ができることでしょう。私がお役に立てれば幸いです。

Menim, da je za razvoj tradicionalne uprizoritvene umetnosti nō v prihodnosti treba trdno ohranjati njeno prvotno obliko in prav tako sprejemati nove izzive. Razlog, da ima gledališče nō že šeststoletno tradicijo, tiči v tem, da je ohranilo osnove, kot so ples, petje, maske, kostumi ipd., na visoki ravni, ne glede na vplive raznih trendov posameznih obdobj. To pa ne pomeni, da se ni spreminjalo. Kot pravi Sasaki Tamon 佐々木多聞,

učitelj gledališča *nō* šole sloga *kita*: »V gledališču *nō* ni popolnosti,« in tako je gledališče *nō* ostalo privlačno prav zaradi stalnega prizadevanja za izboljšanje skozi nadgrajevanje in postopno vpeljevanje novih tehnik. Poleg tega, da se dobro naučimo in preučimo klasična dela, je prav tako pomembno poskušati ustvarjati nova (vključno z deli gledališča *nō* v tujih jezikih). S pridobitvijo naklonjenosti gledalcev in večkratnimi ponovitvami imajo namreč tudi nova dela možnost, da v prihodnosti postanejo klasika.

Moja vloga izdelovalca mask je nenehno raziskovanje, preučevanje osupljivih klasičnih mask in izdelovanje novih mask za gledališče *nō*. To je moj življenjski cilj. Pomembno se mi zdi tudi, da se kot izdelovalec mask zanimam za svetovne umetniške in rezbarske izdelke ter se tako pripravim, da se bom lahko odzval na vsako zahtevo po izdelovanju novih mask.

Oblika gledališča *nō*, ki jo je ustvaril Zeami, imenovana sanjski *nō* v dveh delih, je zelo izvirna in dopušča gledališke priredbe različnih zgodovinskih zgodb, mitov in ljudskih pravljic. Prepričan sem, da tudi v Sloveniji, ki ima edinstveno kulturo in zapleteno zgodovino, obstajajo zgodbe, ki bi jih lahko uporabili za temo igre gledališča *nō*. Morda bo že v bližnji prihodnosti nastala igra *nō* v slovenskem jeziku. V veliko zadovoljstvo bi mi bilo, če bi lahko tudi sam k temu pripomogel.

(prevedla Sara Kleč)

O gledališču *nō*

Kratek pregled zgodovine gledališča *nō*

Nina Kališnik

Izvor in prve igre

Gledališče *nō* 能 ali *nōgaku* 能楽 lahko uvrstimo med gledališke ali dramske tradicije, saj igralci upodabljajo zgodovinska ali izmišljena bitja in osebe ter na odru uprizarjajo dogodke, ki naj bi jim ti liki prisostvovali.¹ Splošno znano je, da se je gledališče *nō*, kot ga poznamo danes, oblikovalo in vzpostavilo v 14. stoletju, v obdobju Muromachi 室町時代 (1333–1573 n. št.).² Kljub temu gledališče *nō* zaradi pomanjkanja zapisov nima očitnih prednikov ali jasne poti, po kateri naj bi se tradicija razvila, zato so se na podlagi zgodovinskih zapisov oblikovale različne teorije o njenem nastanku.³

Vemo, da je bilo na Japonskem pred gledališčem *nō* prisotnih kar nekaj uprizoritvenih umetnosti, imenovanih *geinō* 芸能. Med te sodijo predstave in obredi, ki so jih izvajali na dvoru, v budističnih templjih in šintoističnih svetiščih. Nekatere od njih so vsebovale tudi zapletene zgodbe, ples, glasbo in govornišvo. Te starodavne umetnosti se razlikujejo po domnevanem izvoru, pokroviteljstvu in slogu. Za nekatere je znano, da so prišle na Japonsko v času dinastije Yamato 大和時代 (od 4. do 7. stoletja n. št.; obdobji Kofun 古墳時代, ok. 300–600 n. št., in Asuka 飛鳥時代, 645–710 n. št.) v znamenju kulturnega napredka, druge pa naj bi se samostojno razvile na japonskem otočju. Slednji ideji lahko verjamemo, saj je uprizarjanje, posnemanje in igranje del človeške narave. Že otroci posnemajo dogajanje in ljudi okoli sebe v igri ali v norčevanju iz odraslih.⁴ Umetnosti, ki jih je podpiralo plemstvo, so bile po večini prefinjene in dovršene, tiste, v katerih so uživali nižji sloji, pa so bile veliko bolj dinamične in do določene mere silovite, celo divje. Vendar pa dvorne, ljudske in religiozne

1 Noel John Pinnington, *A New History of Medieval Japanese Theatre: Noh and Kyōgen from 1300 to 1600* (Brown University: Palgrave Studies in Theatre and Performance History, 2019), 25.

2 »Nōgaku theatre«, Unesco Intangible Cultural Heritage, 2020, dostopano 16. junija 2022, <https://ich.unesco.org/en/RL/nogaku-theatre-00012>.

3 Pinnington, *A New History*, 25–26.

4 Prav tam, 25.

zvrsti niso bile strogo ločene ena od druge. Za japonske antične umetnosti (obdobji Jōmon 縄文時代, ok. 14000–300 pr. n. št., in Yayoi 弥生時代, od ok. 300 pr. n. št. do 300 n. št.) je značilno, da se nenehno prepletajo in vplivajo ena na drugo. Tako so iz starejših umetnosti nastajale nove in jih nadomestile ali pa so s prepletanjem ustvarile hibride.⁵

Kljub negotovi zgodovini je danes splošno sprejeto, da se je gledališče nō razvilo iz uprizoritvene umetnosti, imenovane *sarugaku* 猿楽. Uprizoritvena tradicija *sarugaku* se je začela z umetnostjo *sangaku* 散楽, ki je na Japonsko prišla iz Kitajske kot del budističnih obredov. *Sangaku* je vključeval nastope akrobatov, čarovnije in trike, žongliranje ter komične skeče.⁶ Do konca 8. stoletja je japonski dvor igralcem *sangakuja* zagotovil položaj v vladnih institucijah, po njegovi ukinitvi pa so jih najeli kot dvorne stražarje v zabavo na dvoru. Nekateri so se povezali s templji, kjer so sodelovali pri budističnih obredih, spet drugi pa so postali t. i. svobodni igralci v ljudskih obredih ali na uličnih zabavah. Slednji so pozneje postali del skupin *dengaku* 田楽 in *sarugaku*. *Sarugaku* ali v prevodu opičja igra naj bi se razvila iz *sangakuja* v obdobjih Heian 平安時代 (794–1185 n. št.) in Kamakura 鎌倉時代 (1185–1333 n. št.). Sprva so *sarugaku* sestavljale različne predstave, kot je *jushi sarugaku* 呪師猿楽,⁷ plesi in igre *dengaku*, lutkarstvo *kugutsu* 傀儡, žongliranje ter druge oblike komičnih imitacij in pripovedovanja ob spremljavi lutnje *biwa* 琵琶.⁸ Sredi obdobja Kamakura so se v tradiciji *sarugaku* oblikovale igralske skupine, imenovane za 座, iz katerih so se pozneje razvile štiri šole gledališča nō, ki obstajajo še danes. Glasba, plesi in pesmi *sarugaku* so se razvili v gledališče nō, medtem so se kratke humoriistične igre, ki so temeljile na dialogih, razvile v *kyōgen* 狂言.⁹

Zanimivo je, da so igralci že v 14. stoletju *sarugakuju* pripisovali božanski izvor.¹⁰ Nekatere skupine pa izvor vidijo v še eni tradiciji, predniku so-

5 Naoko Terauchi, »Ancient and Early Medieval Performing Arts«, v *A History of Japanese Theatre*, ur. Jonah Salz (Cambridge: Cambridge University Press, 2016), 4–19.

6 Keizō Miyamoto, »Nōgaku gaido: nō no rekishi 能ガイド : 能の歴史 (Vodnik po gledališču nō: zgodovina nō)«, Združenje izvajalcev gledališča nō, dostopano 9. avgusta 2022, <https://www.nohgaku.or.jp/guide/能の歴史>.

7 *Jushi sarugaku*, poznan tudi pod imenom *noronji* 呪師, je bil sklop predstav, ki so ponazarjale dejavnosti izganjalcev in pomirjevalcev duhov *hōzushi* 法呪師 (ekorcizem), iz katerih obredov so tudi izhajale. Uprizorjene so bile na budističnih novoletnih festivalih *shushōe* 修正会 in *shunigatsue* 修二月会. Noel John Pinnington, »Invented Origins: Muromachi Interpretations of 'okina sarugaku'«, *Bulletin of the School of Oriental and African Studies, University of London* 61, št. 3 (1998), 493.

8 Terauchi, »Ancient and Early Medieval Performing Arts«, 6.

9 Shōko Kodama, *The Complete Guide to Traditional Japanese Performing Arts* (Tokyo: Kodansha International, 2000), 164.

10 Zeami, *The Flowering Spirit: Classic Teachings on the Art of Nō*, prevedel William Scott Wilson (Tokyo: Kodansha International, 2006), 98–103.

dobne igre *Okina* 翁 (ali *Okina sarugaku* 翁猿楽), ki se je v tistem času redno izvajala pred svetišči ob obrednih priložnostih in je bila del tradicije *sarugaku*.¹¹ V 14. stoletju je bila igra *Okina* poznana pod imenom *Shikisanban* 式三番, kar pomeni tri obredne pesmi, in je bila sestavljena iz treh iger, v katerih nastopajo maske, ki prikazujejo starce. Te so imele in še vedno imajo pomembno vlogo v narodni zavesti.¹² Pinnington pravi, da naj bi bila moderna izvedba le-te še najbližje srednjeveški podobi gledališča *nō*. Vendar je tudi izvor igre *Okina* skrivnosten, z mnogimi interpretacijami.¹³

Ustanovitev in razvoj gledališča *nō*

Bolj točna in gotova zgodovina gledališča *nō* se začne sredi 14. stoletja, ko je svojo pot v umetnosti začel Kan'ami Kiyotsugu 観阿弥清次, ustanovitelj šole *Kanze za* 観世座, ki še danes velja za eno najbolj prepoznavnih šol gledališča *nō*.¹⁴ Poznan je kot eden izmed najpomembnejših pisateljev dramatike svojega časa. Pripisujejo mu tudi prve igre, ki bi jih lahko klasificirali kot klasični *nō*. Zgodovinarji ga označujejo kot umetnika in ustanovitelja gledališča *nō*, ki je utrl pot najbolj priznani osebi v tradiciji gledališča *nō*, svojemu sinu Zeamiju Motokiyu 世阿弥元清.¹⁵ Kan'ami je uvedel spremembe v sami strukturi igre in glasbe ter plesnih vzorcev. Vzel je elemente ritmične glasbe *dengaku* in bolj melodične elemente *sarugakuja* ter jim dodal eleganco in umetniškost, s tem pa ustvaril podobo gledališča, ki jo poznamo danes.¹⁶ Pomemben dogodek tako zanj kot za njegovega sina se je zgodil leta 1374, ko je bil šogun Ashikaga Yoshimitsu 足利義満 (1358–1408) tako prevzet nad Kan'amijevim nastopom, da je *nō* postal njegov glavni način zabave. To je bil začetek stoletnega podpiranja te gledališke zvrsti s strani šogunata in celotnega vladajočega razreda, kar je Kan'amiju prineslo velik ugled.¹⁷ Pokroviteljstvo gledališke

11 Glej Amano in dr., *Okina to Kan'ami: Nō no Tanjō* 翁と観阿弥 能の誕生 (Okina in Kan'ami: Rojstvo gledališča *nō*), *Nō wo yomu* 能を読む 1, ur. Umehara Takeshi 梅原毅 in Kanze Kiyokazu 観世清和 (Tokyo: Kadokawa Gakugei Shuppan, 2013), 15.

12 Pinnington, »Invented Origins«, 492–495.

13 Pinnington, *A New History*, 27.

14 Več o zgodovini gledališča v Fumio Amano, *Gendai nōgaku kōgi: nō to kyōgen no miryoku to rekishi ni tsuite no jū kō* 現代能楽講義: 能と狂言の魅力と歴史についての十講 (Contemporary Noh Lectures: Ten Lectures about Noh and Kyogen's Appeal and History), (Suita: Ōsaka Daigaku Shuppankai Osaka, 2004).

15 Benito Ortolani, *The Japanese Theatre: From Shamanistic Ritual to Contemporary Pluralism* (New Jersey: Princeton University Press, 2015), 93–95.

16 Kodama, *Complete guide*, 190–121.

17 Prav tam, 164.

skupine je pripomoglo k upravičenosti samurajske oblasti v aristokratskih krogih cesarskega mesta Kjoto. S tem dejanjem je Yoshimitsu dokazal, da je novonastala samurajska kultura sposobna prevzeti najboljše elemente dvorne kulture in hkrati ohraniti izrazito obliko borilne kulture samurajskega razreda.¹⁸

Po očetovi smrti je vodenje skupine prevzel njegov sin Zeami. Danes ga poznamo kot vrhunskega pisatelja iger *nō*, saj je ustvaril številne izvirne, literarno bogate igre *nō* ter se hkrati skliceval na japonske literarne vire in legende. Znal je izbrati lik junaka, primeren za pesem in ples, ter s strukturiranjem zgodbe v sanjah izpopolnil t. i. sanjski *nō* – *mugen nō* 夢幻能. Prav tako je ponovno zapisal in preoblikoval že obstoječe igre. Zeami je pri pisanju iger, igralskih tehnikah in razmišljanju o gledališču *nō* prevzel koncepte iz drugih uprizoritvenih umetnosti in literature, kot so *gagaku* (iz katerega je prevzel koncept *jo ha kyū* 序破急 – strukturo tempa/ritma¹⁹), poezija *renga* 連歌 (koncept *ageku* 挙句 – zadnji verz primerja s klimaksom *kyū*), poezija *waka* 和歌 (koncept *yūgen* 幽玄 – skrivnostna eleganca).²⁰ Kljub temu se je Zeami po smrti šoguna Ashikage Yoshimitsuja znašel v sporu z novim šogunom Ashikago Yoshinorijem 足利義教 (1394–1441) in bil celo izgnan na otok Sado 佐渡島.²¹

V obdobju Muromachi so bile iz igralskih skupin *sarugaku* ustanovljene štiri igralske šole ali slogi gledališča *nō*, šola sloga *kanze* (*kanze ryū* 観世流), šola sloga *hōsho* (*hōsho ryū* 宝生流), šola sloga *konparu* (*konparu ryū* 金春流) in šola sloga *kongō* (*kongō ryū* 金剛流), poznane tudi kot štiri umetniške skupine *sarugaku* – *Yamato sarugaku yoza* 大和猿楽四座. Pozneje, v obdobju Edo 江戸時代 (1603–1868 n. št.), se je ustanovila tudi šola sloga *kita* (*kita ryū* 喜多流). Vseh pet šol je na Japonskem aktivnih še danes.²²

18 Shinko Kagaya in Hiroko Miura, »Noh and Muromachi Culture«, v *A History of Japanese Theatre*, ur. Jonah Salz (Cambridge: Cambridge University Press, 2016), 47.

19 *Jo ha kyū* je sestavljen iz treh delov, vsak del se postopoma stopnjuje v hitrejši ritem: *jo* 序 (začetek) je zelo počasen gib v prostem ritmu, *ha* 破 (osrednji del ali razvoj) je nekoliko hitrejšo gibanje s pospešenim ritmom in *kyū* 急 (zaključek) je najhitrejšo gibanje z najhitrejšim ritmom. Danes se ta struktura uporablja v gledališču *nō*, umetnosti in borilnih veščinah ter predstavlja idealno obliko glasbenega dela v smislu njegove najbolj organizirane strukture. »Gagaku: johakyū to wa 雅楽: 序破急とは (Japonska dvorna glasba *gagaku*: kaj je *jo ha kyū*)«, Bunka Dejitaru Raiburari 文化デジタルライブラリー (Kulturna digitalna knjižnica), dostopano 8. avgusta 2022, <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc22/naritachi/bugaku/column.html>.

20 Kagaya in Miura, »Noh and Muromachi Culture«, 48.

21 Ortolani, *The Japanese Theatre*, 97.

22 »Introducing the World of Noh: Shite-kata«, The-Noh.com, dostopano 16. junija 2022, <https://web.archive.org/web/20200919093628/https://www.the-noh.com/en/world/shite.html>.

Obdobje od 1450 do 1600

Zgodba gledališča *nō* se je po Zeamijevi smrti nadaljevala, čeprav ne tako intenzivno. Pinnington izpostavlja, da razvoj gledališča *nō* od leta 1450 do 1600 ni tako jasen kot prej. Razlogi za to so različni, eden glavnih pa je zapletenost samih zgodovinskih dogodkov, obdobje vojskujočih se držav Sengoku 戦国時代 (1467–1598). Od srede 15. stoletja sta se moč in bogastvo iz prestolnice preselila v province, stara vojaška vlada pod vodstvom šoguna pa je izgubila svojo integriteto in avtoriteto. Posledično se je družba strukturno in geopolitično vse bolj drobila. Gledališče *nō* ni bilo več izključno domena profesionalcev in njihovih mecenov, temveč se je razširilo med vse družbene razrede. Ohranjena pisma igralcev iz tistega časa so v primerjavi z Zeamijevimi manj splošna in osebna, bolj tehnična in raznolika.²³

Obdobje šogunata Tokugawa

Po koncu obdobja vojskujočih se držav, v obdobju Edo, je bilo gledališče *nō* še vedno aristokratska oblika umetnosti, ki so jo podpirali šogun, fevdalni gospodje, imenovani *daimyō* 大名, ter bogati in prefinjeni meščani. Gledališče *nō* je popolnoma prevzelo Toyotomija Hideyoshija 豊臣秀吉, zato je oblikoval odloke za zaščito gledališč *nō* in *kyōgen*. Štirim skupinam *Yamato sarugaku yoza* je dodelil lastna posestva in mere riža ter povečeval njihovo število z vključevanjem igralcev iz drugih šol. Po njegovem naročilu so nastale nove igre, ki so prikazovale njegove lastne dosežke in v katerih je tudi sam igral.

Prvi šogun obdobja Edo Tokugawa Ieyasu 徳川家康 je sledil njegovemu zgledu. Tudi drugi šogun Tokugawa Hidetada 徳川秀忠 je poskrbel, da je bilo gledališče *nō* uradno zaščiten, od časa tretjega šoguna Tokugawe Iemitsuja 徳川家光 pa so bili uvedeni strogi predpisi. V času vladavine četrtega šoguna Tokugawe Ietsune 徳川家綱 se je gledališče *nō* že začelo preoblikovati v *shikigaku* 式楽, slovesno, obredno gledališko obliko, ki so jo izvajali bojevniki.²⁴

Poznejši šoguni so prav tako podpirali gledališče *nō*. Sčasoma sta *nō* in *kyōgen* postala uradni gledališki igri šogunata, s predpisi pa so omejili in zmanjšali možnost ustvarjanja novih iger. Tako je ponavljajoče se izvajanje uveljavljenih iger postalo norma, kar je spodbudilo razvoj dovršenih metod

23 Pinnington, *A New History*, 147.

24 Kagaya in Miura, »Noh and Muromachi Culture«, 49.

izvajanja igre in glasbe. Vendar pa je povpraševanje po novih in nenavadnih predstavah ter glasbenem izvajanju vodilo do nastanka različic, ki so bile ustvarjene znotraj tradicionalnega repertoarja. Te različice, imenovane *kogaki* 小書, so vključevale neobičajne izbire mask, kostumov ali odrskih rekvizitov in spremembo glasbene spremljave ali celo strukture same igre. Posledica postopne preobrazbe gledališča *nō* iz umetnosti, v kateri so sodelovali številni družbeni sloji, v obredno umetnost, ki je bila namenjena izključno samurajem, je bila ta, da je do konca obdobja Edo trajanje predstave postalo dvakrat daljše, kot je bilo v obdobju Muromachi.²⁵

Vseeno pa je gledališče *nō* z letnimi predstavami in s pomočjo amaterskih skupin našlo pot tudi do navadnih ljudi. Ti so po padcu šogunata postali zelo pomembni, saj gledališče *nō* ni imelo več podpore samurajev.²⁶

Moderno gledališče *nō*

S padcem šogunata in formacijo nove, modernizirane vlade obdobja Meiji 明治時代 (1868–1912 n. št.) se je končala državna finančna podpora, in celotno področje gledališča *nō* je zajela velika finančna kriza. Število iger in gledaliških odrov je v tem času močno upadlo. Sčasoma je gledališče po zgledu in vplivu tuje politike za zaščito umetnosti ponovno pridobilo podporo. Japonska vlada se je zavedala potrebe po tradicionalni nacionalni umetnosti ter je s pokroviteljstvom cesarske družine, plemstva in novonastalih političnih konglomeratov ponovno oživila gledališče *nō*. Šole, ki so preživele obdobje Meiji, so lahko ponovno razširile svoj vpliv. Igre so bile namenjene širši javnosti in uprizarjane v večjih mestih.²⁷

Pozneje, med nemiri po drugi svetovni vojni, je gledališče *nō* doživelo velik udarec. Grozilo mu je tudi izumrtje, vendar je po zaslugi trdega dela številnih ljudi gledališče ponovno zaživel. Postal je eno vodilnih klasičnih uprizoritvenih umetnosti na Japonskem, cenjeno pa je tudi v tujini.²⁸

Leta 1957 je japonska vlada *nōgaku* razglasila za pomembno nematerialno kulturno dediščino, kar je zagotovilo pravno zaščito tradicije ter njenih najbolj zaslužnih in uspešnih izvajalcev. Unesco je leta 2008 gledališče *nō* vpisal na Reprezentativni seznam nesnovne kulturne dediščine človeštva (*Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*).

25 Prav tam, 51–53.

26 Prav tam, 53–54.

27 »Nōgaku no rekishi 能楽の歴史 (Zgodovina gledališča *nō*)«.

28 Prav tam.

Vsebinska kategorizacija iger gledališča *nō*

Lana Bičak

Uvod

Na Japonskem se danes izvaja več kot 200 različnih iger gledališča *nō*. Igre *nō* so razdeljene v pet kategorij, za katere obstajata dva različna načina poimenovanja. Imenujejo se prva kategorija (*ichibanme mono* 一番目物 / *shobanme mono* 初番目物) ali igre o bogovih (*waki nō mono* 脇能物), druga kategorija (*nibanme mono* 二番目物) ali igre o bojvnikih (*shura mono* 修羅物), tretja kategorija (*sanbanme mono* 三番目物) ali igre z lasuljo (*katsura mono* 鬘物), četrta kategorija (*yonbanme mono* 四番目物) ali druge oziroma različne igre (*zatsu mono* 雑物), ki jih ni mogoče pripisati v nobeno od kategorij, in peta kategorija (*gobanme mono* 五番目物) ali zaključne igre oziroma igre o strašljivih demonih in duhovih (*kiri nō mono* 切能物). Prvo poimenovanje, tisto, ki označuje številko kategorije, izhaja iz načina izvajanja iger *nō* v obdobju Edo (1603–1867), kjer je bilo standardno v programu *nō* predstaviti igro iz vsake od petih kategorij. Tako so torej imenovane po vrstnem redu, po katerem so izvajane. Drugi način se imenuje *shin nan jo kyō ki* 神男女狂鬼: bogovi, moški, ženske, norci in demoni; gre za imenovanje glede na vsebino iger. Obstaja tudi igra *Okina*, ki ne spada v nobeno od zgoraj naštetih kategorij, ker nima določene zgodbe in ima samo obredno funkcijo.¹ Tradicionalna predstava iger *nō* je trajala ves dan ter je bila sestavljena iz obrednega plesa *Okina* in petih iger, ki so se prepletale s komedijami *kyōgen* (komični del iger *nō*), v zgoraj predstavljenem vrstnem redu. Danes je zelo redko, da se izvajajo igre iz vseh petih kategorij, običajno je program sestavljen iz dveh ali treh iger *nō* in ene igre *kyōgen*.² Poleg omenjene kategorizacije lahko vse igre *nō* razdelimo v dve kategoriji, ki prav tako temeljita na njihovi tematiki, čeprav ne tako podrobno kot pri petih kategorijah. Lahko jih na splošno razdelimo na tiste igre, v katerih je glavni lik duh ali druga

1 Glej Erika de Poorter, »A White and a Black Mask: The Religious Play of the Nô Theatre«, *Etnofoor* 14, št. 2 (2001): 94–96.

2 Kodama, *Complete guide*, 129.

nadnaravna entiteta, ki razmišlja o preteklih dogodkih, ter na tiste, v katerih glavni lik nastopa kot resnična oseba, in ne kot duh. Prva od teh dveh vrst se imenuje *mugen nō* 夢幻能 (sanjski *nō*), druga pa *genzai nō* 現在能 (realistični *nō*).³

Igre črpajo teme iz pesniških antologij, kot je *Kokin wakashū* 古今和歌集 (Zbirka starodavnih in sodobnih japonskih pesmi), in iz reprezentativnih klasičnih literarnih del, kot sta *Ise monogatari* 伊勢物語 (Zgodbe o Iseju) in zlasti *Heike monogatari* 平家物語 (Zgodba o družini Heike (ali Taira)), ki obravnava dolge državljanske vojne med klanoma Heike in Genji, ki so pretresale Japonsko v 12. stoletju.⁴ V nadaljevanju si bomo podrobneje ogledali vloge igralcev gledališča *nō*, vsako od petih kategorij ter primer iger, ki najbolj predstavljajo vsako od njih. Poleg teh kategorij bomo omenili igro *Okina*, obredno igro, sestavljeno iz treh plesov, v katerih nastopajo trije liki. Gre za sveti obred, v katerem igralci upodabljajo božanske figure, ki plešejo za mir, blaginjo in varnost po vsej deželi.

Vloge igralcev v igrah gledališča *nō*

V gledališču *nō* se nastopajoči, igralci in glasbeniki delijo na: *shite kata* シテ方 (glavni igralci), *waki kata* ワキ方 (stranski igralci), *hayashi kata* 囃子方 (glasbeniki) in *kyōgen kata* 狂言方 (igralci igre *kyōgen*). Igralec, ki igra glavno vlogo v igrah *nō*, se imenuje *shite*. Če je igra sestavljena iz dveh delov, odvisno od tega, ali igralec *shite* nastopi v prvem ali drugem delu igre, se *shite* imenuje *mae shite* 前シテ (uvodni *shite*) oziroma *nochi shite* 後シテ (zaključni *shite*). *Shite* so tisti igralci, ki običajno nastopijo z masko. Igralec, ki igra podporno vlogo glavnemu igralcu, se imenuje *waki*. Vloge *waki* so vedno človeška bitja, ne nosijo mask in so vedno moški. Igralec *waki* se pogosto pojavi, da predstavi igro in lik *shite*, ter predstavlja protiutež liku *shite*. *Ai*, zapisan s pismenko 間, ki pomeni 'sredina', se nanaša na vlogo *kyōgen kata* v gledališču *nō*. *Ai* se pojavlja kot tempeljski bog, vaščan ali spremljevalec in pogosto pripoveduje zgodovino o glavnem igralcu *shite*. *Ai* ima tudi druge pomembne vloge, kot je pojavljanje na začetku predstave, da pripravi zaporedje, ali dejavno sodeluje pri poteku zaporedja igre. Vloga *ai* se spreminja tudi za bolj nenavadne predstave gledališča *nō*; v tem primeru je znan kot *kaeai* 替間 ali 'izmenjajoči se *ai*'. Pomožne vloge, kot je *tsure* ツレ, spremljajo

3 Kodama, *Complete guide*, 133.

4 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 168.

glavne like *shite* ali *waki*. Njihova glavna naloga, razen spremljevalne, je sodelovanje pri petju.⁵

Pregled kategorij iger *nō*

Prva kategorija (*ichibanme mono*) – igre o bogovih (*waki nō mono*)

Waki nō mono so igre o bogovih, pri katerih *shite* (glavni igralec iger *nō*) igra boga ali bogu podoben lik, ki se v prvi polovici igre pogosto pojavi v prikriti podobi, v drugi pa v svoji resnični podobi. Ker je glavni lik v *waki nō mono* bog ali bogu podobna oseba oziroma oseba, ki poseblja boga, se igra imenuje tudi *kami nō mono* 神能物 (v jap. *kami* 神 pomeni bog ali božanstvo). Med najbolj reprezentativne igre prve kategorije spadata *Takasago* 高砂⁶ in *Yōrō* 養老.⁷ V igri *Takasago*, katere avtor je Zeami, so osrednji liki duhovnik Tomonari (*waki*), starec (*mae shite*), starka (*tsure*), vaščan (*ai*) in bog Sumiyoshi (*nochi shite*). V tem delu ima pomembno vlogo par borov, katerih duhova sta personificirana kot star kmečki par, imenovana po mestih, iz katerih prihajata borovca – *Takasago* 高砂 in *Sumiyoshi* 住吉. Na Japonskem so verjeli, da v boru prebivajo božanstva in da bor predstavlja praznovanje dolgoživosti. Ima tudi različna spola, kar ljudi spominja na moža in ženo. Za lika te drame je Zeami postavil ostarela moškega in žensko, ki sta živela daleč narazen v *Takasago* 高砂 v pokrajini *Harima* 播磨 in *Sumiyoshiju* 住吉 v pokrajini *Settsu* 摂津, vendar sta kljub temu ohranila harmoničen zakonski odnos. Zeami je počastil dolgoživost in harmonični odnos starega para ter blagoslovljeno dolgoživost bora primerjal z večnim razcvetom umetnosti japonske poezije.

Druga kategorija (*nibanme mono*) – igre o bojvnikih (*shura mono*)

V tej kategoriji iger je glavni lik skoraj vedno vojaški častnik, ki ga po smrti mučijo grehi, ki jih je zagrešil med bitko. Vse igre v tej kategoriji razen igre *Tamura* 田村 so zgodbe o grenkih vojnih izkušnjah generalov, ki so sodelovali v vojni med klanoma *Genji* 源氏 in *Heike* 平家. Znanе igre v tej skupini so *Atsumori* 敦盛, *Kiyotsune* 清経 in *Tomonaga* 朝長.⁸ Kot primer igre te kategorije si bomo pogledali vsebino igre *Atsumori*, ki temelji

5 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 172–173; Kodama, *Complete guide*, 133–137; Zeami, *The flowering spirit*, 149.

6 Glej Haruo Nishino, ur., *Yōkyoku hyakuban* 謡曲百番 (100 iger gledališča *nō*), *Shin nihon koten bungaku taikei* 新日本古典文学大系 (Tokyo: Iwanami Shoten, 1998), 22.

7 Kodama, *Complete guide*, 129; Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 169.

8 Prav tam.

na epizodi iz epskega romana *Heike monogatari* 源氏物語 in se dogaja konec 12. stoletja, v času bitke med vojaškima klanoma – Heike, ki je v zatonu, in zmagovalnim Genjijem. V tej igri so osrednji liki duhovnik Renshō 蓮生 (*waki*), mladi žanjec (*mae shite*, brez maske), vaščan (*ai*) in duh Atsumorija 敦盛 (*nochi shite*). Glavna junaka sta uglajeni in aristokratski mladenič Atsumori 敦盛, bojevnik klana Heike, ter Kumagai 熊谷 (Kumagai no Jirō Naozane 熊谷次郎直実), general vojske Genjija. Potem ko je v bitki premagal Atsumorija in mu odvzel glavo, je Kumagai začutil tako kesanje, da je postal menih, da bi molil za njegovo dušo, in si nadel versko ime Renshō. Odpravi se na bojišče, kjer je ubil Atsumorija, z namenom moliti za njegovo dušo na njegovi poti k razsvetljenju. Kmalu prispe in zasliši zvok flavte, pojavijo se žanjci. Eden od njih pove Renshōju zgodbo, povezano s flavto, in ga prosi za molitev ter pravi, da je član družine pokojnega Atsumorija. Renshō se strinja in začne prepevati, s čimer je mladi žanjec zadovoljen, in mu izgine izpred oči. Po premoru, v katerem lokalni vaščan ponovi zgodbo o bitki, se mladi žanjec pojavi v svoji pravi podobi kot duh Atsumorija. Ker Renshō moli za njegovo dušo, se Atsumori strinja, da sta, čeprav sta bila nekoč sovražnika, zdaj prijatelja na poti v raj Amide Bude. Renshō se spominja noči pred bitko pri Ichinotani (Ichinotani no tatakai 一の谷の戦い), ko je v sovražnikovem taboru slišal igranje na flavto, prav tisto glasbilo, ki ga je Atsumori vzel s seboj v bitko in ki ga je Renshō (takrat Kumagai) našel pri njem, ko mu je vzel življenje. Atsumori za kratek čas znova občuti grenkobo poraza, vendar se v sveti molitvi ponovno spravita.⁹

Tretja kategorija (*sanbanme mono*) – igre z lasuljo (*katsura mono*)

Razlog, da se tretja kategorija imenuje *katsura mono*, je, da je glavni lik skoraj vedno ženska, zato mora igravec nositi lasuljo (*katsura* v jap. pomeni lasulja). Pogosto se pojavi duh čudovite ženske, ki med spominjanjem na preteklost pleše eleganten ples. Lastnost estetskega koncepta *yūgen* 幽玄, ki jo želi ustvariti *nō*, se najbolj jasno izraža v igrach iz te kategorije. Tu je veliko priljubljenih iger, med njimi *Izutsu* 井筒, *Yuya* 熊野/湯谷, *Ohara gokō* 大原御幸/小原御幸, *Yoshino tennin* 吉野天人, *Yūgao* 夕顔 in *Hagoromo* 羽衣.¹⁰

Hagoromo se pogosto omenja kot primer igre tretje kategorije, katere avtor ni znan. Osrednja lika v tej igri sta le dva, ribič Hakuryō 白龍 (*waki*) in

⁹ Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 193–194.

¹⁰ Kodama, *Complete guide*, 129–131; Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 169.

nebesno bitje *tennin* 天人 (*shite*). Ribič Hakuryō se odpravi na ribolov in ko se približa obali, opazi čudovit pernat plašč (*hagoromo*), ki visi na bo-rovem deblu, in se odloči, da ga bo odnesel domov. Nenadoma se oglasi dekle in pove, da plašč pripada njej. Prikaže se pred njim ter reče, da je to nebeški plašč in da ga ne sme vzeti. Ona je nebeško bitje in brez plašča ne more odleteti domov v nebesa. Vendar pa ribič, ko to sliši, še toliko bolj želi obdržati svoj novoodkriti zaklad in ga skriva, preden se obrne in odide. Dekle, ki je izgubljena brez plašča, začne trpeti znake šibkosti, ki vodijo v njeno smrt. Pogleda v nebo, zavida prosto lebdečim oblakom in ugotovi, da je pesem nebeške ptice za njena ušesa vse bolj šibka. Ko jo opazuje, Hakuryō tega ne more več prenašati in popusti. Odloči se, da ji bo vrnil plašč pod pogojem, da bo plesala zanj. Ona se strinja, vendar ji mora pred tem vrniti plašč. Hakuryō je takoj sumničav in to zavrne, češ da bo preprosto odletela, ne da bi naredila en sam korak, vendar ga dekle osramoti, češ da takšna laž spada le v človeški svet in je v nebesih ne poznajo. Končno ji vrne plašč. Dekle si ga obleče in začne plesati. Postopoma se plašč s perjem dvigne v zrak in lebdi, dokler se dekle ne pomeša z nebeško meglico gore Fuji in izgine.¹¹

Četrta kategorija (*yonbanme mono*) – razne igre (*zatsu mono*)

V to kategorijo so vključene igre, ki ne spadajo v nobeno od preostalih štirih kategorij. Najpogostejše igre te vrste so *kyōjo mono* 狂女物 (igre nore ženske), imenovane tudi *kyōran mono* 狂乱物 (igre norosti). Te igre opisujejo zgodbe o ženskah, ki so iz različnih razlogov znorele. Primeri teh so *Hanjo* 斑女, *Hibariyama* 雲雀山, *Semimaru* 蟬丸, *Dōjōji* 道成寺, *Sumidagawa* 隅田川/角田川 in *Sotoba Komachi* 卒都婆小町. *Kōya monogurui* 高野物狂, igra norosti z moškim glavnim likom, prav tako spada v kategorijo *zatsu mono*, kot tudi številne *genzai mono* (sodobne ali realistične igre), v katerih igralci ne nosijo mask.¹²

Dōjōji je ena najbolj poznanih iger četrte kategorije, predvsem ker uporablja rekvizit zvona, ki se ne uporablja v nobeni drugi igri. Avtor igre ni potrjen, čeprav obstaja možnost, da je to Kanze Kojirō Nobumitsu 観世小次郎信光 (1435 ali 1450–1516) oziroma Kan'ami. Osrednji liki, ki se pojavljajo v tej igri, so glavni duhovnik templja *Dōjōji* (*waki*), plesalka (*mae shite*, maska *shakumi* 曲見), tempeljski služabniki (*ai*) in kačji demon (*nōchi shite*, maska *hannya* 般若).

11 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 197.

12 Kodama, *Complete Guide*, 131; Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 169.

Dogajanje se odvija v templju Dōjōji, za katerega je določeno, da bo v njem izveden budistični obred obešanja obnovljenega zvona, ker ga tempelj nima. Služabnikom je rečeno, da se obreda ne sme udeležiti nobena ženska. Kmalu zatem se templju približa ženska, ki naj bi bila plesalka iz oddaljene vasi in prihaja v upanju, da bo izboljšala svoje možnosti za odrešitev, vendar je zavrnjena, ker je ženska. Ona trdi, da je plesalka *shirabyōshi* 白拍子 (ženska plesalka, preoblečena v moškega), ki je prišla, da bi nastopila na obredu. Tako jo služabnik spusti noter, češ da ne šteje za pravo žensko. Sledi vrhunec igre, ples *ranbyōshi* 乱拍子 ('nori ritem'), ki sčasoma postane hitrejši in intenzivnejši. Zbor in plesalka opišeta nastanek templja, nato se plesalka približa zvonu in začne udarjati po njem. Ko zvon pada na tla, plesalka poskoči, in zdi se, da popolnoma izgine v njem. Prestrašeni služabniki o dogodku poročajo glavnemu duhovniku, ki jim očita, da so dovolili ženski vstop na tempeljsko ozemlje, in jim razloži, zakaj je ženskam vstop prepovedan. Pove zgodbo o gorskem duhovniku, ki je zavrnil deklet, ki je verjelo, da jo bo vzela za ženo. Ko je deklet zavrnil, je pobegnil vse do templja Dōjōji, kjer so ga tempeljski duhovniki skrili pod velikim zvonom. Deklet ga je zasledovalo, in ko je prispelo do reke Hidaka, sta jo razočaranje in bes spremenila v veliko kačo, ki je preplavala reko. Ko je prišla v Dōjōji, se je ovijala okoli zvona, bruhalo plamene in se z repom opotekala po njem. Zvon je postal vroč in duhovnik je živ zgorel. Zdaj vsi duhovniki z vsemi močmi molijo, da bi dvignili ta novi zvon. Ko se zvon dvigne, se spet pojavi demonska kača, ki zgore v svojih plamenih in izgine v reko Hidaka.¹³

Peta kategorija (*gobanme mono*) – igre o demonih (*kiri nō mono*)

Zadnja kategorija iger *nō*, *kiri nō* (*kiri* v jap. pomeni konec), se imenuje tako, ker gre za kategorijo, ki se izvaja na koncu tradicionalnega programa *nō*, *shin nan jo kyō ki*. Tradicionalno so to igre o demonih, v katerih so glavni liki strašljiva nadnaravna bitja in duhovi. Nekatere od iger, reprezentativne za to kategorijo, so: *Tsuchigumo* 土蜘蛛, *Momijigari* 紅葉狩 in *Shakkyō* 石橋.¹⁴ *Shakkyō*, ki pomeni kamniti most, je ena reprezentativnih iger pete kategorije iger *nō*, ki jo odlikuje prečudovit ples. Avtor te igre ni znan, njeni osrednji liki so duhovnik Jakushō 寂昭 (*waki*), mladenič (*mae shite*) in lev *shishi* 獅子 (*nochi shite*).

13 Keiko Kimura, »Returning Back to the Great Bell: Dojoji in Noh Theater«, *Gakushūin Joshi Daigaku Kiyō* 15 (2013): 31–43; Kodama, *Complete Guide*, 127–128.

14 Kodama, *Complete guide*, 131; Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 169.

Japonski duhovnik Jakushō, prej znan kot Ōe no Sadamoto 大江定基, pri-spe na Kitajsko na mesto svetega kamnitega mostu na gori Shōryōzan 清涼山. Želi prečkati most, saj na drugi strani leži čista dežela budističnega božanstva Mañjuśrī, Monju Bosatsu 文殊菩薩, zaščitnika modrosti. Duhovnik čaka, da bo nekdo prišel in mu povedal zgodovino mosta. Nena-doma se pojavi mladenič, ki na hrbtu nosi drva. Mladenič se navezuje na staro kitajsko zgodbo o drvarju, ki se vrne v domačo vas in ugotovi, da v gorah ni preživel le pol dneva in da je minilo že več generacij. Ko naleti na duhovnika, mladenič potrdi, da je to res znameniti kamniti most, in ko Jakushō izrazi željo, da bi ga prečkal, ga mladenič opozori, da so tudi najbolj krepostni sveti možje preživeli mesece strogega urjenja, preden so poskusili tak podvig. Ker obstaja že od prve ločitve nebes in zemlje, ga imenujejo tudi »nebeški lebdeči most«. Mladenič pravi, da po svetu obstajajo še številni drugi slavni mostovi, ki so vsi dobro služili človeštvu, saj so ga rešili pred utopitvijo v deročih vodah in mu omogočili, da je prešel na varno na drugo stran. Ta most pa se je kot čudež pojavil sam od sebe in je negotovo visel med eno in drugo nazobčano skalo. Mladenič reče Jakushōju, naj počaka, kjer je, saj se bo kmalu pred njegovimi očmi prikazala nebeška pojava, in s tem izgine. V zadnjem kratkem delu igre pride lev, da bi zaplesal pred duhovnikom in se sprehodil med dišečimi borovničevimi grmi v bližini.¹⁵ *Shishi* je sveta žival, povezana z božanstvom Monju, ki je pogosto upodobljeno sedeče na hrbtu leva. Tu lev besno pleše in kaže svojo veličastno moč kot kralj zveri, verzi pa se končajo ugodno, saj pravijo, da bo plesal še tisoč jeseni in deset tisoč let.¹⁶

15 Glede na to, katera različica igre se izvaja, je lahko prisoten en lev, par levov ali celo celotna skupina. Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 200.

16 »Shakkyō (Stone Bridge)«, The-Noh.com, dostopano 4. aprila 2023, https://www.the-noh.com/en/plays/data/program_030.html; Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 199–200.

Oder gledališča *nō*

Martina Tovarnik

V gledališču *nō* igra pomembno vlogo tudi oder *nōgakudō* 能楽堂, ki se je prvič pojavil v obdobju Muromachi (Muromachi jidai 室町時代, 1336–1573). Sprva je bil oder postavljen na prostem, v 17. stoletju, v obdobju Edo (江戸時代), pa se je pričela gradnja zaprtih oziroma notranjih gledališč.¹ V času vladavine šoguna Tokugawe Tsunayoshija (徳川綱吉, 1646–1709) je na območju gradu Edo stalo in delovalo sedem gledališč *nō*.² Oder gledališča *nō* je od prvih zametkov do danes doživel le malo sprememb in še danes ostaja skoraj tak, kot je bil nekoč, z izjemo prilagojenih sedišč in prostora za občinstvo *kensho* 見所.³ Sedišča so razdeljena na *sprednje sedeže*, ki se nahajajo neposredno pred odrom, *stranske sedeže*, neposredno ob levi strani glavnega odra, ter na *srednje sedeže*, ki so postavljeni med *sprednje* in *stranske sedeže*.

Oder je v primerjavi z odri drugih japonskih odrskih umetnosti, kot je *kabuki* 歌舞伎, precej preprost in minimalističen. Tudi pripomočki so preneseni na oder pred začetkom igre ter so po navadi sestavljeni iz enostavnega bambusnega ogrodja in bele tkanine.⁴ Glavni oder se razteza v obliki kvadrata, katerega ena stranica meri okoli šest metrov.⁵ V vsakem kotu stoji steber, vsak od njih ima svoje ime: levo spredaj, postavljen na stičišču vseh sedežev, je steber *metsukebashira* 目付柱 (imenovan tudi kotni steber, *sumibashira* 角柱), ki se uporablja kot vodilo za pozicioniranje igralcev, desno spredaj je steber stranskega igralca, *wakibashira* 脇柱 (ali *daijinbashira* 大臣柱), levo zadaj je steber glavnega igralca, *shitebashira* 仕手柱, in desno zadaj je steber piščali, *fuebashira* 笛柱. Steber levo spredaj ima pomembno vlogo, saj ga igralci uporabljajo za preverjanje svojega položaja na odru. Stebra glavnih in stranskih igralcev sta dobila ime po likih, ki se gibljejo oziroma sedijo poleg njiju. Steber piščali pa je dobil ime po igralcu piščali, ki med glasbeno spremljavo sedi blizu stebra. Le na tem zadnjem stebru lahko opazimo zlat obroč, ki ga drugi

1 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 171.

2 Kodama, *Complete guide*, 141.

3 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 162; Kodama, *Complete guide*, 141.

4 Kodama, *Complete guide*, 155.

5 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 171.

stebri nimajo. Uporablja se za izobešanje zvona s stropa pri igri *Dōjōji* (道成寺).⁶ Poleg štirih stebrov, ki omejujejo površino glavnega odra, poznamo še steber *kyōgen* ali *kyōgenbashira* 狂言柱, ki stoji v ozadju sedišča za glasbenike, ter steber *kōkenbashira* 後見柱, potisnjen v ozadje, nasproti stebri *kyōgen*, namenjen pomočnikom igralcev.

Nad glavnim odrom se razteza velika streha, ki po obliki spominja na strehe šintoističnih templjev. Streha se je ohranila v spomin na čase, ko so se igre izvajale na prostem.⁷ Glavni oder povezuje z zaodrjem mostni prehod *hashigakari* 橋掛り, ki je prav tako pod streho, skozi katerega igralci vstopajo na oder in izstopajo z njega. Prehod je ločen od zaodrja z zaveso *agemaku* 揚幕. Levo od zavese pa lahko zasledimo okno *arashi mado* あらし窓, skozi katerega igralci gledališča *nō* pred predstavo pogosto opazujejo občinstvo, med predstavo pa občudujejo delo svojih mojstrov. V zaodrju se nahaja sobana z zrcali *kagami no ma* 鏡の間, kjer se igralci pripravijo na igro in si nadenejo maske. Igralci se v tem prostoru ne oblačijo, temveč pridejo vanj že v kostumu. Prav tako se v zaodrju nahajajo posamezne sobe, kjer nastopajoči igralci *shite*, *waki* in *kyōgen* ter *hayashi* izvajajo svoje priprave (*gakuya* 楽屋).⁸

Na glavnem odru nam najprej pade v oči ozadje, poslikano s simboličnim odsevom borovega drevesa, *kagami ita* 鏡板 ali dobesečno 'zrcalna plošča', ki spominja na čase, ko so se predstave uprizarjale na prostem. Predstavlja sveto drevo, imenovano *yōgō no matsu* 影向の松, v svetišču Kasuga taisha v prefekturi Nara, pri čemer *yōgō* pomeni prihod bogov in Bude, *matsu* pa bor. Po zgodovinski razlagi je bor utelešenega boga v svetišču Kasuga stal za občinstvom, zadnja plošča odra pa je odsevala drevo kot ogledalo, zato so igralci bolj kot občinstvu podajali predstavo bogu in je drevo v poznem 16. stoletju ali še pozneje postalo stalnica na odru.⁹ Poleg borovega drevesa je na desni strani naslikan tudi bambus, ki prav tako spominja na postavitev odra v naravnem okolju. Na desni strani so majhna drsna vrata (*kiridoguchi* 切戸口), ki vodijo na oder ter skozi katera vstopajo pomočniki in zbor. V ospredju odra (*shōmen* 正面) lahko vidimo majhne stopnice (*kizhashi* 階), ki pa sicer danes niso več v uporabi. Njihov namen je bil, da je igralec ob padcu z odra hitro našel pot nazaj nanj. Predel med občinstvom in odrom je urejen kot vrt, pri čemer sta oder in prehod obdana s potko iz belih kamenčkov (*shirasu*

6 Kodama, *Complete guide*, 143.

7 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 162; Kodama, *Complete guide*, 141.

8 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 162, 173; Kodama, *Complete guide*, 143.

9 »Trivia: Q137: Why is the back panel called “kagami-ita”?« The-Noh.com, dostopano 30. aprila 2023, <https://www.the-noh.com/en/trivia/137.html>.

白州). Na predelu potke iz kamenčkov, ki teče ob prehodu na oder, so posajeni trije borovci (prvi, najmanj oddaljeni od odra, *ichi no matsu* 一の松, drugi, bolj oddaljeni, *ni no matsu* 二の松 in tretji, najbolj oddaljeni, *san no matsu* 三の松). Različne velikosti borovcev ustvarijo občinstvu občutek razdalje, s tem ko je najmanjše drevo od njih najbolj oddaljeno. Pod odrom so postavljene posode iz cementa, nekoč iz gline, ki dajejo zvočni poudarek dogajanju na odru, na primer ob topotu ali skoku na odru, ki zaradi posod bolj odmevata.¹⁰

Igre spremlja tudi glasba. Glasbeniki *shibyōshi* 四拍子 z glasbili so razporejeni v ozadju odra (*ato za* 後座) ob glavni zadnji steni s poslikavo bora. Od leve proti desni so razporejeni po vrstnem redu: najprej veliki boben *taiko* 太鼓, na katerega se igra s paličicami, nato dva manjša bobna v obliki peščene ure, večji *ōtsuzumi* 大鼓, in manjši *kotsuzumi* 小鼓, na katera se udarja z roko, ter nazadnje lesena piščal *fue* 笛 ali *nōkan* 能管, edino melodično glasbilo.¹¹ Igralca bobna *taiko* in piščali vedno nastopata sede na podlagi, igralca drugih bobnov pa sedita na manjših stolčkih. Poleg instrumentalistov nastopa tudi zbor *jiutai* 地謡, ki se nahaja na desni strani na ozkem predelu ob glavnem odru (*jiutai za* 地謡座).¹²

Med izvajalce gledališča *nō* uvrščamo tako igralce kot glasbenike. Bolj podrobno jih delimo na štiri tipe: glavne igralce (*shite kata* 仕手方), stranske igralce (*waki kata* 脇方), glasbenike (*hayashi kata* 囃子方) in igralce *kyōgen* (*kyōgen kata* 狂言方). Glavni igralci po navadi igrajo tudi glavne vloge. Pri igri nosijo maske. Če ima igra dve dejanji, ki prav tako vsebujeta vsaka svojo glavno vlogo, se glavna vloga deli na otvoritveno (*mae shite* 前シテ) in zaključno vlogo (*nochi shite* 後シテ). Vlogi kljub razlikovanju predstavljata en lik, na primer demona v preobleki, ki se v drugem dejanju razkrije ipd. Stranske vloge vedno predstavljajo like ljudi in igralci pri igri ne nosijo mask. Pogosto imajo povezovalno nalogo, saj predstavijo igro in glavne igralce oziroma like ter predstavljajo kontrast glavnim vlogam. Obstajajo tudi določene stranske vloge, ki jih izvajajo glavni igralci: spremljevalni igralci, ki spremljajo glavne ali stranske igralce (*tsure* ツレ), otroške vloge, ki jih igrajo otroci, ali vloge bolj nežnih odraslih, pri čemer otroci ne nosijo mask (*ko kata* 子方), ter formalno oblečeni odrski pomočniki, ki pomagajo igralcem z odrskimi pripomočki in kostumi na odru (*kōken* 後見).¹³ Pri slednjih sta običajno dva pomočnika, ki v levem

10 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 163, 171; Kodama, *Complete guide*, 143, 144.

11 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 173; Kodama, *Complete guide*, 141.

12 Kodama, *Complete guide*, 137, 145.

13 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 173.

kotu v ozadju opazujeta dogajanje na odru in igralce. Če ti pozabijo svoje besede, jim asistent prišepne besedilo, če pa glavni igralec zboli ali zaradi nekega razloga ni sposoben nadaljevati igre, prevzame njegovo vlogo *kōken*. Pri nekaterih večjih igrah imajo tudi glasbeniki, igralci *kyōgen* in *shite* svoje pomočnike oziroma rezervne igralce.¹⁴

Pri igralcih je pri gibanju najpomembnejša in najosnovnejša poza mirnega stoječega položaja (*kamae* 構え), pri čemer je hrbet popolnoma vzravnana, boki pa so rahlo nagnjeni naprej. Roke so obrnjene navzdol in naprej, kolena rahlo pokrčena in stopala rahlo narazen. Ženski liki svojo vlogo poudarijo tudi skozi držo, saj imajo stopala postavljena bolj skupaj, prav tako je razpon rok in dlani ožji.¹⁵ Pri premikanju po odru je pomembno, da igralec obvlada svoje okončine in gibe do te mere, da se zdi, kot da drsi po odru. Ob premikanju pete ostanejo na tleh ves čas, medtem ko s preostalim delom podplata igralec drsi čez oder (*suriashi* すり足). Moški liki se premikajo bolj energično in z večjimi koraki kot ženski. Pogost element pri gibanju v gledališču *nō* je tudi ritmično udarjanje z nogami ob tla (*ashibyōshi* 足拍子), ki izvira iz religioznih plesov, pri čemer so z udarjanjem ob tla poskušali pregnati zle duhove. V ta namen se pod odrom nahajajo tudi že omenjeni ogromni akustični lonci.¹⁶

14 Kodama, *Complete guide*, 139.

15 Glej Violetta Brazhnikova Tsybizova, »A Male Transformation into a Female Character on the Noh Stage«, *Asian Studies* 3, št. 1 (2015): 29–52.

16 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 179.

Glasba gledališča *nō*

Nežka Kočevar

Glasbeni izvajalci

Japonsko tradicionalno gledališče *nō* je sestavljeno iz plesa, dramske igrice, petja in instrumentalne glasbe. Vokalna glasba v obliki petja *utai* 謡 ima osrednjo vlogo znotraj igrice. Izvajajo jo glavni igravec *shite* シテ, stranski igravec *waki* ワキ, igralci gledališča *kyōgen*, imenovani *ai* アイ, in zbor *jiutai* 地謡. Ansambel glasbil *hayashi* 囃子 deluje kot spremljava petja in plesa ter kot spremljava nekaterih vstopov in izstopov igralcev. Sestavljajo ga en melodični instrument, flavta *nōkan* 能管, in dve tolkali, ki predstavljata nemelodični del zasedbe, to sta bobna *ōtsuzumi* 大鼓 in *kotsuzumi* 小鼓, na katera udarjamo z rokami. Približno polovica iger v sodobnem repertoarju vključuje tudi tretji boben, *taiko* 太鼓 (veliki boben), na katerega se igra s paličicami. Z nekaj redkimi izjemami se *taiko* pridruži le v drugi polovici igrice, imenovani *nohcha* 後場.¹

Ritmična struktura in melodična organizacija

Japonski koncept *jo ha kyū* 序破急 je razširjen v številnih tradicionalnih japonskih umetniških oblikah, ne le znotraj gledališča *nō*, na primer v tradicionalni obliki japonske poezije *haiku* 俳句, urejanjem cvetja *ikebana* 生け花, čajnem obredu *sadō* ali *chadō* 茶道, kaligrafiji *shodō* 書道 itn.² Gre za koncept gibanja oziroma razvoja v treh stopnjah, ki je bil prvotno uporabljen v tradicionalni japonski glasbi *gagaku* 雅楽, vendar pa je še danes uporabljen v sodobnih oblikah, bodisi glasbe ali plesa. Dobesedno bi lahko te tri elemente prevedli tako: *jo* 序 ali uvod, *ha* 破 ali hitro pospeševanje tempa in *kyū* 急 kot nadaljevanje pospeševanja, ki mu sledi hiter konec.³

1 »Music«, Noh as intermedia, dostopano 16. septembra 2022, <http://noh.stanford.edu/music/>.

2 Fujita Takanori, »The Community of Classical Japanese Music Transmission: The Preservation Imperative and the Production of Change in *Nō*«, *Ethnomusicology Translations* (2019): 4.

3 Mihoko Watanabe, »The essence of Mei: an exploration of the inspiration behind Mei through interviews with the composer«, *Flutist Quarterly* (2008): 19.

Prilagodljivost tempa je v gledališču *nō* pravilo. Izvajalci morajo na podlagi izraznih potreb prilagajati trajanje udarcev. Poleg tega se nekateri udarci osemdobne enote, imenovane *honji* 本地, ko posamezna enota vsebuje osem udarcev, lahko podaljšajo ali skrajšajo glede na izvajalsko tradicijo. Tako je na primer običajno, da se osmi takt podaljša, prvi, tretji in peti takt pa skrajšajo. Kadar so takti skrajšani, lihemu taktu ne sledi vzklik *kakegoe* 掛声 (ali かけ声).⁴

Pojem stroge sinhroniziranosti med vsemi nastopajočimi je prej izjema kot pa pravilo. Kot primer, prvi takt osemdobne enote, ki bi pri zahodnih instrumentalnih zasedbah tradicionalno služil kot poudarek in točka ritmične enotnosti, je tu pogosto izpuščen. Imenuje se *komi* コミ (ali 込) in se izvede le v mislih glasbenikov. Zvok, ki sledi, je časovno usklajen z občutkom za ritem posameznega glasbenika. Pojem enotnosti ne temelji na natančnem sovpadanju, temveč na povezanosti splošnega toka, energije in izraza. V veliki meri je vloga flavte *nōkan* metrično neodvisna od tolkal, veliko pa je primerov, ko to velja tudi za péte speve.⁵

Med zborom pevcev *jiutai*, flavto *nōkan* in tolkali obstajata dve vrsti ritmične korelacije: skladna je takrat, ko se *nōkan* ali vokalni deli ujemajo z osemdobnim taktom *honji* 本地, medtem ko je neskladna takrat, ko se ti ne ujemajo. Prva zagotavlja ritmično stabilnost, druga pa ritmično prožnost.⁶

V neskladnem ritmičnem okolju se stopnja neodvisnosti od osemdobnega takta razlikuje glede na glasbila. Neskladna vokalna linija je popolnoma neodvisna od osemdobnega takta in se tako ne začne ali konča na določenem taktu ter se od nje v nobenem trenutku ne pričakuje, da bi se uskladila z njim. Neskladni ritem flavte *nōkan* se začne in konča na določenih točkah, ki sta pogosto povezani z besedilom, vendar glasba med njima ni usklajena znotraj osemdobnega takta.⁷

Tempo petja temelji na sedem-pet metrični strukturi dvanajstih zlogov, razporejenih v osem taktov, imenovani *nori* ノリ.⁸ Obstajajo tri vrste tempa *nori*: *hiranori* 平ノリ (standardni ritem petja), *chūnori* 中ノリ (hitrejši ritem) in *ōnori* 大ノリ (počasnejši ritem).⁹ *Ōnori* vsebuje en

4 Noh as intermedia, »Music«.

5 Prav tam.

6 Prav tam.

7 Prav tam.

8 »Chants«, The-noh.com, dostopano 16. septembra 2022, <https://www.the-noh.com/jp/sekai/chant.html>.

9 »Rizumu リズム (ritem)«, Bunka Dejitaru Raiburarī (Digitalna kulturna knjižnica, 文化デジタルライブラリー), dostopano 8. avgusta 2022, <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc9/kouzou/musical/utai03.html>; Kodama, *Complete Guide*, 147.

zlog na takt, *chūnori* pa dva. *Ōnori* je uporabljen, ko se na odru pojavi lik duha, *chūnori* pa je pogosto uporabljen, ko duh govori o svoji grenkobi ali jezi. V drugih primerih je skoraj vedno uporabljen *hiranori*, ki predstavlja razporeditev pesniške enote dvanajstih zlogov znotraj osmih udarcev.¹⁰

Melodični del je sestavljen iz vokalne in instrumentalne glasbe, ki se v veliki meri razlikuje od zahodne glasbe. Melodična organizacija ni odvisna od absolutnih višin tonov posameznih instrumentov. Znotraj instrumentalne zasedbe je *nōkan* edino melodično glasbilo, vendar pa višina tonov med flavto in petjem ni usklajena.¹¹ Glasnost instrumentov je razmeroma konstantna. Nižji register flavte je mehkejši in se uporablja glede na dramsko funkcijo. Tako vzkliki *kakegoe* kot tudi petje *utai* lahko po glasnosti in intenzivnosti ustrezajo dramatičnosti prizora.¹²

Mario Yokomichi 横道萬里雄 (1916–2012) je predstavil več vrst delitev strukture igre *nō*. Ena od delitev, ki jo izpostavlja, je delitev večjega dela *dan* 段 (splošni izraz, ki označuje del v glasbi) na manjše dele, imenovane *shōdan* 小段 (mali *dan*), ki temeljijo na besedilu v povezavi z ritmičnimi in glasbenimi dejavniki.¹³

Zasedba glasbil – *hayashi*

Zasedba glasbil *hayashi* je sestavljena iz štirih instrumentov: flavte *nōkan* in treh bobnov različnih velikosti: *ōtsuzumi*, *kotsuzumi* in velikega bobna v obliki soda, *taiko*.¹⁴ Glasbila so postavljena v ozadju glavnega odra, v t. i. prostoru *ato za* 後座, postavljenem pred poslikanim ozadjem odra, t. i. *kagami ita* 鏡板, v naslednjem vrstnem redu od desne proti levi: *nōkan*, *kotsuzumi*, *ōtsuzumi* in *taiko*.¹⁵ Štiri glasbila in vokal si delijo obseg približno petih oktav, pri čemer ima vsak od njih takšen obseg, da se med seboj ne prekrivajo.¹⁶

10 Akira Tamba, *The musical structure of nō* (University of California: Tokai University Press, 1981), 83–84.

11 Noh as intermedia, »Music«.

12 Prav tam.

13 Michael Gardiner in Joyce S. Lim, »Chromatopes of Noh: An Analysis of Timbral Progressions in the Introductions to Three Plays«, *Asian Music* 45, št. 2 (2014): 91.

14 Gardiner in Lim, »Chromatopes of Noh«, 93.

15 Kodama, *Complete Guide*, 144.

16 Tamba, *The musical structure of nō*, 146.

Flavta *nōkan* 能管

Flavta *nōkan* je majhna prečna flavta, izdelana iz 100 let starega dimljene-
nega bambusa *susudake* 煤竹, s sedmimi luknjicami za prste in ustno
odprtino.¹⁷ Ena od značilnosti njene konstrukcije je majhna bambusova
cev, imenovana *nodo* 喉 (grlo), ki se nahaja med ustnikom in luknjicami
za prste. Ta se uporablja za spreminjanje harmonije in preprečuje pretira-
no prepihanje.¹⁸ Nima določene lestvice niti določenih tonskih razmerij
med posameznimi toni.¹⁹ Ker se višina zvoka ne poskuša standardizira-
ti, so intervalna razmerja na vsaki flavti nekoliko drugačna. S spreminjan-
jem prijemov ter položaja ust lahko glasbeniki ustvarjajo različne *mikro-*
tonalne okraske (okraske iz tonov, ki so manjši od poltonov) in *glissande*
(hiter niz tonov navzgor ali navzdol).²⁰

Veliki boben v obliki peščene ure *ōtsuzumi* 大鼓

Ōtsuzumi je izdelan iz češnjevega lesa in membrane iz konjske kože.
Slednja je zategnjena s konopljino vrvico *shirabeo* 調緒.²¹ Ima samo eno
višino, ki pa je najvišja izmed treh tolkal.²² V nasprotju z bobnom *kot-*
suzumi vrvico, ki pritrjujejo membrano na glavo bobna, ostanejo močno
napete in jih posledično ni mogoče uporabiti za spreminjanje tona ali
uglasitve med igranjem. Membrana je zelo tanka in jo je zato treba pred
nastopom ogreti, kar pa doda zvoku tudi določeno ostrino. *Ōtsuzumi*
ima dva udarca: močnega, imenovanega *chon* チョン, in šibkega, ime-
novanega *don* ドン.²³

Mali boben v obliki peščene ure *kotsuzumi* 小鼓

Kotsuzumi je izdelan iz češnjevega lesa in membrane iz konjske kože.²⁴ Je
najmanjši od treh bobnov, ki se uporabljajo pri igrah gledališča *nō*. S sti-
skanjem vrvico, napete med dvema membranama, ki tvorita glavi bobna,
dosežemo tri različne višine zvoka.²⁵ S stiskanjem in hitrim popuščanjem
napetosti razmeroma ohlapne vrvico, ki pritrjuje membrano na telo

17 Watanabe, »The essence of Mei«, 19.

18 Gardiner in Lim, »Chromatopes of Noh«, 97.

19 Watanabe, »The essence of Mei«, 19–20.

20 Gardiner in Lim, »Chromatopes of Noh«, 97.

21 Kodama, *Complete Guide*, 144.

22 Tamba, *The musical structure of nō*, 146.

23 Gardiner in Lim, »Chromatopes of Noh«, 94.

24 Kodama, *The Complete Guide*, 145.

25 Tamba, *The musical structure of nō*, 146.

bobna, glasbenik ustvari padajoči učinek *glissanda*. *Kotsuzumi* ima skupno štiri udarce, imenovane *po* ポ, *pu* プ, *ta* タ in *chi* チ, onomatopoetično po zvoku, ki ga povzroči vsak udarec. Vendar sta posledica stiskanja ali sproščanja vrvi v resnici le dve višinski ravni. *Chi* je najmehkejši udarec, ki se igra s tesno zatisnjeno vrvico, *po* pa je udarec z značilnim padajočim *glissandom*, ki nastane, ko je vrvica med udarjanjem po bobnu popuščen. Čeprav je *kotsuzumi* po velikosti manjši, je njegova frekvenca približno dve oktavi nižja od frekvence večjega bobna *ōtsuzumi*.²⁶ Ta boben ima največji razpon med tolkali.²⁷

Ōtsuzumi in *kotsuzumi* vzdržujeta ritem glasbenega in vokalnega dela. *Ōtsuzumi* z močnimi udarci proizvaja ostre, resonančne udarce, *kotsuzumi* pa mehkejše in nežnejše udarce.²⁸

Veliki boben *taiko* 太鼓

Taiko je boben z eno samo višino zvoka, na katerega se igra s pomočjo paličic.²⁹ Izdelan je iz goveje kože in je postavljen na nizkem stojalu. Pogosto je igran na vrhuncu igre. Ker se *taiko* v številnih primerih uporablja za igre, v katerih glavni igravec, *shite*, nastopa kot bog, duh ali demon, se te igre včasih imenujejo tudi *taiko mono* 太鼓物.³⁰

Zbor pevcev *jiutai* 地謡

Zbor oziroma vokalna zasedba gledališča *nō* se imenuje *jiutai*. Pesmi *utai* pojejo bodisi igralci bodisi zbor, sestavljen iz šestih do osmih članov, ki sedijo ob desni strani glavnega odra, t. i. *jiutai za* 地謡座. Slog petja *utai* se lahko deli na dva načina glede na njegovo uporabo znotraj igre: v primeru slavnostnih in junaških spevov je uporabljen *tsuyogin* 強吟 (močni spev), v bolj čustvenih in žalostnih prizorih pa *yowagin* 弱吟 (šibak spev).³¹ Petje nima določene tonske višine, kot je običajno pri zahodni glasbi. Gre za prilagodljivo obliko vokalne glasbe, katere višino določa igravec *shite* ali zbor *jiutai*. Čeprav zbor sestavlja več oseb, le-te skupaj ne tvorijo harmonije, temveč vsak posameznik poje s svojim registrom, čeprav je višina tonov enaka.³²

26 Gardiner in Lim, »Chromatopes of Noh«, 94.

27 Tamba, *The musical structure of nō*, 146.

28 Kodama, *Complete Guide*, 145.

29 Tamba, *The musical structure of nō*, 146.

30 Kodama, *Complete Guide*, 145–147.

31 Prav tam.

32 Tamba, *The musical structure of nō*, 147.

Kakegoe so vzkliki, ki jih izvajajo igralci tolkal *kotsuzumi*, *ōtsuzumi* in *taiko*. Obstajajo trije osnovni vzkliki: *ya* ヤ, *ha* ハ in *yoi* ヨイ. Na odru gledališča *nō*, kjer nimamo nobenega voditelja igre, se tolkalci zasedbe, imenovani *haya-shi kata* 囃子方, sporazumevajo s pomočjo teh vzklikov, izvajalci in zbor *ji-utai* pa prav tako na ta način prejemajo določene napotke. Natančneje rečeno, *kakegoe* narekuje tako metrum kot tudi hitrost in moč igre.³³ Čeprav *kakegoe* ne velja za vrsto petja *utai*, je vzdušje, ki ga ustvarja, eden ključnih elementov glasbenega dela iger *nō*. Vloga *kakegoe* je dvojna: ohranjati ritem in tempo igre ter pomagati ustvarjati čustveno razpoloženje. Nekateri pravijo celo, da je *kakegoe* pomembnejši od samega zvoka bobna.³⁴

Péti verzi gledališča *nō* spretno uporabljajo različne pesniške besedne igre, kot so *kakekotoba* 掛詞 (retorika, vezana na pesniško zvrst *waka*, kjer ima ena beseda več kot en pomen), *jokotoba* 序詞 (metaforični predgovor, vključen v prvih nekaj vrstic pesmi) in *engo* 縁語 (uporaba pomen-sko povezanih besed). Na slog petja so veliko vplivali budistično petje *shōmyō* 声明, petje v japonskem jeziku *wasan* 和讃, pa tudi zgodnejše uprizoritvene umetnosti *imayō* 今様 (ljudske pesmi iz obdobja Heian) in tradicionalna japonska poezija *waka* 和歌. Igre gledališča *nō* so sestavljene iz zbirk manjših enot *shōdan*, ki pogosto sledijo značilnostim budističnega petja, kot sta *kōshiki* 講式 in *heikyoku* 平曲 (pripoved *Heike monogatari* 平家物語, Zgodbe družine Taira, skupaj z glasbeno spremljavo glasbila *biwa* 琵琶). Ritmični sistem, ki vključuje zlogovno metriko pet-sedem *shichigochō* 七五調 v osemdobne fraze, najdemo tudi pri slogu pesmi obdobja Kamakura, imenovanem *sage uta* 下げ歌.³⁵ Na ta način je gledališče *nō* nastalo iz zbirke tehnik in značilnosti uprizoritvenih umetnosti ter literature prejšnjih obdobij, ki so bile sintetizirane v dramski izraz z močnimi in strogimi strukturnimi kodeksi.³⁶

Osrednja pesem igre *nō* se imenuje *kuse* クセ (ali 曲). Ime je dobila po zvrsti pripovednih pesmi s spremljavo bobnov *kusemai* 曲舞, priljubljenih v obdobju Muromachi. V pesmi *kuse*, pri kateri *shite* sedi, se imenuje *iguse* 居グセ (ali 居曲) (sedeči *kuse*), pri kateri pleše, pa *maiguse* 舞グセ (ali 舞曲) (plesni *kuse*). Uvodna pesem *shidai* 次第 je péta, ko se glavni igralec *shite*, ter stranska igralca *waki* in *tsure* ツレ prvič pojavijo na odru

33 »Noh Terminology«, The-Noh.com, datum dostopa 3. maj 2023, <https://db2.the-noh.com/edic/>.

34 Gardiner in Lim, »Chromatopes of Noh«, 96.

35 Alison Tokita, »Interlude: Katari narrative traditions: from storytelling to theatre«, v *A History of Japanese Theatre*, ur. Johan Salz (Cambridge: Cambridge University Press, 2016), 28.

36 Prav tam.

in izpovedujejo o svojih namenih in čustvih.³⁷

Notni zapisi

V nasprotju z zahodnim izročilom za nobeno igro ni popolnih študijskih partitur. Vsaka od šol gledališča *nō* ima svoje individualne partiture in različice notnega zapisa. Pri izvedbi igre je šola, namenjena poučevanju igralcev glavnih vlog (*shite*), tista, ki postane referenčna, glasbeniki, igralci *waki* in *ai kyōgen* pa so odgovorni, da svoje vloge prilagodijo. Partiture za posamezna glasbila so napisane v osmih delih ter se berejo od zgoraj navzdol in od desne proti levi.³⁸

Prenos znanja in študij glasbe v gledališču *nō*

Slog petja, glasbila in njihove tehnike izvedbe ter melodični in ritmični jezik so edinstveni gledališču *nō*. Njihovo obvladovanje zahteva večletno usposabljanje. Vsaka odrska vloga in vsako glasbilo imata svojo tradicijo, ki se ohranja in poučuje v tradicionalnih šolah, poimenovanih po svojih ustanoviteljih.³⁹ Analiza uprizoritev iger *nō* je zelo težavna prav zaradi prisotnosti mnogih različnih šol, namenjenih igralcem in glasbenikom, ki se med seboj razlikujejo. Trenutno obstaja pet šol, namenjenih formiranju glavnih igralcev *shite*, tri šole, namenjene stranskim igralcem *waki*, tri šole flavte *nōkan*, štiri šole bobna *kotsuzumi*, pet šol bobna *ōtsuzumi* in dve šoli bobna *taiko*. Posledično je možnih veliko kombinacij in alternativnih izvedb predstave.⁴⁰

Dečka, ki se rodi v družini umetnikov gledališča *nō*, po tradiciji že od otroštva ustno usposablja oče ali dedek. V najstniških letih postane vajenec in se tako nauči vseh vidikov umetnosti, vključno s pomembnostjo lepega in primerne obnašanja. Osamosvojitve lahko doseže okoli 30. leta starosti, o čemer pogosto obširno obvesti umetniški svet in javnost. Učenci, ki niso povezani s tradicionalnimi družinami in upajo, da bodo postali profesionalni izvajalci, se prav tako usposabljujejo po tradicionalnem vajeniškem sistemu.⁴¹

37 Kodama, *The Complete Guide*, 149.

38 Noh as intermedia, »Music«.

39 Prav tam.

40 Gardiner in Lim, »Chromatopes of Noh«, 87.

41 Kagaya in Miura, »Noh and Muromachi Culture«, 28–29.

Pomanjkanje naslednikov že dolgo predstavlja velik problem predvsem pri treh vlogah (t. i. *san'yaku* 三役), tj. vlogi stranskega igralca *waki*, igralcev glasbil zasedbe *hayashi* in komičnega igralca intermezza *kyōgen*. Ker je vzgoja teh izvajalcev pomembno poslanstvo, Japonski svet za umetnost 芸術文化振興基金 – upravna agencija nacionalnega gledališča *nō* od leta 1984 javno razpisuje šestletni program usposabljanja za te tri vloge. Poleg tega je tečaj *nōgaku*, ki je bil leta 1931 ustanovljen na Tokijski glasbeni šoli 東京音楽学校 (od leta 1949 Tokijska univerza za umetnost 東京藝術大学), leta 1936 prerasel v glavni program in ostaja še vedno ena od možnosti usposabljanja za naslednike družine *nō*. Nekateri učenci se usposabljujejo na univerzi kot vajenci po novih in tradicionalnih metodah, vendar je tudi po uspešni univerzitetni diplomi še vedno potrebno daljše vajeništvo v družini, da bi lahko veljali za polnopravne izvajalce.⁴²

42 Prav tam, 29.

Kostumi gledališča *nō*

Ajda Pristovšek Podergajs

Kostumi gledališča *nō* se imenujejo *nō shōzoku* (能装束) ali pa samo *shōzoku* (装束).¹ Igrajo zelo pomembno vlogo, saj že na prvi pogled gledalcu predstavijo spol, poklic in socialni status lika, ki nosi kostum. Ne samo to, kostumi lahko prav tako razkrivajo lepoto letnega časa, oznanijo čas v letu, ko se zgodba dogaja, in predstavijo čustva lika, vse skupaj pa ustvari poseben občutek med gledalci.²

Moderni kostumi so namenoma časovno nedoločljivi, s kombinacijo stilov oblačil iz obdobja Edo 江戸 (1603–1867), Heian 平安 (794–1185) in Muromachi 室町 (1336–1573) naj bi predstavljali nekakšno brezčasnost. Kostumi gledališča *nō* so zaradi številnejših plasti oblačil dokaj težki in igralčevi postavi dodajo plastičen občutek, kot da bi gledali kip, ter upočasnijo igralčevo gibanje. Yamağuchi Yasujirō 山口安次郎 (1904–2010), zelo znan tkalec iz Kjota, je bil zelo cenjen po tem, da je ustvarjal zelo lahko blago za rabo v gledališču *nō*.³

Najpomembnejši prostor v gledališču *nō*, skrit pred gledalcem, je soba z ogledalom, *kagami no ma* 鏡の間. To ni običajen prostor za preoblačenje, ampak je prostor, kjer se igralec, že popolnoma oblečen v kostum, poglobi v svoj lik pred začetkom predstave.⁴

Kostumi v gledališču *nō* so resnično samosvoja umetnina in ločeni od realnosti lika v igri. Pričakovali bi, da bi liki iz nižjega sloja ali reveži nosili kostume, primerne njihovemu statusu. Čeprav bi takšen kostum po vseh pravilih v realnosti moral biti umazan ali raztrgan, tega ni videti v gledališču *nō*. Kostumi za igranje revežev so v primerjavi s kostumi likov, ki predstavljajo aristokracijo, bolj preprosti, še posebno v barvi in bogatosti vzorcev. To pa ne pomeni, da tudi ti kostumi niso izjemno dragi

1 »Introducing the world of no: Costumes«, The-Noh.com, datum dostopa 16. junija 2022, <https://www.the-noh.com/en/world/costume.html>; Kodama, *Complete Guide*, 153.

2 Svitlana Ryabalko, »Costume art in the noh theater community«, *Intercultural relations* 2, št. 6 (2019): 97, <https://doi.org/10.12797/RM.02.2019.06.05>.

3 Ryabalko, »Costume art«, 103.

4 Mikiko Ishii, »The Noh Theater: Mirror, Mask, and Madness«, *Comparative drama* 28, št. 1 (Early and traditional drama, pomlad 1994): 56; David Kaula, »On noh drama«, *The Tulane Drama Review* 5, št. 1 (september 1960): 68.

za izdelavo in dragoceni za šolo gledališča *nō*, ki jih poseduje. Kostumi gledališča *nō* ne predstavljajo direktne realnosti, ampak s stiliziranimi in simboličnimi kostumi izražajo notranje občutke lika.⁵ »Poleg tega, da kostum določa vlogo lika, kostumi igrajo še eno pomembno vlogo, to je izražanje vzdušja gledališke igre. Tako kostumi funkcionirajo podobno kot gledališka scena v zahodnem gledališču.«⁶

Za vse igre imajo različne šole gledališča *nō* določeno, kateri igralci/like lahko nosijo katera oblačila. To je razloženo na začetku knjižice *utaibon* 謡本, ki vsebuje dramsko besedilo, skupaj z navodili za igralce *shite* in *waki* ter zbor *jiutai*.⁷ Dejansko pa se lahko *shite* do določene mere sam odloči, kako bo oblečen. Sam lahko izbere potisk ali vtakani vzorec. Tako lahko sam določi vzdušje in občutke lika, ki bi jih rad izrazil, poleg tega pa lahko z vzorci na tkanini kostuma izraža tudi letni čas in občutke, povezane s tem letnim časom.⁸ Pri izbiri vzorcev na kostumih se igralec navezuje na tradicijo, navodila, ki so jih predali prejšnji veliki mojstri njegove šole, ter svoje razumevanje lika ali pa značilnost lika, ki bi jo rad izpostavil.⁹ Vzorci, ki se uporabljajo za blago, pogosto spadajo v eno od treh kategorij: budistični, cvetlični in geometrični.¹⁰

Ko si *shite* izbere svoj kostum, se drugi igralci, še posebno *waki*, prilagajajo njemu. Odločitev, kateri kostum bodo igralci nosili za predstavo, je po navadi sprejeta na dan predstave ali dan pred njo. Igralci s sabo prinesejo dva ali tri kose oblačil, ki se skladajo s pravili, določenimi za kostum za njihovo vlogo, in nato skupaj z drugimi igralci izberejo tiste, ki bi na odru delovali harmonično.¹¹ Zanimivo je tudi to, da igralci dandanes eden drugega oblačijo. Včasih so imeli prav za to izučene delavce, danes pa se vsi igralci, ne glede na njihov status znotraj šole, naučijo pravilnega načina oblačenja in pomagajo pri oblačenju drugih igralcev.¹² Oblačila glasbenikov in pomočnikov so prav tako točno določena. Ker so postavljeni v ozadje, je pomembno, da njihovo oblačilo izraža strogost in slovesnost,

5 Hideta Kitazawa in Richard Emmert, »Diskusija na temo tematskih sklopov: gledališče *nō*«, Japonske klasične odrske umetnosti (spletno predavanje, Filozofska fakulteta, Oddelek za azijske študije, Ljubljana, 19. maj 2022).

6 Monica Bethe, »The Use of Costumes in Nō Drama«, *Art Institute of Chicago Museum Studies* 18, št. 1 (1992): 7, <https://doi.org/10.2307/4101575>.

7 »Notation«, Noh as Intermedia, dostopano 20. junija 2022, <https://noh.stanford.edu/music/notation/>.

8 Kitazawa in Emmert, »Diskusija na temo tematskih sklopov: gledališče *nō*«.

9 Ryabalko, »Costume art«, 104.

10 Prav tam, 104.

11 Prav tam, 98.

12 Ryabalko, »Costume art«, 98; Kitazawa in Emmert, »Diskusija na temo tematskih sklopov: gledališče *nō*«.

da ne bi pritegovalo pozornosti gledalca. Po navadi so oblečeni v tradicionalno hlačno krilo *hakama* 袴¹³ in v tradicionalni japonski plašč *haori* 羽織¹⁴ z vezanimi grbi na ramenih.¹⁵

Kostume gledališča *nō* lahko razdelimo na spodnjih sedem kategorij,¹⁶ čeprav to ni edina delitev. Nekateri jih delijo na dve skupini: *ōsode* 大袖 (dobesedno 'veliki rokavi',¹⁷ vrhnja oblačila z daljšimi rokavi) in *kosode* 小袖 (dobesedno 'mali rokavi', spodnja oblačila, nošena pod vrhnjimi¹⁸).¹⁹ Bethe pa deli kostume za *nō* na štiri osnovne kategorije: *kosode*, *ōsode*, *hakama* in dodatki.²⁰ V te kategorije spadajo tudi pokrivala in lasulje, ki se po nekaterih kategorizacijah uvrščajo tudi med rekvizite.

Delitev na sedem kategorij je naslednja:

1. *Kahatsu* 仮髪 (kosi oprave, povezani z lasmi): *kazura* 鬘 (lasulja).
2. *Kaburi mono* 被り物 (pokrivala): *eboshi* 烏帽子 (klobuk, ki so ga nosili dvorjani), *tengan* 天冠 (krona).
3. *Uwagi* 上着 (vrhnja oblačila (plašči in ogrinjala), ki se nosijo nad kimonom): *kariginu* 狩衣, *nōshi* 直衣, *happi* 法被, *chōken* 長絹, *maiginu* 舞衣 in *mizugoromo* 水衣. *Kariginu* je lovski plašč, ki se uporablja za vlogo aristokratskega moškega ali pa moškega božanstva. Ima okrogel ovratnik, na straneh je oblačilo brez šivov, razen kjer so pritrjeni rokavi. Ornamentalni trakci so prišiti na rokave. *Nōshi* (imperialna halja) je vrhnje oblačilo z okroglim ovratnikom, zelo podobno plašču *kariginu*. Na vsaki strani ima širok trak, ki drži sprednji in zadnji del oblačila skupaj, saj strani nista zašiti. Nima ornamentalnih trakov na rokavih. Včasih se je uporabljal kot neformalno oblačilo dvorne aristokracije. *Happi* je plašč, ki se danes uporablja kot svečano ogrinjalo. *Chōken* (dolg šal za plesanje), dobesedno 'dolga svila', je prosto padajoč plašč za ples. Uporablja se primarno za ženske like, vendar se lahko uporabi tudi za vloge plemiča. *Maiginu* (ogrinjalo za

13 Japonske široke nagubane hlače.

14 Tradicionalni japonski formalni plašč, ki po navadi sega do pasu ali do stegen in se nosi čez kimono.

15 Ryabalko, »Costume art«, 99.

16 »Costumes«, The-Noh.com, dostopano 20. septembra 2022, <https://www.the-noh.com/en/world/costume.html>.

17 Vrhnje oblačilo s širokimi odprtimi rokavi, ki se nosi nad *kosodejem* in sega do treh četrtin dolžine *kosodeja*.

18 Oblačilo, ki se nosi pod *ōsodejem*, podobno modernemu kimonu, ki sega do tal.

19 Joyce Denney, »Nō costume«, v *Heilbrunn Timeline of Art History* (New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000–), http://www.metmuseum.org/toah/hd/nohc/hd_nohc.htm (December 2008).

20 Monica Bethe, »Costumes«, Noh as Intermedia, dostopano 17. junija 2022, <https://noh.stanford.edu/staging/costumes/>.

plesanje), dobesedno 'plesna svila', je plašč za plesanje. Podoben je oblačilu *chōken*, vendar je daljši in se uporablja izključno za igranje ženskih vlog. *Mizugoromo* 水衣,²¹ ki dobesedno pomeni 'vodni plašč', se uporablja za moške in ženske vloge.²²

4. *Kitsuke* 気付 (kimono s krajšimi rokavi, ki se nosi pod zunanjim kimonom,²³ pogosto je skoraj popolnoma pokrit z zunanjim oblačilom in od njega ostane viden samo ovratnik): *nuihaku* 縫箔, *surihaku* 摺箔, *noshime* 熨斗目.²⁴ *Nuihaku*, kimono s krajšimi rokavi, se lahko nosi kot vrhnje ali spodnje oblačilo. *Nuihaku* se uporablja pretežno za upodabljanje ženskih likov in se nosi kot notranje ali zunanje oblačilo. Lahko pa se nosi kot notranje oblačilo za igranje moških vlog, na primer za cesarja oziroma za pomembnega ali mladega plemiča. *Surihaku* je oblačilo tipa *kosode*, po navadi obarvano z eno barvo, najpogosteje z belo ali rdečo, vzorci pa niso naslikani, temveč vezeni v blago. Vzorci so ustvarjeni z vezenjem zlatih ali srebrnih niti direktno na blago. Tudi sama tehnika takšnega vezenja se imenuje *surihaku*. Uporablja se za uprizarjanje vloge ženske, ki jo je obsedel demon. *Noshime* je kimono, ki je v primerjavi z drugima dvema v tej kategoriji veliko bolj preprosto okrašen. Je enobarven ali okrašen z geometričnimi vzorci, pogosto z vodoravnimi črtami ali v vzorcu *kara*.²⁵
5. *Uwagi* ali *kitsuke* 上着/気付 (zunANJI ali spodnji kimono): *karaori* 唐織 (drag in eleganten ženski kimono), *atsuita* 厚板 (drag in eleganten moški kimono).²⁶ *Karaori* je vrsta *kosodeja* ter je najbolj cenjen in dragocen v gledališču *nō*. Uporablja se za igranje ženskih vlog, kot zunanje oblačilo. *Atsuita* je vrsta *kosodeja*, podobna *karaoriju*, z bolj preprostim vzorcem ali pa z velikimi motivi v živih barvah za kontrast. Nosijo ga igralci za igranje moških vlog.²⁷
6. *Hakama* (japonsko tradicionalno hlačno krilo, ki se nosi nad kimonom): *ōkuchi* 大口 (»enobarvne ali vzorčaste široke hlače, podobne hlačnemu krilu, z velikimi naborki na sprednjem delu«²⁸). *Hakamo*

21 »Introducing the world of no: Costumes«, The-Noh.com, dostopano 16. junija 2022, <https://www.the-noh.com/en/world/costume.html>.

22 Mary V. Hays in Ralph E. Hays, »Nō Drama Costumes and Other Japanese Costumes in the Art Institute of Chicago«, *Art Institute of Chicago Museum Studies* 18, št. 1 (1992): 26, <https://doi.org/10.2307/4101576>.

23 The-Noh.com, »Costumes«.

24 Vsi trije so tipi japonskega oblačila s krajšimi rokavi.

25 M. Hays in R. Hays, »Nō Drama Costumes«, 26.

26 The-Noh.com, »Costumes«.

27 M. Hays in R. Hays, »Nō Drama Costumes«, 26.

28 Prav tam, 27.

nosijo primarno glasbeniki in pomočniki. Zanimivo je, da se poleti odvijajo tudi predstave gledališča *nō*, imenovane *hakama nō* 袴能, ki se imenujejo tako, ker so vsi igralci oblečeni v *hakamo* namesto v standardne kostume zaradi poletne vročine.²⁹

7. Drugi manjši dodatki, med katere lahko spadajo hlače, razni trakovi za lase, pasovi in drugi dodatki.³⁰

Kostumi se lahko delijo v kategorije tudi glede na barve. V profesionalni terminologiji gledališča *nō* se kostumi za igranje ženskih likov delijo v dve kategoriji: *iroiri* 色入り (kostumi, ki vsebujejo barvo oziroma vsebujejo rdečo barvo) in *ironashi* 色無し (kostumi brez barve oziroma brez rdeče barve). *Iroiri* je z uporabo različnih odtenkov rdeče namenjen za like mladih žensk, medtem ko je *ironashi* v različnih odtenkih modre, zelene, rjave, toda nikoli rdeče, namenjen za like starejših žensk.³¹

Na žalost se iz časa, ko se je gledališče *nō* začelo (14. stoletje), ni ohranilo nič originalnih oblačil. Obstajajo pa podatki, da so bili kostumi bolj preprosti in da so igralci uporabljali svoja vsakdanja oblačila.³² Bolj specifično, uporabljala so se vsakdanja oblačila samurajskega razreda. Nekatera od teh so bila celo vojaška ali dvorna oblačila, ki so jih igralci dobili v dar.³³ Pozneje so z dosegom večjega prestiža gledališča v očeh aristokracije in pridobitve patrona šogunata dragi kostumi postali norma.³⁴

V obdobju Muromachi (1558–1600) so kostumi gledališča *nō* postali še bolj umetelni zaradi razcveta japonske kulture in velikih dosežkov na področju umetnosti.³⁵ Iz tega obdobja je tudi največ najstarejših ohranjenih kostumov gledališča *nō*.³⁶ Nekaj kostumov iz 16. in 17. stoletja priča, da so bili dragi in umetelni kostumi nasprotje po navadi bolj zmernih umetnosti, povezanih z zen budizmom.³⁷ Estetika kostumov v tem obdobju se je nagibala k razkošju, drzni postavitvi vzorcev in razkošnim tehnikam obdelave tekstila, ki so izražale splošno estetiko tega obdobja in višjih slojev bojevnikov.³⁸

29 Ryabalko, »Costume art«, 99.

30 Prav tam, 98.

31 Ryabalko, »Costume art«, 98; The-Noh.com, »Costumes«.

32 Nozomi Fukazawa, »Nō no shōzoku 能の装束 (Kostumi gledališča *nō*)«, Nōgaku kyōkai (Društvo gledališča *nō*), dostopano 7. avgusta 2022, <https://www.nohgaku.or.jp/guide/能の装束>.

33 Denney, »Nō costume«.

34 The-Noh.com. »Costumes«.

35 Prav tam.

36 Fukazawa, »Nō no shōzoku«.

37 Sherman E. Lee, »Noh: Masks and robe«, *The bulletin of the Cleveland museum of arts* 62, št. 2 (1975): 33.

38 Denney, »Nō costume«; Fukazawa, »Nō no shōzoku«.

V obdobju Edo (1603–1868) je gledališče *nō* prišlo pod pokroviteljstvo šogunata Tokugawa in postalo uradno gledališče samurajskega razreda. V tem času so kostumi postali še bolj razkošni in nekateri fevdalni vladarji so celo tekmovali med sabo v podarjanju kostumov gledališkim skupinam.³⁹ Kostumi so se začeli razlikovati od vsakdanjih oblačil višjega sloja, zato se je začela tudi izdelava kostumov izrecno z namenom uporabe v gledališču *nō*.⁴⁰

Že pred tem so različne šole zbirale in skozi generacije ohranjale kostume, ki so jih dobile v dar, in tako širile svojo zbirko. V obdobju Edo so se zbirke kostumov samo še povečale, saj se je poleg samurajev za gledališče *nō* začel zanimati tudi bogati meščanski razred.⁴¹ Zaradi zanimanja za zbirateljstvo kostumov je zbiranje in katalogiziranje kostumov postalo intelektualna skrb, kar je vodilo do izdelave več inventarjev oblačil gledališča *nō*. Eden od teh je bil *Ken'eirō gasō* 献英樓畫叢 (Zbirka ilustracij Ken'eirō⁴²), ki vsebuje barvne ilustracije kostumov, mask in rekvizitov gledališča *nō*.⁴³

V obdobju po revoluciji Meiji je gledališče *nō* pridobilo podporo države kot umetnost, ki je vredna, da predstavlja Japonsko zunanjemu svetu. Navadni ljudje so se začeli zanimati za *nō*, kar je vodilo v nastanek kar nekaj ljubiteljskih skupin, ki so se učile pod okriljem izučениh igralcev. Ti ljubitelji so si zaradi želje po pripadnosti k skupnosti začeli naročati vsakdanja oblačila s potiskanimi motivi iz gledališča *nō*. Večina teh kosov oblačil je bila namenjena za nošenje pod vrhnjimi oblačili, tako da ne bi bila vidna javnosti, vendar so za nosilca pomenila pripadnost k tej skupnosti.⁴⁴

39 Kodama, *Complete Guide*, 153.

40 M. Hays in R. Hays, »Nō Drama Costumes«, 23–24.

41 Ryabalko, »Costume art«, 97; Denney, »Nō costume«.

42 Fotografije ilustracij celotne zbirke kostumov, pahljač, mask in rekvizitov. Več na: <https://webarchives.tnm.jp/imgsearch/show/E0061760>.

43 Prav tam, 97.

44 Prav tam, 101–102.

Rekviziti gledališča *nō*

Daša Mikuš

Prizore v gledališču *nō* na praznem odru ustvarjajo predvsem igralci, s plesom in petjem.¹ Preprosti oder s stalnim ozadjem in mostnim prehodom do glavnega odra, tvori osnovno prizorišče za vse igre *nō*. Uprizorjeni prizori živijo v domišljiji, ki jo vzbujajo besedilo, glasba in samo premikanje igralcev. Pri nekaterih igrah pa se podobe konkretizirajo s fizičnimi predmeti. Minimalne strukture, ki spominjajo na kočice, vozove, vodnjake, grobnice, zvonove in drevesa, povečajo vizualni učinek, osredotočajo dogajanje in služijo kot sinekdohe, ki se povezujejo s pesniškimi podobami. Ročni predmeti, kot so vedra, kladiva, rože in meči, pa dodajajo elemente resničnosti.² Vsi ti predmeti, ki se nahajajo na odru, spadajo pod kategorijo rekvizitov, same rekvizite pa delimo podrobneje še na podkategorije.

Rekvizite v svetu *nō*, ki se pojavljajo na odru, delimo na dve kategoriji – *kodōgu* 小道具 (ponovno uporabljeni rekviziti oziroma dobesedno 'pripomočki manjšega formata') in *tsukurimono* 作り物 (pripomočki za enkratno uporabo oziroma dobesedno 'narejene stvari'). *Kodōgu* so pripravljene predmeti, ki se hranijo in uporabljajo po potrebi, vključujejo pa pahljače, meče, srpe, verske predmete in glasbila. Večina teh rekvizitov se uporablja za upodobitve likov. Pogosto jih razvrščamo v dve skupini – *obidōgu* 帯道具 ali tiste, ki jih nastopajoči nosijo na sebi, in *mochidōgu* 持ち道具 ali tiste, ki jih držijo v rokah. *Tsukuri mono* so za razliko od pripomočkov *kodōgu* večjega formata ter se izdelajo za vsako predstavo in se po njej zavržejo. Nekoč so bili za izdelavo teh rekvizitov specializirani izdelovalci rekvizitov *tsukuri mono shi* 作り物師.³ Njihovi ilustrirani zapiski natančno opisujejo izdelavo rekvizitov.⁴ Dandanes pa rekvizite izdelujejo igralci sami.

1 »Mask and Costumes: Props«, Invitation to Nohgaku, dostopano 10. junija 2022, <https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/noh/en/masks-costumes/props.html>.

2 »Props«, Noh as Intermedia, dostopano 10. junija 2022, <https://noh.stanford.edu/staging/props/>.

3 »Trivia: Q47: What kinds of props are used for Noh plays?« The-Noh.com, dostopano 10. junija 2022, <https://www.the-noh.com/en/trivia/Q47.html>.

4 Noh as Intermedia, »Props«.

Rekviziti *tsukurimono* so razdeljeni na štiri kategorije, na naravne pokrajine, kot so griči, gore in drevesa, na zgradbe, kot so palače, hiše, kočje in zvoniki, na prevozna sredstva, kot so kočije in čolni, ter na druge predmete, pod katere spadajo glasbeni instrumenti in vodnjaki.⁵ Rekviziti *tsukurimono* so narejeni iz bambusa in belega blaga, sestavljeni pa so tako, da jih lahko obvladata en ali dva odrska pomočnika.⁶ Kot omenjeno, so ti rekviziti bolj simbolične kot realistične upodobitve in lahko predstavljajo veliko različnih stvari, kar učinkovito pomaga pri posredovanju zgodbe. Štiri bambusove dele lahko povežemo s tkanino in tako ustvarimo predstavo o ogrodju hiše ali vodnjaku,⁷ lahko pa predstavljajo palačo ali vozila, kot sta čoln in volovska vprega.⁸ Ker so rekviziti *tsukurimono* ustvarjeni le kot simbolične upodobitve, jih je mogoče zlahka sestaviti in razstaviti. Običajno jih na dan predstave izdelajo vajenci v gledališču. Večinoma so sestavljeni iz bambusovega ogrodja, ovitega v trakove blaga. Mogoče jih je izdelati v približno eni uri, po uporabi pa se razstavijo in vrnejo v shrambo.⁹

Za boljšo predstavo, kako so rekviziti *tsukurimono* narejeni in uporabljeni na odru, prikažem njihovo uporabo v treh igrah in orišem, kakšno vlogo ima sam rekvizit ter kako vpliva na potek igre in gledalčevo predstavo.

Rekvizit, ki se uporablja v igri *Hajitomi* 半蔀 avtorja Naitō Saemon 内藤左衛門, predstavlja razpadajoče bivališče gospe Yūgao 夕顔. Ta rekvizit je sestavljen iz pravokotne bambusove strukture, ki ima lahko na vrhu slamnato streho. Edinstvena značilnost tega rekvizita je rešetkasto zastiralo polovične velikosti osnovne pravokotne strukture, ki ga je mogoče dvigniti in spustiti z dolgimi palicami, pritrjenimi na zgornji bambusov okvir. Zastiralo je sestavljeno iz krajših bambusovih palic, ki se prepletajo in tvorijo rešetkasto obliko. Vzpenjalka z majhnimi visečimi srebrnimi in zlatimi bučami se vije skozi zastiralo in vzdolž konstrukcijskih palic. Predstavlja vrsto belega slaka *yūgao* 夕顔 in učinkuje kot kontrast cvetličnim podobam, ki se pojavljajo v besedilu. Ta rekvizit je postavljen na oder po igri *kyōgen* in predstavlja premik prizorišča na ulico Gojō 五条 v Kjotu. Ko ga prinesejo na oder, je rekvizit prekrit z zavesami. Postavitev tega rekvizita se lahko razlikuje – lahko je postavljen na mostu *hashigakari*, na desni strani glavnega odra ali pa

5 Shinko Kagaya in Hiroko Miura, »Noh and Muromachi Culture«, v *A History of Japanese Theatre*, ur. Jonah Salz (Cambridge: Cambridge University Press, 2016), 30.

6 Benito Ortolani, *The Japanese Theatre: From Shamanistic Ritual to Contemporary Pluralism* (New Jersey: Princeton University Press, 2015), 147.

7 »Introducing the World of Noh: Props«, The-Noh.com, dostopano 10. junija 2022, <https://www.the-noh.com/en/world/prop.html>.

8 Invitation to Nohgaku, »Mask and Costumes: Props«.

9 The-Noh.com, »Introducing the World of Noh: Props«.

na sredini glavnega odra. Pomočniki na odru naravnajo rekvizit, že omenjeno zastiralo pritrdijo na okvir rekvizita in odidejo, preden začne igralec *waki* peti. Z začetkom pesmi dva odrska pomočnika z usklajenimi gibi sprostita in nato spustita zaveso, da se razkrije bambusovo ogrodje z zastiralom, ki napol zakriva postavo gospe Yūgao. Navzgor dvignjeno zastiralo je značilno za obdobje Heian, učinek spuščene zastirala pa spominja na dvorni običaj, pri katerem so bile dame ločene z bambusovimi zasloni, tako da je bil njihov obraz skrit, robovi oblačil pa izpostavljeni. Ob obljudi, da bo menih molil zanj, duh gospe Yūgao stopi iz svojega bivališča oziroma pravokotne bambusove strukture. Dejanje, ko se dvigne zastiralo s pomočjo dolgih palic, in njen odhod iz rekvizita sta sočasno opisana z besedami, ki jih poje zbor. Sledi ples, pri katerem rekvizit služi kot kulisa in nekoliko zmanjša prostor predstave, končni prizor pa se zaključi z vrnitvijo gospe Yūgao za zastiralo.¹⁰

Rekvizit, uporabljen v igri *Kokaji* 小鍛冶 neznanega avtorja, predstavlja kovačnico za izdelovanje mečev. Postavljen je na sredino odra, po odmoru pred drugim dejanjem. Zgrajen je iz enotnega podesta, pokritega z blagom, ki je v sredini rdeče, ob straneh pa ima črno-zlati vzorec šahovnice. Okoli podesta so postavljene kratke bambusove palice, ki spominjajo na ograjo. Na vrvi, ki se razteza od palice do palice, visijo beli papirnati trakovi, imenovani *shide* 紙垂, ki so tesno povezani s šintoizmom in predstavljajo razmejevanje svetega prostora od vsakdanjega.¹¹ Na podestu je več ročnih rekvizitov, kot so šintoistična očiščevalna palica *gohei* 御幣 z zloženimi papirnatimi trakovi, s katerimi igralec *waki* očisti kovačijo, da bi pripravil meč, nakovalo, kladivo in rezilo nekovanega meča. Igralec *shite* nosi svoje kladivo. Za kovanje novega meča se igralca *shite* in *waki* povzpeta na podest, vzameta kladivi, položita meč na nakovalo in tolčeta, medtem ko zbor opisuje njuna dejanja.¹²

Med najbolj izjemne rekvizite *tsukurimono* pa spada zvon iz igre *Dōjōji* 道成寺 avtorja Kanze Kojirō Nobumitsu 観世小次郎信光. Zvon se od poenostavljenih zgradb drugih rekvizitov razlikuje v tem, da ima na dnu pritrjeno približno 80 kg težko svinčeno utež, in je tako najtežji rekvizit gledališča *nō*.¹³ Razlog za to je, da igralec *shite*, ki upodablja plesalko *shirabyōshi* 白拍子, oblečeno v moškega, skoči v zvon, ko je ta spuščen na oder, in se

10 Noh as Intermedia, »Props«.

11 »Discover Noh in Kyoto/Kokaji (多言語字幕/能小鍛冶) Kyoto through traditional Japanese theatre«, objavljeno 10. februarja 2022, Kyōtofu bunka ryoku charenji hojo jigyo 京都府文化チャレンジ補助事業 (Kyoto Prefecture Culture Challenge Support Scheme), 23:13, https://www.youtube.com/watch?v=5JbVo8gk_wI.

12 Noh as Intermedia, »Props«.

13 Samuel L. Leiter, *Historical Dictionary of Japanese Traditional Theatre* (Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2006), 313.

potem v njem tudi prelevi v kačo. Uteži so potrebne za vzdrževanje ustreznega ravnovesja zvona med padanjem in da lahko igravec *shite* izmeri pravi trenutek za vskok. Zaradi zapletene narave zvona trajata izdelava ter priprava okvirja in zunanosti približno en dan. Vajenci ga morajo vnaprej izdelati v gledališču in ga do predstave pokriti s tkanino. Za pripravo notranjosti zvona so odgovorni igralci *shite*.¹⁴

Medtem ko vajenci pripravljajo rekvizite *tsukurimono*, pa igralci *shite* pripravijo druge, manjše rekvizite *kodōgu*, med katere, kot je bilo že omenjeno, spadajo t. i. zakladi in predmeti, in sicer pahljače *ōgi* 扇¹⁵, orožje, kot so meči *tachi* 太刀, dolgi meči *chōtō* 長刀, srpi *kama* 鎌 in sulice *yari* 槍¹⁶, obredni pripomočki, kot je budistični rožni venec *juzu* 数珠, glasbila, kot so bobni, ter vsakdanji predmeti, kot so ogledala *kagami* 鏡, grablje *kumade* 熊手 in dežniki *kasa* 傘.¹⁷

Med ene najbolj uporabljenih in vsestranskih rekvizitov spadajo pahljače. Pahljače, ki jih nosijo igralci, se ne uporabljajo le za ustvarjanje lepote in elegance,¹⁸ ampak tudi za nakazovanje predmetov, in lahko predstavljajo meč, čopič za pisanje, flavto, zajemalko za vodo, lahko upodablja tudi odsekano glavo,¹⁹ vlogo pahljače pa igralci nakažejo z določenimi potezami in gibi rok.²⁰ Za igralce *nō* imajo pahljače zelo velik pomen pri vlogi, ki jo določeni igravec predstavlja. Nekatere šole gledališča *nō* pahljačo včasih primerjajo z mečem bojvnika. Vsak izvajalec na odru, ne le igralci, temveč tudi glasbeniki, zbor in celo pomočnik, ima vedno pri sebi pahljačo.²¹

Kot primer lahko vzamemo pevce, ki vstopijo na oder s stranskega vhoda in se po vrstnem redu usedejo na določeno mesto ter položijo svoje pahljače na tla na svoji desni. Nato položijo pahljače predse in čakajo. Ko pride na vrsto petje, vzamejo svoje pahljače in začnejo peti. To pevci naredijo zato, da simbolično ustvarijo meje svetega kraja – postavijo ločnico med območjem igralcev in območjem pevcev.²²

14 The-Noh.com, »Introducing the World of Noh: Props«.

15 Kagaya in Miura, »Noh and Muromachi culture«, 30.

16 »Tsukurimono – dōgu 作り物・道具«, Nohkyogen, dostopano 9. avgusta 2022, <http://www.nohkyogen.jp/visitor/noh6/noh6.html>.

17 Leiter, *Historical Dictionary of Japanese Traditional Theatre*, 313.

18 »Masks and Costumes: Fans«, Invitation to Nohgaku, dostopano 10. junija 2022, <https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/noh/en/masks-costumes/fans.html#a>.

19 David Kaula, »On Noh Drama«, *The Tulane Drama Review* 5, št. 1 (september 1960): 67, <https://doi.org/10.2307/1124903>.

20 Ortolani, *The Japanese Theatre*, 147.

21 »Noh Terminology: Kodōgu«, The-Noh.com, dostopano 10. junija 2022, <https://db2.the-noh.com/edic/2015/11/kodogu.html>.

22 »Trivia: Q144: Why do singers put their fans in front of their knees?« The-Noh.com, dostopano 10. junija 2022, <https://www.the-noh.com/en/trivia/144.html>.

Pahljače se v grobem delijo na pahljače *okina* 翁扇, ki jih uporablja glavni igravec v igri *Okina* 翁, na bojevniske pahljače *shura ōgi* 修羅扇, ki jih nosijo vojaški poveljniki, ki so padli v svet *shura* 修羅 ('svet vojskujočega se pekla'), ter na rdeče pahljače *iroiri kazura ōgi* 紅入鬘扇 z upodobitvijo žensk, ki se uporabljajo v igrah, kjer je glavni lik mlada ženska. Igralci iger *kyōgen* prav tako nosijo pahljače, vendar v primerjavi z gledališčem *nō* nimajo toliko pravil. Igralci lahko sami izbirajo vzorce pahljač in druge podrobnosti glede na slog igre. Tako kot pri igrah *nō* se na odru pahljače uporabljajo kot rekviziti, s katerimi igralci med predstavo nakazujejo predmete.²³

Podrobneje se pahljače delijo na dve skupini – *chūkei* 中啓, ki jih nosijo igralci *shite* in *waki*, ter *shizume ōgi* 鎮扇, ki jih nosijo plesalci, pevci, glasbeniki in pomočniki.²⁴ Ti dve skupini se razlikujeta tudi v tem, da imajo pahljače *chūkei* razprte konice, kar omogoča gledalcu, da vidi barvo in vzorce pahljače tudi, ko igravec vrtil pahljačo v roki,²⁵ medtem ko imajo pahljače *shizume ōgi* zaprte konice.²⁶

Čudoviti vzorci so značilnost pahljač, imenovanih *chūkei*. Tipičen primer teh pahljač je *shura ōgi* 修羅扇, ki se uporablja za drugo igro programa *nibanme mono*, imenovano tudi *shura mono*. Od dveh glavnih vrst pahljač *shura ōgi* imajo *kachi shura ōgi* 勝修羅扇 vzorce z borovcem in vzhajajočim soncem. Takšne pahljače se uporabljajo v igrah o bojevnikih v zmagovitih bitkah, med drugim v igrah *Yashima* 屋島, *Tamura* 田村 in *Ebira* 箆. Pahljače *make shura ōgi* 負修羅扇 imajo naslikano valovanje in zahajajoče sonce, uporabljajo pa jih mladi plemiči Heike, poraženi v bitki Genpei 源平.²⁷ Ker obstaja možnost, da se bodo pahljače *make shura ōgi* ponavljale v naslednjih programih iger, se za bojevnike in plemiče Heike lahko uporablja tudi nadomestna pahljača, imenovana *kindachi ōgi* 公達扇.²⁸

Pahljače *kazura ōgi* 鬘扇 se uporabljajo pri tretji igri programa *sanbanme mono*, imenovani tudi *kazura mono*. Tudi tukaj se pahljače delijo na dve

23 Invitation to Nohgaku, »Masks and Costumes: Fans«.

24 »Trivia: Q110: Does each school have its own design patterns for the fans?« The-Noh.com, dostopano 10. junija 2022, <https://www.the-noh.com/en/trivia/110.html>.

25 Svitlana Ryabalko, »Costume Art in the Noh Theater Community«, *Intercultural Relations* 2, št. 6 (2019): 99–100, <https://doi.org/10.12797/RM.02.2019.06.05>.

26 Monica Bethe in Karen Brazell, *Dance in the Nō Theater Vol. 1: Dance Analysis* (New York: Cornell University, 1982), 72.

27 »Trivia: Q124: What are the design rules for Noh fans?« The-Noh.com, dostopano 10. junija 2022, <https://www.the-noh.com/en/trivia/124.html>.

28 »Ōgi 扇 (Pahljača)«, Nohbutai, dostopano 9. avgusta 2022, <http://www.nohbutai.com/contents/12/1/nohgaku4.htm>.

skupini – *iroiri* 紅入 oziroma barvne z odtenkom kričeče rožnate barve za mlade ženske, ki prav tako nosijo oblačila podobnega odtenka, in *ironashi* 紅無 oziroma brezbarvne za starejše ženske, ki nosijo oblačila brez takšnih odtenkov.²⁹

Obstaja več pravil za pahljače, ki se uporabljajo v četrti igri programa *yonbanme mono*. Pahljače *kyōjo ōgi* 狂女扇 se uporabljajo za *kyōjo mono* 狂女物 ali za igre o norih ženskah, imajo pa vijoličast odtenek s cvetličnimi vzorci in črno držalo,³⁰ ki označuje starost žensk srednjih let, ki iščejo svoje otroke ali moža. Pahljače *oni ōgi* 鬼扇, ki se uporabljajo za igri *Dōjōji* in *Aoi no ue* 葵上, pa so obarvane rdeče in imajo motive potonik *botan* 牡丹.³¹ Za igre *kami nō* 神能 oziroma prve igre programa običajno uporabljajo pahljačo *tsuma beni* 妻紅 z odtenkom svetleče rožnate barve na vrhu vsake strani. Čeprav so to osnovna pravila, lahko kljub temu vidimo pahljače z različnimi vzorci, saj se te razlikujejo glede na dnevni program in kostume.³²

Poleg zgoraj naštetih kategorij pa se pahljače razlikujejo tudi po šolah gledališča *nō*. Vsaka šola ima svojo obliko pahljače *shizume ōgi*;³³ šola *kanze ryū* 観世流 je prepoznavna po treh vrstah valov naslikanih na pahljačah, šola *hōshō ryū* 宝生流 uporablja pet oblakov, šola *kongo ryū* 金剛流 uporablja oblake, povezane med sabo, ali devet krogov, ki naj bi predstavljali zvezde, pahljače šole *konparu ryū* 金春流 so okrašene s petimi krogi, pahljače šole *kita ryū* 喜多流 pa krasijo trije oblaki.³⁴ Pahljače pa se lahko delijo tudi po vzorcih, s pomočjo katerih lahko takoj prepoznamo vlogo. Igralec, ki predstavlja božanstvo, uporablja pahljačo s črno-belo podobo kadulje, padlega bojevnika predstavlja pahljača z rdečim soncem nad valovi, pahljača s soncem med borovimi vejami pa zmagovitega bojevnika. Nekatero pahljače lahko predstavljajo točno določene like.³⁵

Tako kot pahljače in kostumi imajo tudi lasulje velik pomen v gledališču *nō*, vendar pa kljub temu obstajajo igre, v katerih se igralci pojavijo brez lasulj. Pomembna so tudi naglavna okrasja, saj dopolnjujejo igralčevo

29 The-Noh.com, »Trivia: Q124«.

30 »Kyōjo ōgi 狂女扇 (Pahljača *kyōjo*)«, Kotobank, dostopano 9. avgusta 2022, <https://kotobank.jp/word/狂女扇>.

31 The-Noh.com, »Trivia: Q124«.

32 Prav tam.

33 »Trivia: Q110: Does each school have its own design patterns for the fans?« The-Noh.com, dostopano 9. avgusta 2022, <https://www.the-noh.com/jp/trivia/110.html>.

34 Ryabalko, »Costume art«, 100.

35 Bethe in Brazell, *Dance in the Nō Theater Vol. 1: Dance Analysis*, 72.

podobo. Obsegajo veliko različnih pokrival, med katera spadajo krone, kapuce in blago za na glavo, s temi pokrivali pa izražajo status lika, kot je bojevnik, dvorjan ipd.³⁶ Lasulje se razlikujejo tudi v tem, kako jih igralec nosi – ali lasulja pada čez masko na igralčevem obrazu ali jo maska prekriva. Na primer vloge mladih deklet nosijo lasuljo tako, da jih maska prekriva, medtem ko vloge bojevnikov nosijo lasuljo tako, da ta zakriva masko.³⁷

Beseda *kazura* 鬘 je sinonim za lasuljo, ki se uporablja v gledališču *nō*, uporablja pa jo vsaka ženska vloga. *Kazura* je bila nekoč narejena iz človeških las, v zadnjih letih pa se uporablja tudi konjska žima.³⁸ Tako lasulja *kazura* kot tudi lasulja *kami* 髪 spadata v t. i. vezane lasulje, za katere je značilno, da so spletene v čop na hrbtu, ki je zavezan z belim papirnatim vozlom, imenovanim *motoyui* 元結.³⁹ Ko lasuljo *kazura* pritrdijo, najprej razčešejo njene dolge lase in na sredini glave naredijo prečko. Nato lase uredijo tako, da z njimi pokrijejo ušesa. Lase zavežejo za glavo in čez njih položijo tanek trak, imenovan *kazura obi* 鬘帶. Na lasulji *kazura* sta dva vezena dela, eden na čelu, drugi pa visi zadaj na glavi. Čeprav obstajajo izjeme, barve vezanine predstavljajo starost vloge, enako kot drugi elementi kostuma.⁴⁰ Lasulje, ki spadajo v to kategorijo, se lahko delijo še podrobneje. Vloge mladih žensk uporabljajo črne lasulje, imenovane *kuro kazura* 黒鬘, medtem ko vloge starejših žensk nosijo rjave lasulje ali lasulje s črnimi in rjavimi odtenki. Med te lasulje spadata *uba kazura* 姥髮 in *rōonna kazura* 老女鬘. Tako kot ženske se tudi moške lasulje delijo glede na starost, ki jo vloga predstavlja.⁴¹ Starejši moški na primer nosijo lasuljo, imenovano *jōgami* 尉髮, ki je zvezana z vrvico v čop na vrhu glav.⁴²

Naslednja kategorija so lasulje *tare* 垂, značilnosti takšne lasulje pa je, da visi, saj je nameščena na teme igralčeve glave, njeni lasje pa so pritrjeni tako, da tvorijo obroč na igralčevem hrbtu. Največkrat se uporablja črna lasulja *kuro tare* 黒垂, in sicer za upodobitve tako moških kot ženskih božanstev ter bojevnikov. Za lasuljo *kuro tare* je značilno, da se vedno nosi pod krono ali drugim naglavnim okrasjem. V primeru starejših vlog se

36 Ortolani, *The Japanese Theatre*, 147.

37 Bethe in Brazell, *Dance in the Nō Theater Vol. 1: Dance Analysis*, 113.

38 »Trivia: Q7: What kinds of wigs are used in Noh plays?« The-Noh.com, dostopano 10. junija 2022, <https://www.the-noh.com/en/trivia/007.html>.

39 »Wig«, Ritsumei, dostopano 9. avgusta 2022, <https://www.arc.ritsumei.ac.jp/artwiki/index.php/Wig>.

40 »Trivia: Q7«.

41 Ritsumei, »Wig«.

42 Bethe in Brazell, *Dance in the Nō Theater Vol. 1: Dance Analysis*, 131.

lahko uporablja tudi lasulja *shiro tare* 白垂.⁴³

Med najbolj dramatični obliki lasulj spada velika lasulja *kashira* 頭.⁴⁴ Izdelana je tako, da se lasje pritrdijo na trak blaga, ki se zaveže na glavo. Te lasulje se uporabljajo za vloge nadnaravnih bitji, pošasti in demonov. Kot prejšnje lasulje se tudi te delijo na podkategorije. Med najbolj teatralne spada lasulja *akagashira* 赤頭, pri kateri lasje padajo na vse strani in zakrivajo masko.⁴⁵ Kot nakazuje ime, je to lasulja rdeče barve, kadar pa hoče igravec nekaj pozorno pogledati, dvigne lase, ki mu padajo pred očmi, in pogleda izpod lasulje.⁴⁶ Lasuljo *akagashira* uporabljajo za vloge močnih božanstev, pošasti in demonov. Za upodobitve moških duhov, mladih božanstev in zamaskiranih fantov pa se uporablja različica lasulje *akagashira*, imenovana *kurogashira* 黒頭, ki je črne barve.⁴⁷ Poleg rdeče in črne lasulje *kashira* obstaja tudi bela, imenovana *shirogashira* 白頭, ta pa se tako kot črna uporablja za duhove, vendar starejše.⁴⁸ Zaradi veličine, vendar težkega gibanja v prelepih kostumih in lasuljah, se na odru vsake toliko časa pojavijo pomočniki, da uredijo igralce, saj se sami ne morejo.⁴⁹

43 Ritsumei, »Wig«.

44 Bethe in Brazell, *Dance in the Nō Theater Vol. 1: Dance Analysis*, 130.

45 Ritsumei, »Wig«.

46 Bethe in Brazell, *Dance in the Nō Theater Vol. 1: Dance Analysis*, 130.

47 Ritsumei, »Wig«.

48 Leiter, *Historical Dictionary of Japanese Traditional Theatre*, 423.

49 »Noh Theater: History, Masks, Costumes, Actors and Famous Noh Plays«, Facts and Details, dostopano 10. junija 2022, <https://factsanddetails.com/japan/cat20/sub131/item716.html>.

O posebnostih mask
gledališča *nō*
z izdelovalcem mask
Kitazawo Hideto

Intervju z izdelovalcem mask Kitazawo Hideto

Sara Kleč

Kitazawa Hideta 北澤秀太 je japonski šintoistični in budistični rezbar ter izdelovalec mask, ki se je rodil v Tokiu leta 1968. Že kot otrok je rad opazoval očeta Kitazawo Ikkyōja 北澤一京 pri njegovem delu. Slednji je rezbar svetišč in njihovih okrasnih skulptur. Preden se je Hideta odločil za ta poklic, ga je pot zanesla na Univerzo agrikulture in tehnologije v Tokiu, kjer je študiral gozdarstvo. Po končanem študiju je pri očetu opravljal vajeništvo, kjer pa ga je večinoma le opazoval in se iz tega sam učil. Potem ga je začelo zanimati praktično izdelovanje mask gledališč *nō* in *kyōgen*. V Združenju rezbarjev Edo *Edo kibori no shokuninkai* 江戸木彫の職人会 je spoznal izdelovalca mask po imenu Itō Michihiko 伊藤通彦 (1942-), pri katerem se je izučil kot vajenec in začel maske tudi sam izdelovati. Po srečnem naključju si je njegove maske ogledal Nomura Manzō 野村万蔵, eden vodilnih ljudi gledališča *kyōgen*, in tako je Kitazawa dobil priložnost za začetek svoje kariere.¹ Z leti se je njegov sloves razširil tudi v druge države. Danes izdeluje maske za rabo v gledališčih *nō* tako na Japonskem kot tudi zunaj. Prav tako se ne omejuje le na klasične maske, temveč izdeluje tudi modernejše. Velik zagon za delovanje v tujini mu je prineslo sodelovanje s prof. Richardom Emmertom (1949-), ki se z gledališčem *nō* ukvarja že vse od leta 1973 in je ustanovitelj gledališke skupine Theatre Nohgaku, ki si prizadeva uprizorjati igre gledališča *nō* v angleščini. En tak primer je maska znanega lika Cordelie, ki jo je ustvaril za uprizoritev Shakespearjeve igre *Kralj Lear* v gledališču *nō* v San Franciscu.²

Maske Kitazawe Hidete so razstavljene po celem svetu in tudi sam je vodil delavnice iz poučevanja o maskah gledališč *nō* in *kyōgen* v najrazličnejših državah sveta, na primer v ZDA, Indiji, Singapurju, na Kitajskem,

1 »Kitazawa Mokuchōkoku sho: Kitazawa Hideta 北澤木彫刻所 北澤秀太 (Delavnica rezbarjenja Kitazawa Hideta)«, Katsushikaku Traditional Craftsman Association 葛飾区伝統産業職人会 (Združenje tradicionalnih obrtnikov okrožja Katsushika), dostopano 5. junija 2022, https://www.syokuninkai.com/products/list.php?category_id=90.

2 Katsushikaku Traditional Craftsman Association, »Kitazawa Mokuchōkoku sho«.

po Evropi (v Franciji, Angliji, Irski, Nemčiji).³ Leta 2015 je v sklopu dogodka *Sodobni izraz tradicionalne umetnosti* v Slovenskem etnografskem muzeju izvedel predstavitev in prikaz tradicionalne obrti izdelave lesenih mask ter predstavil maske in predaval o njih na Oddelku za azijske študije na Filozofski fakulteti.

Da bi izdelovalca Kitazawo Hideto bolje spoznali, smo izvedli intervju z njim.⁴ Vprašanja so vsebinsko razdeljena na tri sklope. V prvem delu so vprašanja o Kitazawi Hideti kot rezbarju, srednji del vsebuje vprašanja o maskah, zadnjih nekaj vprašanj pa se navezuje na njegovo sedanje delovanje in načrte za prihodnost.

Sara Kleč (v nadaljevanju SK): *Kateri del mask najraje izdelujete? Kateri del se vam zdi najtežji?*

Kitazawa Hideta (v nadaljevanju KH): Posebej težka je izdelava oči in ust, ki ustvarjajo obrazno mimiko. Izdelovanje mask je zahtevno, ampak ker imam to rad, uživam v izdelovanju vseh delov maske.

SK: *Izdelujete maske za vse šole gledališča nō ali le za eno?*

KH: Maske gledališča nō izdelujem po večini za šolo *kita* ali *kita ryū* 喜多流, maske gledališča *kyōgen* pa za družino Nomura Manzō 野村万蔵 oziroma za šolo sloga *izumi* ali *izumi ryū* 和泉流.

SK: *Je med maskami mogoče razločiti vaša dela? Pustite na njih kakšen podpis?*

KH: Na zadnjo stran maske vgraviram znak 秀 (Hide), kar je eden od dveh znakov, ki sestavljata moje ime, 秀太 (Hideta).

SK: *Različni izdelovalci na izdelovanje mask gledajo različno. Je to za vas le obrt ali vrsta umetnosti? Je maska kot produkt le orodje za uporabo v gledališču ali umetnina?*

KH: Menim, da je izdelovanje mask delo obrtnika, in ne umetnika. Tako mislim, ker so maske za gledališči nō in *kyōgen* izdelane po naročilu igralcev oziroma gledališč z namenom, da se bodo uporabljale na odru. Vendar v izdelavo mask vložim ves svoj trud in mislim, da so prav zaradi tega, posebej s tretje perspektive, maske kot končni produkt videne ne le kot orodje, temveč tudi umetnina.

3 Za svoje maske je prejel veliko nagrad, vključno z nagrado za izjemnega mladega obrtnika za Tokio leta 1997. »Hideta Kitazawa«, Port Townsend School of Woodworking, dostopano 5. junija 2022, <https://www.ptwoodschoool.org/hideta-kitazawa>.

4 Intervju je v obliki dopisov po elektronski pošti izvedla Sara Kleč, avtorica pričujočega prispevka.

SK: Ali bi lahko na kratko pojasnili proces izdelovanja mask?

KH: Prvi korak je priprava glinenega modela in skic, ki jih nato pokažem stranki na sestanku, preden dejansko začnem izdelovati masko. Osebnost se mi zdi ta sestanek zelo pomemben. Temu sledi izdelava, ki je razdeljena na dve fazi: 1. izrezovanje in 2. barvanje. Postopek rezbarjenja je sestavljen iz: 1. rezanja lesa, 2. grobega rezbarjenja, 3. končnega rezbarjenja. Nato pride na vrsto barvanje v treh fazah: 1. nanos osnovnega premaza, 2. nanos vrhnjega premaza, 3. nanos kozmetičnega premaza oziroma nanos ličil. Drugi postopki vključujejo rezbarjenje hrbta in nanašanje laka na hrbet maske.

SK: Tradicionalne maske imajo dolgo tradicijo. Maske, ki se ustvarjajo danes, so t. i. *utsushi* 写し oziroma kopije originalnih starejših mask *honmen* 本面. Na drugi strani pa imamo tudi originalne maske, ki niso kopija ene od prvotnih mask *honmen*, temveč so nove stvaritve, ki jih izdelovalci dandanes lahko izdelujejo za, na primer, nove like. Katere maske so vaše originalne stvaritve, in ne narejene po maskah *honmen*? Obstajajo kakšne, ki vam predstavljajo večji izziv?

KH: Na podlagi mask *honmen* sem že izdelal maske *ko omote* 小面, *hannya* 般若, *dōji* 童子, *kojō* 小尉, *ōbeshimi* 大べしみ, *sankōjō* 三光尉, *buaku* 武悪, *zō* 増 in *shakumi* 曲見.

Jūroku 十六, *ōtobide* 大飛出, *okina hakushikijō* 翁白式尉, *shishiguchi* 獅子口, *ko tobide* 小飛出, *shaka* 釈迦, *ōakujō* 大悪尉, *chōrei beshimi* 長霊べしみ in *kokushikijō* 黒式尉 sem izdeloval na podlagi slik mask *honmen*, vendar teh med ustvarjanjem nisem dejansko imel pred seboj. Kot zadnje so maske *kentoku* 賢徳, *oto* 乙 in *usofuki* 空吹, ki so moje originalne stvaritve. V primerjavi z maskami gledališča *nō* imamo ustvarjalci pri maskah gledališča *kyōgen* bolj proste roke.

SK: Ste imeli kdaj težave pridobiti kakšno masko *honmen*? Ali je mogoče narediti masko *utsushi* tudi brez fizične maske *honmen*?

KH: Maske *honmen* dobimo v izposojajo od izvajalcev gledališča *nō*. Ko jih na primer dobimo v popravilo, za vajo na podlagi mask *honmen* naredimo kopije *utsushi*. Seveda moramo za to prej dobiti dovoljenje.

Obstajajo različne vrste mask gledališča *nō*, vendar obstajajo za njihove oblike določena pravila. Ko ta pravila dovolj preučimo in jih dobro razumemo, je maske *nō* mogoče ustvariti tudi na podlagi fotografij in drugih materialov.

SK: *Bi lahko nove maske čez leta postale honmen, ali je kategorija mask honmen namenjena le že obstoječim tradicionalnim maskam?*

KH: Mislim, da je to mogoče. Tudi sam sem v dogovoru z igralci gledališča ustvaril nove maske za nove igre gledališč *nō* in *kyōgen*. Če pomislite, sta bili tudi tradicionalni gledališči *nō* in *kyōgen* ob svojem nastanku novi in postali s časom klasični, ker so ju tako dolgo izvajali. Upam, da se bo tudi katera od novih mask, ki sem jih zasnoval in ustvaril jaz, še zelo dolgo uporabljala.

SK: *Za katero masko utsushi je največ povpraševanja?*

KH: To bi bile maske *ko omote*, *zō* in *shakumi*. Zlasti v šoli *kita ryū* se najpogosteje uporabljajo te tri maske. Poleg glavne vloge, po japonsko *shite*, jih na odru namreč pogosto uporabljajo tudi za stranske vloge oziroma *tsure*. Prav tako je vsak igralec gledališča *nō* vedno v iskanju lepe ženske maske, kot je *ko omote*.

SK: *Se cena razlikuje med maskami utsushi in originalnimi? Kaj vpliva na ceno maske?*

KH: Cena maske je odvisna od števila dni, potrebnih za njeno izdelavo. Kar se tiče novih oziroma originalnih mask, je proračun že v naprej določen, ampak če je novo delo zanimivo, lahko maske nastanejo tudi z nizkim proračunom.

SK: *Zadnje čase se gledališči nō in kyōgen pojavljata tudi zunaj Japonske. Se maske, izdelane za tujce, razlikujejo od tistih, namenjenih Japoncem?*

KH: Maske, izdelane za tujce, so v osnovi izdelane v enakih dimenzijah in slogu kot preostale. V primeru novih iger gledališča *nō* v angleškem jeziku gledališke skupine gospoda Emmerta (skupine Theatre Nohgaku) so igralci usposobljeni za gledališče *nō*, zato so maske izdelane tako, da se njihovi izrazi spreminjajo, medtem ko se maske premikajo. Po drugi strani izdelujem na primer tudi maske za opero, vendar so, da se bolje vidijo, oči pri teh maskah široko odprte, same maske pa zakrivajo le del obraza od ust gor.

SK: *Leta 2015 ste o tem predavali tudi v Sloveniji. Kaj vas je pripravilo do tega, da ste se odločili širiti to kulturo zunaj Japonske?*

KH: V Slovenijo me je v okviru projekta Predstavitev japonske tradicionalne kulture v tujini poslalo Ministrstvo za zunanje zadeve Japonske. Slovenija me je že pred tem zanimala in sem zato zaprosil, da bi bil poslan tja. V Sloveniji sem imel predstavitev v Etnografskem muzeju, predavanje na Univerzi v Ljubljani (na Oddelku za azijske študije), prav tako sem se imel možnost udeležiti delavnice za izdelavo mask na kurentovanju na Ptuj

in si ogledati operno gledališče, tako da je bil obisk Slovenije zelo prijeten in sem se veliko naučil.

Ko v tujini govorim o gledališču *nō* ali maskah, me vsi pozorno poslušajo. Pa četudi samo za enega človeka, bi rad povečal število ljudi, ki bi poskušali razumeti in vzljubiti japonsko kulturo. To delo mi osebno veliko pomeni.

SK: *Ali je situacija s covidom imela kakšen vpliv na vaše delo?*

KH: Covid je imel ogromen vpliv. Posebno v prvem letu korone, ko so bile odpovedane vse odrske uprizoritve in drugi načrti, nisem imel nič dela. Takrat sem poskušal k temu pristopiti bolj pozitivno in izdeloval maske ne kot delo, temveč za svojo dušo. Ko zdaj razmišljam o tem, je bilo tudi to po svoje dobro in izpopolnjujoče obdobje. V drugem letu korone pa se je moje delo skoraj v celoti vrnilo na stare, normalne tire.

SK: *Nameravate nadaljevati aktivnosti zunaj Japonske, ko bodo razmere to spet dopuščale?*

KH: Trenutno izdelujem nove maske za opero, ki je adaptirala elemente gledališča *nō* in se bo letos (2022) septembra odvijala v Washingtonu, ZDA. Letos novembra bom na lesarski šoli v bližini Seattla poučeval izdelovanje mask za gledališče *nō*. Prav tako imam v načrtih izdelavo mask za novo igro gledališča *nō*, ki bo uprizorjena aprila prihodnje leto (2023) v Franciji. Želim si, da bo čim prej mogoče delovanje v tujini v taki meri kot prej.

SK: *Menite, da je širjenje gledališč zunaj Japonske pozitivno? Bi lahko to širjenje in prakticiranje tujcev v prihodnosti prineslo kakšno spremembo tudi gledališčema *nō* in *kyōgen* na Japonskem?*

KH: *Nō*, ki ga je ustvaril Zeami, je zelo edinstvena oblika gledališča. Pogosto se pojavljajo duhovi, bogovi in demoni, in čeprav je veliko zgodb malce pretiranih, to ob gledanju ni moteče. Mislim, da je to zato, ker vse, od čudovitih plesov, kostumov do mask, pripomore k občutku, kot da sanjamo. Mislim, da tuji gledališčniki s spoznavanjem gledališča *nō* in njegovih mask lahko izkoristijo njegove dobre lastnosti in ustvarijo zelo zanimive igre. Mislim, da bi tudi iz slovenskih ljudskih pravljic lahko nastala izredno zanimiva igra gledališča *nō*. Prepričan sem, da bodo take dejavnosti v tujini pozitivno vplivale na gledališči *nō* in *kyōgen* na Japonskem.

O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*

Meta Puc in Nataša Hočevar

Zgodovina mask *nō* in *kyōgen*

Zgodovina japonskih mask sega vsaj 5000 let nazaj, ko so jih izdelovali iz školjk, poznanih jih je tudi okoli 30 iz gline, narejenih vsaj pred 2000 leti. Najverjetneje so bile uporabljene za obredne namene, kot so molitve za dolgo, dobro življenje, zdravje in srečo. Stoletja pozneje so maske začeli izdelovati iz hitro razpadajočih materialov, kot sta les in blago, zaradi česar jih ni veliko ohranjenih. Ta prvotna obredna funkcija mask iz školjk in gline se je ohranila v poznejših tradicijah mask. Okoli 11. stoletja so maske začeli uporabljati v različnih obredih, tako so na primer maske v obliki *oni* 鬼 – neke vrste japonskega bajeslovnega bitja, demona, orka ali trola v japonski folklori uporabljali za darovanje v templjih in svetiščih, da bi prosili za zaščito bogov pred zlimi duhovi. Po 13. stoletju so se maske začele uporabljati tudi pri plesu *Okina* 翁,¹ ki so ga spremljale pesmi, namenjene molitvi za želje, kot je mir. Te plesne so plesali igralci gledališč *dengaku* 田楽 in *sarugaku* 猿楽, dveh oblik ljudske zabave, ki sta postali del gledališč *nō* in *kyōgen* v 16. stoletju.² *Nō* in *kyōgen* sta tako med seboj tesno povezana. Oba sta se razvila v svoje smeri iz skupnih začetkov, vendar sta skozi zgodovino ohranjala povezavo. *Kyōgen* se je kot komična igra začel pojavljati med igro *nō*, tako kot je tudi v sedanosti. Igre *kyōgen* se sicer lahko izvajajo tudi samostojno. Vseeno nam zgodovina iger *kyōgen*, ki so jih izvajali med igrami v gledališču *nō*, pokaže, da *kyōgen* ne more biti popolnoma odcepljen od *nō*, tako kot *nō* ne more biti brez *kyōgena*.³ V gledališču *nō* so zgodbe slovesne in prevladuje atmosfera gracioznosti, v gledališču *kyōgen* pa je poudarek na komičnosti zgodb. To se izraža tudi v maskah.⁴

1 Ples, ki izvira iz ritualnih nastopov likov s šamanskim značajem, katerih vloga je bila prikazati mistične vidike budizma, ki so ga spremljale pesmi, namenjene molitvi za mir; Heidi Tan, *Hidden faces: The Art of Japanese Masks* (Singapore: Asian Civilisations Museum, 2006), 17.

2 Tan, *Hidden faces*, 12–13.

3 Hiroshi Koyama, ur., *Yōkyokushū* 謡曲集 (Antologija iger *nō*), 1. zv., *Nihon koten bungaku zenshū* 日本古典文学全集 33 (Zbrana dela japonske klasične književnosti 33) (Tokyo: Shōgakusan, 1973), 9.

4 Tan, *Hidden faces*, 16, 86.

Maske se uporabljajo v obeh gledališčih. Maske *nō* so v samih začetkih gledališča veliko prispevale k oblikovanju karakteristik gledališča *nō*. Zanimivo pa je, da je kljub njihovi pomembnosti malo mask, ki se jim lahko določi datum izdelave. Zaradi tega se tudi težko ugotovi, kako so se maske skozi zgodovino razvile v takšne, kot jih poznamo v sedanosti. Kljub temu je jasno, da je bila, in še vedno je, uporaba mask ključna v teh gledaliških igrach. Znano je, da so maske začeli uporabljati v igrach z namenom upodabljanja predvsem demonov, starcev in žensk. Takšne podatke najdemo v Zeamijevih besedilih.⁵

Točna poimenovanja nekaterih mask so se razvila že v času Zeamija – *okin* 翁, ki se povezuje s prej omenjenim istoimenskim plesom, *waraijō* 笑尉 za duha starca, ki obožuje sake, in tudi *akujō* 悪尉 za staro nadnaravno bitje. V primerjavi s tako točno poimenovanimi liki pa so maske, ki predstavljajo moške in ženske, poimenovali preprostejše – »maska mladega mladenciča« (*wakaki otokomen* 若き男面) ali »maska nekoliko starejše ženske« (*chito toshiyori shiku aru onnamen* ちと年寄りしくある女面), brez skrajšanih imen. To nakazuje, da sta se najprej razvila slog in ime mask demonov *oni* 鬼, kar je morda logično, saj je večina prvih iger *nō* vsebovala demonske like. Temu je sledila maska *jō* 尉, nato maske moških in žensk. Za poznejši razvoj točnejših imen za moške in ženske maske je morda razlog tudi v tem, da sprva ni bilo veliko razlik med njimi, prav tako pa je bilo težko oblikovati maske žensk, ker so bili igralci *nō* le moški. Še v biografiji *Maigei rokurin* (舞芸六輪) iz poznega obdobja Muromachi (1336–1573), v kateri je bilo večinoma zapisano o kostumih, je malo omemb o maskah.⁶

Maske *oni* predstavljajo več vrst demonov – lahko so dobesečno demoni pekla, strašna božanstva, zemeljski duhovi in duhovi mrtvih. Da se je lahko razlikovalo med vrstami demonov, so imele maske svoje posebnosti. Tako sta se do 15. stoletja razvila dva tipa mask demonov, tip *oni* s široko odprtimi usti, imenovan *tobide* 飛出, in tip s tesno zaprtimi usti, imenovan *beshimi* べし見 (ali 癡見 / 庄面).⁷ Že v starodavnih časih se je verjelo, da naj bi maske imele v igrach *nō* božanske duhovne moči, ki so jih prevzeli tudi nastopajoči, ko so si jih nadeli.⁸ Zmožnost mask ter kostuma za izražanje časa in prizora ter vzbujanje čustvenih stanj, podob in nečloveškega na odru gledališča *nō* je prepoznal tudi Zeami v

5 *Zeamidensho* 世阿弥伝書. Akira Omote in Fumio Amano, *Nōgaku no rekishi* (能楽の歴史, Zgodovina gledališča *nō*), *Iwanami koza: nō kyōgen* 岩波講座 能・狂言 1 (Tokyo: Iwanami Shoten, 1999 (1987)), 203.

6 Omote in Amano, *Nōgaku no rekishi*, 204.

7 Tan, *Hidden faces*, 16–17.

8 Tan, *Hidden faces*, 69.

15. stoletju.⁹ V tradiciji obeh gledališč, ki sta s svojimi pravili in formalnostjo dokaj rigidni, so kostumi in maske ključno sredstvo za interpretacijo iger. Čeprav starost, spol, poklic in status lika vplivajo na izbiro oblačil in prav tako mask znotraj generičnega tipa, je izbira odvisna tudi od igralca.¹⁰

Kategorizacija mask *nō* in *kyōgen* ter njihove razlike

Kot smo že lahko videli pri maskah *okina* in *oni*, so maske gledališča *nō* kategorizirane v različne tipe. Kategorizira se glede na obliko, vloge, za katere jih uporabljajo, in vrsto iger, kjer se pojavljajo. Maske so razdeljene na naslednje kategorije: *okina* (starec, ki predstavlja boga), *jō* 尉 (starec), *otoko* 男 (moški), *onna* 女 (ženska), *kishin* 鬼神 (zla božanstva¹¹) in *onryō* 怨霊 (maščevalni duhovi).¹² Maska *okina*, kot je bilo že omenjeno, se uporablja le v istoimenskem plesu. *Jō* ni le navaden starec, ampak lahko predstavlja tudi glavo plemena, patriarha poljedelske družbe, lahko tudi božanstvo, ki se je zamaskiralo v človeka. Ena od mask kategorije *jō* je na primer *sankōjō* 三光尉, maska duha starca. Maske tipa *otoko* ali *onna* se uporabljajo za bolj realistične vloge, ki so se razvile pozneje. Ena od reprezentativnih mask kategorije *otoko* je *jūroku* 十六, ki predstavlja mladega, 16-letnega fanta. Med maskami žensk je najbolj prepoznavna maska *ko omote* 小面, maska ljubkega mladega dekleta. Predstavniki kategorije *kishin* so zlobni demoni *beshimi* in jih je več velikosti. Maske tipa *onryō* prikazujejo utelešene duhove umrlih oseb, ki vsaka po svoje obžaluje ali se maščuje svetu živih. Najbolj znana maska tipa *onryō*, tudi verjetno samega gledališča *nō*, je *hannya* 般若, ki predstavlja od ljubosumja pobesnelo žensko, ki jo je jeza spremenila v demona.¹³ Obstajajo pa tudi maske, kot sta *kagekiyo* 景清¹⁴ in prej omenjena maska *jūroku*,¹⁵ ki sicer

9 Monica Bethe, »Interlude: Noh and Kyogen Costumes and Masks«, v *A History of Japanese Theatre*, ur. Jonah Salz (Cambridge: Cambridge University Press, 2016), 62.

10 Shinko Kagaya in Hiroko Miura, »Noh and Muromachi Culture«, v *A History of Japanese Theatre*, ur. Jonah Salz (Cambridge: Cambridge University Press, 2016), 26.

11 Kategorija se enači s prej omenjenimi demoni *oni*.

12 »Masks«, The-Noh.com, dostopano 13. junija 2023, <https://www.the-noh.com/en/world/mask.html>.

13 Tan, *Hidden faces*, 18, 69; Koyama, *Yōkyokushū*, uvod. Na tem mestu omenjeni primeri mask vsake kategorije se pojavijo v poglavju dotične publikacije z analizami mask, kjer so podrobneje opisani.

14 Predstavlja izgnanega bojvnika Tairo no Kagekiyoja. »Otoko: Kagekiyo«, The-Noh.com, dostopano 23. maja 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=40&class_id=1.

15 V igrh *Atsumori* in *Tsunemasa* predstavlja mladega plemiča Tairo no Atsumorija. »Otoko: Jūroku«, The-Noh.com, dostopano 10. junija 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=51&class_id=1.

spadata pod kategorijo *otoko*, ampak specifično predstavljata zgodovinska lika (Tairo no Kagekiyoja in Tairo no Atsumorija), ki nastopata v igri *nō*.¹⁶



Slika 1 (levo): maska mladega dekleta *ko omote* (Vir: Kitazawa Sōta)

Slika 2 (desno): maska starejše ženske *shakumi* (Vir: Kitazawa Sōta)

Znotraj kategorij lahko najdemo več različnih mask. V kategorijah mask žensk je razlika predvsem v razponu starosti ženske, ki jo maska predstavlja. Na primer maska *ko omote* predstavlja dekle, staro 15 ali 16 let, maska *zō onna* 増女 predstavlja žensko med 25 in 30 leti ter maska *shakumi* 曲見 predstavlja žensko v zrelih 40. letih, ki trpi zaradi izgube ljubljene osebe (moškega, otrok ipd.).¹⁷ Zaradi subtilnih razlik med temi maskami jih je med samo igro *nō* težko prepoznati. Ko pa postavimo dve maski žensk različnih let skupaj, postanejo razlike veliko bolj očitne. Kot primer lahko vzamemo maski mladega dekleta *ko omote* (slika 1) in starejše ženske *shakumi* (slika 2). Prva razlika je v »prožnosti« obraza – *ko omote* je izrezljana tako, da je obraz videti bolj mladostno in zaobljeno, medtem ko je *shakumi*, tako kot starejše ženske, ni zaobljena

¹⁶ Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 177.

¹⁷ Hideta Kitazawa in Richard Emmert, »Diskusija na temo tematskih sklopov: gledališče *nō*«, Japonske klasične odrske umetnosti (spletno predavanje, Filozofska fakulteta, Oddelek za azijske študije, Ljubljana, 19. maj 2022).

in je videti bolj izmučena. To predstavljata vdolbini poleg ustnic. Njene obrazne poteze, kot so navzdol obrnjeni kotički oči ter gube okoli ust in brade, prikazujejo letom primerno utrujenost. Maska *ko omote* je videti bolj živo z izrezljanim nasmehom in smejočimi očmi. Tudi barva polti se razlikuje – obraz maske *shakumi* je zaradi spretne uporabe temnejših barv videti bolj grob, medtem ko je *ko omote* videti bolj zdravo. Na koncu lahko omenimo še lase – *ko omote* je videti bolj urejeno, maski *shakumi* pa nekaj pramenov las pada na obraz, zaradi česar deluje bolj neurejeno, razmršeno.

V primerjavi z gledališčem *nō* v gledališču *kyōgen* igralci maske nosijo redkeje, zato je tudi kategorizacija mask bolj ohlapna in ni tako natančno opredeljena kot pri maskah gledališča *nō*, prav tako se lahko razlikuje od avtorja do avtorja. Po priporočilih Kitazawe Hidete predstavljamo kategorizacijo igralca gledališča *kyōgen* Yamamota Tōjirōja 山本東次郎,¹⁸ ki maske gledališča *kyōgen* uvršča v naslednje skupine: *kami* 神 (bogovi), *onna* 女 (ženske), *oni* 鬼 (demoni), *otoko* 男 (moški), *rei* 霊 (duhovi), *zatsu* 雑 (razno), *okina* 翁 (starec) in *kemono* 獣 (zveri).¹⁹

Ker so vsakodnevni dogodki prikazani komično, ima večina mask pretirane, komične izraze, da od občinstva izzovejo smeh.²⁰ Tako je ključna razlika med maskami obeh gledališč, da so maske *nō* načrtno resnejše, maske *kyōgen* pa pretirane, komične. To je seveda povezano z vrsto zgodb, ki se pojavljajo v obeh gledališčih, bolj resne zgodbe v gledališču *nō* in bolj komične v gledališču *kyōgen*.

Kot primer lahko ponovno vzamemo dve maski žensk, masko *ko omote* (slika 4) iz gledališča *nō* in masko *oto* 乙 (slika 3) iz gledališča *kyōgen*. Obe predstavljata mlado dekle, vendar imata popolnoma drugačen izraz. Elegantnost in lepota nasmejane maske *ko omote* se izgubi v komični, zaobljeni in na videz neprivlačni maski *oto*.

V igri nosi masko po navadi le glavni igralec, *shite* シテ, včasih tudi stranski igralec *tsure* ツレ. Čeprav je več različnih tipov mask, je njihov izraz nespremenljiv, zato je vloga igralca, da med igro prikaže različna čustva, ki jih izrazi tudi čez nespremenljivi izraz mask.²¹

18 Igralec četrte generacije šole sloga *ōkura ryū*, od leta 2012 ga lahko najdemo tudi na Seznamu živih narodnih zakladov Japonske (uprizoritvene umetnosti), prav tako je avtor številnih publikacij na temo gledališča *kyōgen*.

19 Za dodatne informacije glej Tōjirō Yamamoto 山本東次郎, *Kyōgen no omote* 狂言の面 (Maske *kyōgen*) (Machida: Tamagawa daigaku shuppanbu, 2003), 11–142.

20 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 186.

21 Prav tam, 177.



Slika 3 (levo): maska *oto* (Vir: Kitazawa Sōta)
Slika 4 (desno): maska *ko omote* (Vir: Kitazawa Sōta)

Lastnosti mask

Ko se igravec pripravlja na nastop, je prvi korak pogosto izbira maske iz določene kategorije. Maske vsake kategorije imajo edinstvene lastnosti (na primer zaobljenost obraza, debelina in položaj obrvi, število razpuščenih las) ter so izdelane po točno določenih merilih in načrtih. Tudi če so maske izdelane po točnih merilih, ima vsaka edinstveno dušo, ki je glavni dejavnik za igralca, ko izbira, katero masko si bo nadel.²²

Maska, natančneje njene subtilno izrezljane poteze, z izkoriščanjem senc in svetlobe na odru oživi skupaj z gibi igralca. Maske, ki predstavljajo ljudi, so malo manjše od obraza igralca, z majhnimi luknjicami na predelu oči, ki omejujejo vid. Spreminjanje izraza mask, ki so sicer nepremične, se lahko doseže z nagibanjem maske navzdol in rahlo naprej ter z obračanjem v levo in desno (nežno, ko je lik človek, in ostro, ko je lik maščevalni duh). Sicer pa občutljivo in spretno oblikovanje maske omogoči, da se tudi za nepremični izraz zdi, da se subtilno spreminja.²³

²² Bethe, »Interlude«, 62–63.

²³ Prav tam, 66.

Tako igralec natančno ve, kako premakniti glavo, ter se spretno igra s sencami in svetlobo. Ko igralec pogleda gor, svetloba luči osvetli masko tako, da je videti bolj vesela. Ko pogleda dol, pa senca pomaga prikazati bolj resnoben izraz.²⁴

V primerjavi z igro *nō*, kjer se pojavlja veliko likov božanstev, v večini vlog iger *kyōgen* nastopajo navadni ljudje, za kar maske niso vedno potrebne. Vendar pa se na primer demonska maska *buaku* 部悪 lahko uporablja tudi kot preobleka, kot v igri, ko se služabnik pretvarja, da je demon, da bi prestrašil svojega gospodarja ali da bi si priskrbel riževino. Ali pa na primer v igri, ko si masko nadene lažni kiper, da preslepi lahkovernega kupca. Maske se velikokrat uporabijo tudi za upodobitev nepriljubljenega ženskih, ena takih je maska *oto*. Sicer pa je za upodobitev žensk dovolj že, če se uporabi le dolga bela ruta *binan kazura* 美男葛, ki sega mimo ušes do pasu, kjer je ovita in zapeta.²⁵

O izdelavi mask

Za kvalitetne maske je ključna njihova umetelna izdelava, ki je zelo zahtevna in vzame veliko časa. Izdelovalci mask skrbno izbirajo in uporabljajo različne materiale, da izdelajo čim kvalitetnejše in estetsko zadovoljive maske. Sicer je sama oblika mask postala standardizirana v 16. stoletju in tudi v sedanosti oblikujejo maske večinoma enako kot takrat.²⁶ Izdelava mask obeh gledališč se ne razlikuje dosti, vendar je veliko več pravil za ustvarjanje mask *nō* kot *kyōgen*. Pravzaprav morajo biti maske *nō* narejene čisto po ustaljenih standardih gledališča, medtem ko je izdelava mask *kyōgen* svobodnejša in lahko izdelovalec pri ustvarjanju doda svoj pridih.²⁷

Za izdelavo mask se najbolj uporablja cipresov les, vendar sta uporabljana tudi pavlovnija in kafrovec. Zelo pomembno je, kako je narejena osnova maske; že ena guba ali vdolbina naredi razliko v starosti ali osebnosti. Prav toliko so pomembni koža in lasje, celo smer vsakega posameznega pramena lasa.²⁸ Kot primer, prameni maske *shakumi* segajo od preče navzdol, medtem ko se drugim maskam prameni začnejo

24 Hideta Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, Japonske klasične odrske umetnosti (spletno predavanje, Filozofska fakulteta, Oddelek za azijske študije, Ljubljana, 14. april 2022).

25 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 66.

26 Tan, *Hidden faces*, 69.

27 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022.

28 Tan, *Hidden faces*, 18–19.

malo nižje od preče in roba lasišča. Tudi način risanja pramenov in las je strogo določen.²⁹

Čeljust mask *nō* moli nekoliko vnaprej, da lahko igralec prosto govori,³⁰ prav tako je maska načrtno manjša oziroma stoji višje od brade. Ker je maska iz lesa, je pomembno prilagoditi velikost maske igralcu, saj je lahko igralka ženska, ki ima manjši obraz od moškega igralca. Lahko pa se maska prilagodi manjšemu obrazu tako, da se na notranje robove pritrjuje blazinice.³¹

Osnovne barve za sprednji del mask so iz bele krede v prahu, ki je pomešana z živalskim lepilom in vodo. Pigmenti, ki se uporabljajo za barvanje mask, so večinoma na zemeljski oziroma mineralni osnovi ali rastlinska barvila v prahu. Ti so pomešani z vodo in lepilom. Za barvanje las in počrnitev zob se uporablja indijsko črnilo. Za nekatere maske se lahko uporablja tudi zlati prah, na primer za masko *shaka* 釈迦, ki upodablja lik Bude. Za zadnji del maske se pogosto uporabljata lak in kakijeva smola, kdaj pa tudi rdeč železov oksid.³²

Velikost maske se razlikuje glede na tip maske. Višina oziroma dolžina tipično sega od 19 do 22 cm, za ženske maske največkrat od 20 do 21 cm. Masko stoji malo višje od obraza in doda igralcu dodatne 3 cm višine. Širina in globina mask pa ima več variacij, odvisno od tipa maske. Na primer maska *shishiguchi* 獅子口, ki predstavlja levjega demona, je lahko široka več kot 17 cm in globoka 11 cm, maska žensk pa široka le okoli 14 cm in globoka 7 cm. V sedanosti so mere mask *nō* standardizirane, to velja tudi za razmik med očmi, širino ust, dolžino nosu itn.³³

Maske niso simetrične, kar omogoča večji razpon sprememb izrazov med igro. Oči maske so običajno usmerjene naravnost, da se ujamejo s pogledom občinstva. Lahko pa se oči načrtno izrezljajo drugače, na primer tako, da se zdi, kot da levo oko (kot ga vidi občinstvo) gleda navzdol. Levi kot ust je lahko tudi zaobljen navzdol in je izrezljan bolj globoko kot desni. To daje levemu delu maske bolj žalosten izraz, kot je desni, kjer oko gleda naravnost in usta nakazujejo nasmeh. Sicer ni določenih pravil, tudi asimetrija ni nujno zavestno dodana, niti ne nujno omejena na levi in desni del maske.³⁴

29 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022.

30 Tan, *Hidden faces*, 19.

31 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022.

32 Solrun Hoaas Pulvers, »The Noh Mask and the Mask Making Tradition«, (Magistrska naloga, Australian National Univeristy, 1978), 3.

33 Prav tam, 5.

34 Prav tam, 7–8.

Zadnja stvar, ki jo je treba narediti na maski, so luknje pri straneh zadaj, malo nad očmi, kamor se pritrdi vrv, s katero si igralec lahko natakne masko. Na tem delu je maska zelo tanka.³⁵ Vrvi so iz različnih materialov, lahko so narejene tudi ročno iz svile.³⁶ Še kot zanimivost: za končane maske so tudi načrtno izbrane blazine, na katere se maske položijo in se na njih shranjujejo ter za izdelavo katerih se uporabljajo predelani pasovi *obi* 帯 japonskega kimona. Pri izbiranju vzorcev teh blazin se vzamejo v obzir značilnosti posameznih mask – maska *oto* gledališča *kyōgen* je nasmejana in živahna, zato so vzorci blazine enako živahni in barviti, medtem ko je blazina za masko *shakumi* gledališča *nō* bolj preprosta, monotona, da se ujema z likom starejše ženske, ki jo ta maska predstavlja.

35 Prav tam, 10.

36 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022.

Opisi izbranih mask
gledališč *nō* in *kyōgen*
Kitazawe Hidete



Ime maske	jūroku 十六
Kategorija	<i>otoko</i> 男 (moški)
Opis	Maska mladega plemiča Taire no Atsumorija (平敦盛), ki je pri 16 letih umrl v bitki Genpei 源平合戦 (imenovana po klanih, ki sta se bojevala: <i>Minamoto</i> in <i>Taira</i>). ¹ Od tu izvira tudi ime maske, saj <i>jūroku</i> pomeni šestnajst. Njegov lepi blede obraz spominja na obraz mlade ženske, njegove obrazne poteze, kot so obrvi in rdeče ustnice, pa izražajo videz mladostnega plemiča, nekoga, ki se vojne ni želel udeležiti. ²
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Atsumori</i> 敦盛 <i>Tsunemasa</i> 経政

(Meta Puc)

- 1 Hiroko Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban* (面からたどる能楽百一番, Maske iz 101 igr *nōgaku*) (Kyoto: Tankōsha Publishing, 2004), 41; »Gempei war«, New world encyclopedia, dostopano 1. aprila 2022, https://new.newworldencyclopedia.org/entry/Gempei_war.
- 2 »Otoko: Jūroku«, The-Noh.com, dostopano 4. aprila 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=51&class_id=1; Mitsuaki Sakurai, »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Jūroku (十六)«, dostopano 4. aprila 2022, <http://sakurai.o.oo7.jp/men.jyuuroku.htm>; Hideta Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, Japonske klasične odrske umetnosti (spletno predavanje, Filozofska fakulteta, Oddelek za azijske študije, Ljubljana, 7. april 2022).



Ime maske	<i>hannya</i> 般若
Kategorija	<i>onryō</i> 怨靈 (maščevalni duhovi)
Opis	<p>Predstavlja pobesneli obraz ljubosumne zamerljive ženske, ki se je v jezi spremenila v demona.³</p> <p>Maske vrste <i>hannya</i> so lahko različnih barv: <i>shiro hannya</i> 白般若 (bela <i>hannya</i>), <i>aka hannya</i> 赤般若 (rdeča <i>hannya</i>) in <i>kuro hannya</i> 黒般若 (črna <i>hannya</i>).⁴ Barve predstavljajo ženske iz najvišjih (<i>shiro hannya</i>), srednjih (<i>aka hannya</i>) in najnižjih slojev (<i>kuro hannya</i>).⁵</p> <p>Obstajata dve prepričanji glede izvora maske: prvo, da je poimenovana po menihu <i>Hannya bō</i> (般若坊) iz Nare, ki je masko ustvaril; drugo pa, da so demonske maske lahko ustvarjali le tisti, ki so bili dovolj modri, da so prepoznali pravo resnico. Ta modrost se v budizmu imenuje tako kot maska – <i>hannya</i>.⁶</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<p><i>Momijigari</i> 紅葉狩</p> <p><i>Dōjōji</i> 道成寺</p> <p><i>Aoi no ue</i> 葵上</p> <p><i>Kurozuka</i> 黒塚</p> <p><i>Adachigahara</i> 安達原</p>

(Meta Puc)

3 Mitsuaki Sakurai, »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Shiro-hannya (白般若)«, dostopano 4. aprila 2022, <http://sakurai.o.oo7.jp/men.sirohannya.htm>.

4 Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 107.

5 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 7. april 2022.

6 »Hannya«, The-Noh.com, dostopano 4. aprila 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=11&class_id=1id=1.



Ime maske	ōtobide 大飛出
Kategorija	<i>kishin</i> 鬼神 (zla božanstva)
Opis	<p>Ime maske izhaja iz besede <i>tobideru</i> 飛び出る (izskočiti), saj so oči izrazito izbuljene.⁷</p> <p>Maska je zelo velika, skoraj v celoti poslikana z zlato barvo, ima široko odprte tako oči kot usta in daje vtis »pretiranega videza«, ki ustreza divjemu in močnemu nebeškemu božanstvu, ki gleda navzdol.⁸</p> <p>Pomemben videz ji dajejo tudi velik nos in ušesa, poudarjene črne obrvi pa dajejo občutek presenečenega izraza.⁹</p> <p>Uporablja se v igrah prve kategorije, <i>shobanme mono</i> 初番目物 (ali igre o bogovih). <i>Ōtobide</i> predstavlja nasprotje lika <i>beshimi</i>.¹⁰</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<p><i>Arashiyama</i> 嵐山</p> <p><i>Kuzu</i> 国栖</p> <p><i>Raiden</i> 雷電</p> <p><i>Kokaji</i> 小鍛冶</p>

(Nežka Kočever)

7 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 7. april 2022.

8 Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 27.

9 »Ōtobide 大飛出«, Japanese Performing Arts Resource Center, dostopano 3. april 2023, <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21822>.

10 Tan, *Hidden faces*, 74.



Ime maske	ōbeshimi 大癡見
Kategorija	<i>kishin</i> 鬼神 (zla božanstva) <i>beshimi</i> べし見/癡見
Opis	<p>Ime <i>beshimi</i> izhaja iz izraza <i>heshimu</i>, ki pomeni 'trdno zapreti ustnice s povešenimi koticiki'.¹¹</p> <p>Maske kategorije <i>beshimi</i> so maske s povešenima koncema ust, izbuljenimi očmi in velikimi nosnicami. <i>Ōbeshimi</i> je največja od mask kategorije <i>beshimi</i>.</p> <p>Obraz je pretirano izrazen, ima široko odprte oči in tesno stisnjene ustnice. Izraža moč in nakazuje, da ima vse pod nadzorom, z močjo želi premagati zle duhove in demone ter pred njimi varovati in zaščititi vse.¹²</p> <p><i>Ōbeshimi</i> v gledališču <i>nō</i> uprizarja enega najbolj znanih japonskih nadnaravnih bitij, <i>tengu</i> 天狗, ki je znan po svojem dolgem nosu in rdečkastem obrazu.¹³ Pogosto se pojavi v vlogi zlega lika, ki poskuša uničiti budizem, vendar je na koncu premagan.¹⁴</p> <p>Uporabljena je pri igratih pete kategorije, <i>gobanme mono</i> 五番目物 (igre o demonih). Predstavlja nasprotje maske <i>tobide</i>.¹⁵</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Kurama tengu</i> 鞍馬天狗 <i>Zegai</i> 是界/善界/是我意

(Nežka Kočever)

11 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 7. april 2022.

12 Sakurai, »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Ō-beshimi- 1大べし見-1«.

13 Japanese Performing Arts Resource Center, »Obeshimi 大べし見«.

14 Tan, *Hidden Faces*, 75.

15 »Kishin: Ō-Beshimi«, The-Noh.com, dostopano 3. aprila 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=37&class_id=1.



Ime maske	kentoku 賢徳
Kategorija	maska gledališča <i>kyōgen</i> <i>dōbutsu</i> 動物 (živali) <i>seirei</i> 精霊 (duhi, duše)
Opis	Ta maska gledališča <i>kyōgen</i> se je pojavila že zelo zgodaj, s prvimi ohranjenimi primerki iz začetka 16. stoletja. ¹⁶ Za to masko človeške podobe je značilno, da ima na obrazu narisanih nekaj las, brk in brade. Nosnice so razširjene, okrogle oči pa gledajo vstran, kar vzbuja občutek šaljivosti. Vidni so le zgornji zobje, ki se navadno dotikajo spodnje ustnice. ¹⁷ Kljub njeni človeški podobi pa se maska večinoma uporablja za upodobitev duhov, živali ali rastlin, ki imajo včasih posebne sposobnosti. V plesu igre <i>Kusabira</i> 葺 se uporablja kot goba ¹⁸ , v igri <i>Kani yamabushi</i> 蟹山伏 pa se pojavi kot rak, ki odreže ušesa človeku, ko ga ta želi pohoditi. ¹⁹ Za katero vlogo se bo maska uporabljala, je odvisno od njene barve. Maska na sliki je na primer rdeči <i>kentoku</i> in je uporabljena za vlogo raka. ²⁰
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Inu yamabushi</i> 犬山伏 <i>Kani yamabushi</i> 蟹山伏 <i>Yokoza</i> 横座 <i>Shidōhōgaku</i> 止動方角 <i>Sai no fūryū</i> 犀の風流 <i>Kusabira</i> 葺/菌 <i>Matsuyani</i> 松脂

(Sara Kleč)

16 Stephen Marvin, »The Masks of Kyōgen: A Study of Morphology, Taxonomy, and Personae« (Magistrska naloga, University of Hawai'i, 2021), 150.

17 »Kyōgen men Kentoku (狂言面賢徳)«, Bunka Isan Onrain (文化遺産オンライン), dostopano 5. aprila 2022, <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/462019>.

18 Tan, *Hidden Faces*, 75.

19 Mitsuaki Sakurai, »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Kentoku 賢徳«, dostopano 5. aprila 2022, <http://sakurai.o.oo7.jp/men.kentoku.htm>.

20 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 7. april 2022.



Ime maske	shishiguchi 獅子口
Kategorija	<i>kishin</i> 鬼神 (zla božanstva)
Opis	<p>Maska je zlate barve, ima široko odprta usta, iz njih pa kaže čekane. Prav to sta značilnosti, po katerih je maska poznana, saj je po velikosti ust in čekanov med maskami gledališča <i>nō</i> na prvem mestu. To naj bi izražalo moč.²¹</p> <p>Sprva je bila namenjena izključno uporabi v igri <i>Shakkyō</i> 石橋 iz pete kategorije. V njej uprizarja levjega psa <i>shishi</i> 獅子. Občasno pa se pojavlja tudi kot tiger v igri <i>Ryūko</i> 竜虎.²²</p> <p>V Aziji levov sicer ni, vendar že od nekdanj predstavljajo izredno močna bitja, ki jim posvečajo razne ceremonije.²³ Ta maska ima izvor na Kitajskem, v levjem plesu <i>shishimai</i> 獅子舞. Od tod se je najprej prenesel v japonske obredne plese <i>dengaku</i> 田楽, nato v predhodnika gledališča <i>nō</i>, <i>sarugaku</i> 猿楽.²⁴</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Shakkyō</i> 石橋 <i>Ryūko</i> 竜虎

(Sara Kleč)

21 »Nō men Shishiguchi 能面 獅子口«, Bunka Isan Onrain (文化遺産オンライン), dostopano 5. aprila 2022, <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/453463>.

22 »Nōmen to nō shōzoku 能面と能装束 (Maske in kostumi gledališča *nō*)«, Bunka Dejitaru Raiburari (Digitalna kulturna knjižnica, 文化デジタルライブラリー), dostopano 5. aprila 2022, https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc9/kouzou/mask_custome/mask/noumen07.htm.

23 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 7. april 2022.

24 »Shishiguchi (獅子口)«, Kodama nyoun no nōmen (児玉如櫻の能面), dostopano 5. aprila 2022, <https://noh.kgo.in/shishiguchi.html>.



Ime maske	<i>hakushikijō</i> 白式尉
Kategorija	<i>okina</i> 翁 (starec, ki predstavlja boga)
Opis	<p>Maska <i>hakushikijō</i> 白式尉, poznana tudi kot <i>okina</i> 翁, je svoje ime dobila po beli barvi <i>haku</i> 白, s katero je pobarvana. Zanj in za druge maske, imenovane <i>okina</i>, je značilno, da je spodnja čeljust ločena in z vrvico pritrjena na zgornji del maske.²⁵</p> <p>Bela polt in polna lica so edinstvene izrazne značilnosti tega nasmejanega starca, ki predstavlja podobo boga ali božanstva <i>kami</i> 神.²⁶ Prav tako so za masko značilni dolga bela brada in okrasne obrvi, imenovane <i>bōbōmayu</i> ぼうぼう眉 (košate obrvi).²⁷</p> <p><i>Hakushikijō</i> je starejša od drugih mask gledališča <i>nō</i>. Primarno pripada oblikam gledališča <i>sarugaku</i> ali <i>den-gaku</i>.²⁸ <i>Okina</i> je ločena umetniška oblika z magičnimi lastnostmi, ki se je tradicionalno izvajala v templjih, pri molitvah in praznovanjih, ter se pozneje vključila v <i>nō</i>.²⁹</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Okina</i> 翁 (ali <i>Shikisanban</i> 式三番)

(Nina Kališnik)

25 »Okina: Hakushiki-jō«, The-Noh.com, dostopano 5. aprila 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=17&class_id=1.

26 Sakurai Mitsuaki, »Okina«, dostopano 6. aprila 2022, <http://sakurai.o.oo7.jp/men.okina0.htm>; Tan, *Hidden Faces*, 71.

27 »Shozōhin gyarari: jūyō bunkazai: Hakushikijō (Okina) 所蔵品ギャラリー: 重要文化財: 白色尉 (翁) (Galerija zbirke: pomembna kulturna dobrina: Hakushikijō (Okina))«, Nomura Art Museum, dostopano 6. aprila 2022, <http://nomura-museum.or.jp/publics/index/34/>.

28 Prav tam.

29 Tan, *Hidden Faces*, 71.



Ime maske	sankōjō 三光尉
Kategorija	jō 尉 (starec)
Opis	<p>Maska <i>sankōjō</i> prikazuje obraz starca, z globokimi gubami, ki mu prekrivajo lica in čelo. Kotičke ustnic ima rahlo obrnjene navzgor. Nad ustnicami so brki, pod njimi pa dolga kozja bradica, pod katero ima gostejšo brado. Čelo uokvirjata dva dolga tanka pramena las (eden z leve in drugi z desne), ki potekata od senc in sta sklenjena na sredi čela.³⁰</p> <p>Številne globoke gube siromašijo obraz maski in ji podajajo grenak nasmeh.³¹ Prav tako gube ustvarijo videz preprostega človeka.³² Uporablja se za prikaz duha starega človeka, ki je v vojni zagrešil zločin³³ in si je sedaj nadel človeško podobo, na primer močnega ribiča, ki se spopada z razburkanim morjem, kmeta, ki dela pod žgočim soncem, ali samuraja nižjega stanu, vendar kljub težkemu življenju še vedno ohranja svoje dostojanstvo.³⁴</p> <p>Ime maske povezujemo z njenim izdelovalcem Sankōbōjem 三光坊, ki je bil v obdobju Muromachi poznan po izdelavi te maske.³⁵</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Ominameshi</i> 女郎花, <i>Nomori</i> 野守, <i>Aya no tsuzumi</i> 綾鼓, <i>Sanemori</i> 実盛, <i>Kuzu</i> 国栖, <i>Tadanori</i> 忠度, <i>Akogi</i> 阿漕, <i>Utou</i> 善知鳥, <i>Tōru</i> 融, <i>Yashima</i> 八島, <i>Yugyō yanagi</i> 遊行柳

(Nina Kališnik)

30 Jeanne-Marie, »Les masques du théâtre Nō«, Index Grafik, zadnje posodobljeno 1. november 2014, <http://indexgrafik.fr/les-masques-du-theatre-no/>.

31 Jeanne-Marie. »Les masques du théâtre Nō«.

32 »Noh mask Sankojo (old man)«, Google Arts & Culture, dostopano 8. aprila 2022, <https://artsandculture.google.com/asset/noh-mask-sanko-jo-old-man-deme-mitsutaka/hAHbB9hKWnEb4Q>.

33 Sakurai Mitsuaki, »Nōmen Sankōjō (能面 三光尉)«, dostopano 8. aprila 2022, <http://sakurai.o.oo7.jp/men.sankoujyou.htm>.

34 »Jō: Sankōjō«, The-Noh.com, dostopano 8. aprila 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=10&class_id=1.

35 »Old men: Sankōjō (三光尉)«, JPARC, dostopano 8. aprila 2022, https://jparc.online/nohgaku_top/performance-nohgaku/masks/mask-types/old-men/; Sakurai, »Sankōjō«; The-Noh.com, »Sankōjō«.



Ime maske	dōji 童子
Kategorija	<i>otoko</i> 男 (moški)
Opis	Maska upodablja nedolžnega in nežnega dečka, čigar lepota nas lahko zavede, da sprva pomislimo na lepo žensko. Ne predstavlja dejanskega fanta, ampak simbolizira večno mladost, ki izžareva živost in svežino. Izseva milino, ljubkost ter pravljličnost z občutkom bistrosti in čistosti, kar pooseblja božanstvo. ³⁶
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Iwafune</i> 岩船 <i>Tsunemasa</i> 経政 <i>Kokaji</i> 小鍛冶 <i>Shakkyō</i> 石橋 <i>Tamura</i> 田村 <i>Atsumori</i> 敦盛 <i>Makura jidō</i> 枕慈童 <i>Kiku jidō</i> 菊慈童 <i>Tenko</i> 天鼓

(Martina Tovarnik)

36 »Otoko: Dōji«, The-Noh.com, dostopano 14. junija 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=30&class_id=1.



Ime maske	<i>buaku</i> 武悪
Kategorija	maska gledališča <i>kyōgen</i> <i>kishin</i> 鬼神 (zla božanstva)
Opis	<p>Maska predstavlja karikaturu maske <i>ōbeshimi</i> iz gledališča <i>nō</i> in se uporablja v predstavah <i>kyōgen</i> za vlogo nadnaravnega bitja <i>tengu</i> 天狗.</p> <p>Večina mask <i>kyōgen</i> ima hudomušen izraz. Pri maski <i>buaku</i> celoten izraz komičnosti izhaja iz njenih značilnosti: narisanih obrvi in brčic, poševnih navzgor usmerjenih oči, oteklih vek, ki obdajajo velika zrkla, in širokih zob, ki prikazujejo ugriz v spodnjo ustnico. Vse maske <i>buaku</i> imajo velika ušesa. Prav tako se te maske zmeraj pojavljajo v odtenkih rdeče, oker in oranžne barve. Vrh glave je po navadi plešast, ob ušesih so včasih naslikani lasje. Nekateri tipi teh mask imajo lahko tudi črno obarvan vrh glave, ki predstavlja venec oziroma krono in s tem božanskost ali plemstvo. Maska predstavlja zlo božanstvo, ki se obnaša in razmišlja kot človek.³⁷</p> <p>Lik s to masko ima le navidezno zunanjo moč, po naravi pa je v notranjosti miren, tih in jokav, kar nakazuje tudi postavitev oči. Masko je primerna za bolj satirično in komično vzdušje predstave <i>kyōgen</i>.</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Kusabira</i> 葺 <i>Kubihiki</i> 首引き <i>Shimizu</i> 清水

(Martina Tovarnik)

37 Marvin, »The Masks of Kyōgen«, 45.



Ime maske	<i>kokushikijō</i> 黒式尉
Kategorija	<i>okina</i> 翁 (starec, ki predstavlja boga)
Opis	<p>Imenuje se tudi <i>sanbasō</i> 三番叟, ker se pojavi v tretjem delu programa. Uporablja se pri praznovanjih vse od začetka gledališča <i>nō</i>, torej v igrah <i>sarugaku</i>. Nekateri trdijo, da naj bi bila to prva maska. Čeprav ima podoben videz kot <i>hakushikijō</i> in ima nasmejane oči, vrtinčaste gube na licih in nagibno spodnjo čeljust, se razlikuje v tem, da je nekoliko manjša in pobarvana črno. Ta maska naj bi bila najboljša izbira za uporabo v molitvah za državo, svet v miru in obilno letino.³⁸</p> <p>Predstavlja majhnega boga riževih polj, ki proslavlja dobro letino. V to dobro letino spadajo riž, pšenica, navadno proso, bar (laški muhvič) in stročnice, pod skupnim imenom <i>gokoku hōjō</i> 五穀豊穰, kar pomeni rodovitnost petih žit.³⁹</p> <p>Obrvi, brada in brki so iz konjske dlake, odrezana in ponovno pritrjena brada pa se imenuje <i>kiriago</i> 切り顎.⁴⁰</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Okina</i> 翁

(Daša Mikuž)

38 »Okina: Kokushiki-jō«, The-Noh.com, dostopano 8. maja 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=18&class_id=1.

39 Sakurai Mitsuaki, »Kokushiki-jō (黒式尉)«, dostopano 8. maja 2022, <http://sakurai.o.o07.jp/men.kokusiki.htm>.

40 »Sambasō«, Japanese Performing Arts Resource Center, dostopano 8. maja 2022, <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21810>.



Ime maske	<i>kotobide</i> 小飛出
Kategorija	<i>kishin</i> 鬼神 (zla božanstva)
Opis	<p>Maska ima napet izraz z majhnimi očmi in ravnim nosom, s tem pa nam prikaže oster in neustrašen videz. Večinoma se uporablja za božanske duhove, ki se sprehajajo po zemlji, včasih pa tudi za demone, lisičje duhove, vile in prikazni. Prav tako <i>kotobide</i> predstavlja nasprotje maske <i>beshimi</i>.⁴¹</p> <p>Odrpta usta razkrivajo širok rdeč jezik ter zgornje in spodnje zobe, ki dvigujejo lica. Okrogla kovinska očesna zrkla so izbočena in izražajo neustrašenost. Nos maske je velik, črno pobarvane obrvi pa se dvigajo visoko nad očmi. Maska je zelo podobna maski <i>ōtobide</i>, vendar so njene poteze nekoliko manj izrazite, prav tako nima ušes. Pobarvana je s temno rdečo oker barvo. V igrh <i>Kokaji</i> 小鍛冶 in <i>Nue</i> 鵜 upodablja duh lisice,⁴² v igri <i>Sesshōseki</i> 殺生石 ubijalskega duha, v igri <i>Kappo</i> 合浦 pa čudežno ribo.⁴³</p> <p>Predhodnik te maske je maska brez jezika in s spuščeni lasmi, ki se nahaja v svetišču Hakusan v prefekturi Gifu, iz leta 1475.⁴⁴</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Nue</i> 鵜 <i>Sesshōseki</i> 殺生石 <i>Kokaji</i> 小鍛冶 <i>Kappo</i> 合浦

(Daša Mikuž)

41 »Kishin: Ko-tobide«, The-Noh.com, dostopano 8. maja 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=48&class_id=1.

42 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 7. april 2022.

43 »Kotobide 小飛出«, Bunka Dejitaru Raiburari (Digitalna kulturna knjižnica, 文化デジタルライブラリー), dostopano 8. maja 2022, https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc9/kouzou/mask_custome/mask/noumen09.html.

44 »Kotobide (小飛出)«, Japanese Performing Arts Resource Center, dostopano 8. maja 2022, <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21967>.



Ime maske	oto 乙 <i>oto goze</i> 乙御前
Kategorija	maska gledališča <i>kyōgen</i> <i>onna</i> 女 (ženska)
Opis	<p>V igrah <i>kyōgen</i> žensko vlogo običajno igra moški. Da prikaže žensko, na glavi nosi dolgo belo ruto imenovano <i>binan kazura</i> (美男葛),⁴⁵ ki pada mimo ušes ob prsih vse do pasu, kot dolgi lasje. <i>Oto</i> predstavlja redko masko ženske.⁴⁶</p> <p>Maska upodablja na videz neprivlačno, zaobljeno mlado žensko, staro med 17 in 19 leti, z nedolžnim, veselim in smejočim izrazom.⁴⁷ Ima prečo na sredini glave, umetne, kozmetično narisane obrvi, kozmetično počrtnjene zobe in jamice na licih.⁴⁸ Masko je lahko upodobljena, kot da kaže jezik, ali pa ga ima skritega.⁴⁹</p> <p>Takšna preča, obrvi in črni zobje se pojavljajo tudi na maskah tipa <i>waka onna</i> 若女 (mlada ženska), vendar ima le maska <i>oto</i> bolj zaobljen, nasmejan obraz z jamicami. Namen takih pretiranih obrznih posebnosti je prikaz videza neprivlačne mlade ženske.⁵⁰</p> <p>V eni gledališki igri <i>kyōgen</i> se lahko uporabi več različnih mask tipa <i>oto</i>, vsaka od njih ima malo drugačen izraz.⁵¹ Tako se na primer v t. i. zetovski komediji <i>Tsuribari</i> 釣針 uporabi do šest mask <i>oto</i>. V zgodbi igre si moški poskuša v jezeru pred templjem s čarobno ribiško palico uloviti lepo ženo, vendar ena za drugo pridejo ven neprivlačne. Za različna dekleta so v ta namen uporabljene maske <i>oto</i> z različnimi izrazi. Uporablja se tudi v igrah, kjer se mlada ženska zamaskira v Budo, kot je v igri <i>Busshi</i> 仏師.⁵²</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Tsuribari</i> 釣針, <i>Busshi</i> 仏師, <i>Kakusui</i> 角水, <i>Nikujūhachi</i> 二九十八, <i>Fukitori</i> 吹取, <i>Iwashashi</i> 岩橋, <i>Narihira mochi</i> 業平餅 ⁵³

(Nataša Hočevar)

45 Cavaye, Griffith in Senda, *Guide to the Japanese Stage*, 189.46 Tan, *Hidden faces*, 98.47 »Oto 乙«, JAANUS, dostopano 11. maja 2022, <https://aisf.or.jp/~jaanus/deta/o/oto.htm>; Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 7. april 2022.48 Marvin, »The Masks of *Kyōgen*«, 46.49 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022.50 Marvin, »The Masks of *Kyōgen*«, 71.51 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022.52 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022; Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 224.53 Don Kenny, *The Kyogen Book: An Anthology of Japanese Classical Comedies* (Tokyo: Japan Times, 1989), 235–243.



Ime maske	shaka 釈迦 (Shakyamuni Buda)
Kategorija	<i>shinbutsu</i> 神仏 (šintoistični in budistični bogovi/Buda)
Opis	<p>Podoba maske je replika klasične podobe kipa Shakyamuni Bude. Oči so usmerjene malo navzdol, usta so nežno zaprta. Ušesa so izrazito podaljšana. Na vrhu so izrezani kodri, okoli ust so narisani brki in brada. Med obrvmi se nahaja pravi kristal.⁵⁴ Rdeči krog na sredini las, imenovan <i>nikukei</i> ali <i>nikkei</i> 肉髻 (v sanskritu <i>ushnisha</i>), predstavlja simbol razsvetljenja Bude.⁵⁵</p> <p>Površje maske je pozlačeno s pravim zlatom. Barva las je lahko prav tako zlata, vendar je v tem primeru v barvi indigo.⁵⁶ Izžareva vzdušje resnosti.⁵⁷</p> <p>Maska je malo večja, saj se nosi čez masko <i>ōbeshimi</i> 大癡見 ali <i>chūbeshimi</i> 中癡見.⁵⁸ Uporablja se le v eni igri, imenovani <i>Daie</i> 大会 (Budistično srečanje), ki nastopi kot zadnja igra od petih v dnevnom programu gledališča <i>nō</i>.⁵⁹ Maska služi kot krinka. V igri nadnaravno bitje z dolgim nosom <i>tengu</i> 天狗 obljubi duhovniku na gori Hiei, da bo pričaral sliko Bude, ki pridiga na gori Ryōjusen. S pomočjo maske <i>shaka</i> se nato zakrinka v Budo. Pozneje ga bog kaznuje ter prisili, da odstrani masko in razkrije svoj pravi obraz.⁶⁰</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Daie</i> 大会

(Nataša Hočevar)

54 »Shaka 釈迦 (Shakyamuni)«, Japanese Performing Arts Resource Center, dostopano 11. maja 2022, <http://www.glopac.org/jparc/?q=en/node/21803>.

55 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022; »The Ushnisha«, Original Buddhas, dostopano 11. maja 2022, <https://www.buddha-heads.com/buddha-head-statues/the-ushnisha/>.

56 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022.

57 »Nōmen shaka 能面 釈迦 (maska *nō*, shaka)«, Nohmask21, dostopano 11. maja 2022, <https://nohmask21.com/shaka.html>.

58 Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 224.

59 Japanese Performing Arts Resource Center, »Shaka 釈迦 (Shakyamuni)«, Nohmask21, »Nōmen shaka (能面 釈迦, maska *nō*, shaka)«.

60 Japanese Performing Arts Resource Center, »Shaka 釈迦 (Shakyamuni)«.



Ime maske	ōakujō 大悪尉
Kategorija	<i>kishin</i> 鬼神 (zla božanstva) <i>akujō</i> 悪尉 (grozoviti starci)
Opis	<p>Predstavlja moč in agresijo, vzbuja grozo in strahospoštovanje.⁶¹ Maska se pogosto uporablja za uprizoritve bogov, ki izvirajo zunaj Japonske.⁶²</p> <p>Za masko je značilen agresiven izraz z ostrimi, zelo podarjenimi obrvmi in široko odprtimi usti, kjer lahko jasno vidimo grozeče zgornje in spodnje zobe. Na vrhu nima las, vendar ima pod nosom vedno dolge brke in brado.⁶³ Obstajajo tudi primeri z nekoliko nežnejšimi obrvmi in s tem nekoliko mehkejšim izrazom.⁶⁴</p> <p>Kljub temu, da je videti starec (<i>jō</i> 尉), ga oblika postavlja bližje kategoriji nadnaravnih bitji ter se tja tudi uvršča.⁶⁵</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Chōryō</i> 張良 <i>Tamanoi</i> 玉井

(Tadej Laslo)

61 »Ōakujō«, Nohmask21, dostopano 14. junija 2022, <https://nohmask21.com/ohakujyo.html>.

62 »Nō Mask: Ōakujō«, Cultural Heritage Online, dostopano 14. junija 2022, <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/457428>.

63 »Ōakujō«, Noh mask gallery, dostopano 14. junija 2022, <http://web1.kcn.jp/noumen-seikan/ht/b15.html>.

64 Cultural Heritage Online, »Nō Mask: Ōakujō«.

65 »Ōakujō 大悪尉«, Weblio, dostopano 14. junija 2022, <https://www.weblio.jp/content/大悪尉>.



Ime maske	usobuki/usofuki 空吹 (ali 嘯吹)
Kategorija	maske gledališča <i>kyōgen</i> <i>doubutsu</i> 動物 (živali)
Opis	<p><i>Usofuki</i> predstavlja vse od duhov majhnih in nadležnih žuželk, na primer komarjev, do morskih živali, rastlin, gob, strašil,⁶⁶ kamnitih bogov.⁶⁷ Z izrazito humornim videzom je tipična maska za gledališče <i>kyōgen</i>.</p> <p>Za to masko so značilna usta, ki nakazujejo pihanje, kar izraža tudi ime. Beseda <i>usofuki</i> predstavlja dejanje živžganja⁶⁸ in to je takoj razvidno pri zavutih ustnicah in gor stoječih brkih. Značilna je tudi tanka in dolga brada, kar daje še bolj žuželki podoben videz. Druga takoj opazna značilnost te maske so ogromne izbuljene oči. Skupaj z usti dajejo maski bizaren in humoren značaj.</p> <p>Če igralec želi z masko predstavljati komarja, si v masko zatakne dolg zvitek papirja in s tem nakaže dolgo komarjevo bodalo.⁶⁹</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Tōbōsaku</i> 東方朔 <i>Naniwa</i> 難波

(Tadej Laslo)

66 »Kyōgen men usobuki«, Cultural Heritage Online, dostopano 14. junija 2022, <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/508930>.

67 »Usobuki«, nohmask21, dostopano 14. junija 2022, <https://nohmask21.com/mask-v/usobuki.html>.

68 »Nōgaku no men 能楽の面 (Maske gledališča *nōgaku*)«, Nohgaku Performers' Association, dostopano 14. junija 2022, <https://www.nohgaku.or.jp/encyclopedia/whats/omote.html>.

69 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022.



Ime maske	ko omote 小面
Kategorija	<i>onna</i> 女 (ženska)
Opis	<p>Ta maska je ena izmed najbolj reprezentativnih mask v gledališču <i>nō</i>.⁷⁰ <i>Ko</i> v imenu <i>ko omote</i> pomeni 'lepo' ali 'ljubko',⁷¹ <i>omote</i> pa 'obraz' ali 'maska'. Maska prikazuje mlado dekle, staro 15 ali 16 let, kar je najnižja starost izmed vseh mask v kategorij žensk.⁷² Dekle prikazuje kot mlado, čisto in nedolžno.⁷³</p> <p>Maska je bolj zaobljena, poteze nežnejše in okrogle, kar nakazuje tudi otroštvo lika. Kotički oči so zavihani navzgor, kotički ustnic so zavihani v smehlaj. Vrh glave je pobarvan črno in predstavlja lase, vendar so nekoliko manj urejeni kot na primer pri maski <i>zō</i> (増).</p> <p>Tradicionalno so dimenzije obraza skoraj zapovedane, toda znotraj teh omejitev lahko izučen oblikovalec mask masko subtilno spremeni, da ustreza igri, v kateri se bo uporabljala.⁷⁴</p> <p>Simbolično maska predstavlja ljubkost, prijaznost in nedolžnost mladosti.⁷⁵</p> <p>V redkih primerih se lahko uporablja tudi za upodobitev lika duha metulja.⁷⁶</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Hagoromo</i> 羽衣, <i>Matsukaze</i> 松風, <i>Momijigari</i> 紅葉狩り, <i>Fuji</i> 藤, <i>Aoi no ue</i> 葵の上, <i>Tomoe</i> 巴, <i>Naniwa</i> 難波, <i>Uneme</i> 采女, <i>Tatsuta</i> 龍田

(Ajda Pristovšek Podergajs)

70 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. april 2022.71 »Onna: Ko omote«, The-Noh.com, dostopano 13. aprila 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=23&class_id=1.

72 The-Noh.com, »Ko omote«.

73 Prav tam.

74 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 7. april 2022.75 Mitsuaki Sakurai, »Ko-omote 小面1«, dostopano 14. aprila 2022, <http://sakurai.o.oo7.jp/men.koocomote.htm>.76 Tan, *Hidden Faces*, 77.



Ime maske	zō 増 <i>zō onna</i> 増女
Kategorija	<i>onna</i> 女 (ženska)
Opis	<p>Zō je maska, ki prikazuje malo starejšo žensko, kot je maska <i>ko omote</i>.⁷⁷ Starost lika, ki ga predstavlja, je med 25 in 30 leti.⁷⁸ Ime maske naj bi izhajalo iz imena nje-nega stvaritelja, umetnika Zōamija (増阿弥), igralskega mojstra v novem slogu gledališča <i>dengaku</i>, <i>dengaku shin za</i> 田楽新座.⁷⁹</p> <p>Maska prikazuje malo starejšo žensko s skrivnostnim in čednim obrazom.⁸⁰ Gre za klasično podobo japonske lepote z visokim čelom in napetimi lici. Te poteze nam razkrivajo vzvišenost in dostojanstvo lika.⁸¹ Poteze so natančne, niti en las ni na napačnem mestu in rob lasišča je naslikan z izjemno natančnostjo. Koti ustnic so nekoliko povešeni, kar da maski rahlo melanholičen izraz. Njena polt je svetla, njene rdeče pobarvane ustnice in ostro obrobljene oči nakazujejo njeno skoraj nadzemeljsko lepoto. Usta so nekoliko odprta in tako lahko vidimo tudi črno poslikane zobe. Uporabljajo jo glavni igralci, ki predstavljajo boginje, nebeške nimfe ali vile.⁸² Igralec skupaj z masko pogosto nosi tudi krono, zato se ta maska včasih poimenuje <i>tengan shita</i> 天冠下 (pod krono).⁸³</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Hagoromo</i> 羽衣, <i>Matsukaze</i> 松風, <i>Momijigari</i> 紅葉狩り, <i>Hanagatami</i> 花筐, <i>Fuji</i> 藤, <i>Kochō</i> 胡蝶, <i>Izutsu</i> 井筒

(Ajda Pristovšek Podergajs)

77 »Onna: Zō«, The-Noh.com, dostopano 12. aprila 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=46&class_id=1.

78 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. aprila 2022.

79 The-Noh.com, »Onna: Zō«.

80 Sakurai Mitsuaki, »Ko-omote 小面1«, dostopano 14. aprila 2022, <http://sakurai.o.oo7.jp/men.koomote.htm>.

81 The-Noh.com, »Onna: Zō«.

82 Prav tam.

83 Prav tam.



Ime	kojō 小尉 / koushijō 小牛尉
Kategorija	<i>jō</i> 尉 (starec)
Opis	<p><i>Kojō</i> je maska starca z nežnim izrazom in visokim dostojanstvom. Primerna je za vlogo utelešenja božanstva.⁸⁴ Velja za najbolj dostojanstveno masko med različicami mask <i>jō</i>.⁸⁵ Poteze maske <i>kojō</i> so napeti, pod nosom vrezani brki, je brez las, vidni so le zgornji zobje. Značilne so tudi gube na čelu, nagubane ličnice in vdrte oči, ki bi sicer maski lahko dajale slabši videz, ji pa dajejo izraz mehkega starejšega človeka.⁸⁶ Odvisno do šole se maska imenuje <i>kojō</i> ali <i>koushijō</i>.⁸⁷ V šoli <i>kanze</i> naj bi se uporabljalo ime <i>kojō</i>.</p> <p>Ta vrsta maske je dobila ime po svojem stvaritelju Koushi Kiyomitsu 小牛清光, izdelovalcu mask, ki je bil Zeamijev skorajšnji sodobnik, iz obdobja Muromachi.⁸⁸</p> <p>Uporablja se v različnih igrah gledališča <i>nō</i>, zlasti za glavno vlogo v prvi skupini iger <i>nō</i>, <i>waki nō</i> 脇能 (igre o bogovih), v katerih glavni igralec <i>shite</i> pozneje postane božanstvo.⁸⁹ <i>Shiteji</i> igrajo starce, ki so utelešenja božanstev v igrah <i>waki nō</i>, kot so <i>Takasago</i> 高砂, <i>Yōrō</i> 養老 ali <i>Oimatsu</i> 老松.⁹⁰</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<p><i>Arashiyama</i> 嵐山, <i>Emā</i> 絵馬, <i>Oimatsu</i> 老松, <i>Naniwa</i> 難波, <i>Ōyashiro</i> 大社, <i>Takasago</i> 高砂, <i>Chikubushima</i> 竹生島, <i>Hakurakuten</i> 白楽天, <i>Yōrō</i> 養老, <i>Tadanori</i> 忠度, <i>Oshio</i> 小塩, <i>Utou</i> 善知鳥, <i>Chōryō</i> 張良, <i>Tenku</i> 天鼓, <i>Tōsen</i> 唐船, <i>Shakkyō</i> 石橋</p>

(Lana Bičak)

84 Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 31.85 Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 31; »Noh Masks Database: Jō: Koushijō«, 2022. The-Noh.com, dostopano 7. aprila 2022, [http://www.nohmask-japan.com/new_koushijyo.html](https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=34&class_id=1;»Jō: Koushi jō«, Noh Mask Gallery, dostopano 8. aprila 2022, <a href=); Mitsuki Sakurai, »Koushijō 小牛尉«, dostopano 7. aprila 2022, <http://sakurai.o.oo7.jp/men.koushijyo.htm>; »Nō men: Kojō 能面 : 小尉«, Nohmask21, dostopano 8. aprila 2022, <https://nohmask21.com/kojyou.html>.86 »Jō men: Koushijō 尉面 : 小牛尉«, Mugenbou, dostopano 8. aprila 2022, <http://mugenbou.com/portfolio/koushijou/>.

87 Mugenbou, »Koushijō«.

88 Miura, *Men kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 31; The-Noh.com, »Koushijō«; Mugenbou, »Koushijō«; »Koushijō 小牛尉«, Kotobank, dostopano 8. aprila 2022, <https://kotobank.jp/word/小牛尉>.

89 Kotobank, »Koushijō«.

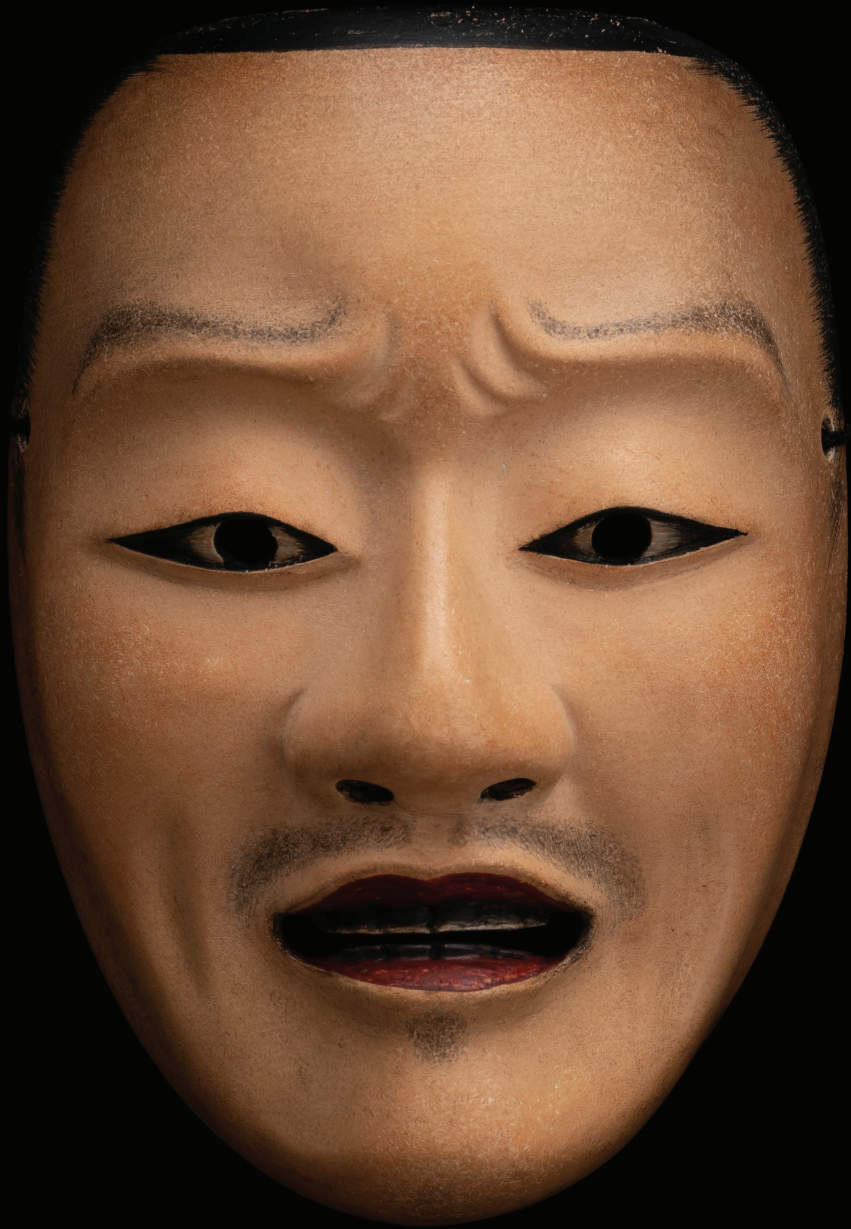
90 The-Noh.com, »Koushijō«; Mugenbou, »Koushijō«.



Ime	<i>chōrei beshimi</i> 長霊癒見 <i>kumasaka</i> 熊坂
Kategorija	<i>kishin</i> 鬼神 (zla božanstva) <i>beshimi</i> 癒見
Opis	<p><i>Beshimi</i> je samostalnik, izpeljan iz glagola <i>heshimu</i>, ki pomeni povezati usta v ravno linijo oziroma trdno zapreti ustnice.⁹¹ Ime maske <i>chōrei beshimi</i> izhaja iz imena njenega stvaritelja <i>Chōrei</i> 長霊.⁹² Za ime maske se včasih uporablja samo <i>kumasaka</i> 熊坂, ker se pogosto uporablja za vlogo razbojnika Kumasake v istoimenski igri.⁹³</p> <p>Maske kategorije <i>beshimi</i> so maske s povešenimi usti, izbuljenimi očmi in velikimi nosnicami. Značilnosti maske <i>chōrei beshimi</i> so obraz z gostimi obrvmi in brado, ki kaže dostojanstvo velikega razbojnika, vendar oči, široko odprte in okrašene z zlatimi obročki, prikazujejo rahlo prestrašen in presenečen izraz.⁹⁴</p> <p><i>Chōrei beshimi</i> je maska, ki se uporablja posebej za vlogo Kumasake Naganorija v igran <i>Eboshiori</i> 烏帽子折 in <i>Kumasaka</i> 熊坂. Včasih pa se uporablja tudi za vlogo pajku podobne figure <i>Tsuchigumo</i> v istoimenski igri <i>Tsuchigumo</i> 土蜘蛛.⁹⁵</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Eboshiori</i> 烏帽子折 <i>Kumasaka</i> 熊坂 <i>Tsuchigumo</i> 土蜘蛛

(Lana Bičak)

91 Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 185.92 Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 185; »Chōrei beshimi«, E-museum, dostopano 8. aprila 2022, https://emuseum.nich.go.jp/detail?langId=&content_base_id=100431&content_part_id=034&content_pict_id=0; »Chōrei beshimi«, Noh Mask Gallery, dostopano 8. aprila 2022, http://www.nohmask-japan.com/new_cyoreibeshimi.html; Mitsuaki Sakurai, »Chōrei beshimi (長霊べしみ)«, dostopano 7. aprila 2022, <http://sakurai.o.oo7.jp/men.cyoureibesimi.htm>.93 Kitazawa, »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*«, 14. aprila 2022.94 Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 185; Noh Mask Gallery, »Chōrei beshimi«.95 Miura, *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban*, 185; Noh Mask Gallery, »Chōrei beshimi«; Sakurai, »Chōrei beshimi«.



Ime	<i>kantan otoko</i> 邯鄲男
Kategorija	<i>otoko</i> 男 (moški) <i>kami</i> 神 (božanstva)
Opis	<p>Maska upodablja obraz mladega moža. Svoje ime je dobila po igri <i>nō Kantan</i> 邯鄲, ki govori o kitajskem budističnem menihu Rosei. Le-ta po sanjah doseže razsvetljenje. Njegove namrščene obrvi ter ostre poteze ust in oči izražajo napor vernika, ki poskuša prodreti v višjo resnico budizma.⁹⁶</p> <p>V drugih igrah se s to masko uprizarja lik, ki išče očeta, odgovore, razsvetljenje ipd., v igrah od 16. stoletja dalje pa tudi mladi moški bog v svoji človeški obliki.⁹⁷</p> <p>Kljub prestanemu trpljenju lik ohrani svojo plemenitost in dober značaj. Maska je oblikovana tako, da izraža tako kanček skeptične melanholije kot sijoč izraz razsvetljenja.⁹⁸</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<i>Utaura</i> 歌占 <i>Arashiyama</i> 嵐山 <i>Kantan</i> 邯鄲 <i>Tsuru kame</i> 鶴亀 <i>Tamura</i> 田村 <i>Kiyotsune</i> 清経 <i>Yashima</i> 八嶋 <i>Yōrō</i> 養老 <i>Takasago</i> 高砂 <i>Ominameshi</i> 女郎花

(Roza Jaki)

96 »Otoko: Kantan otoko«, The-Noh.com, dostopano 14. julija 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=84&class_id=1.

97 »Noh Mask: Kantan Otoko«, Cultural Heritage Online, dostopano 14. julija 2022, <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/438862>.

98 Mitsuaki Sakurai, »Kantan otoko 邯鄲男«, dostopano 14. julija 2022, <http://sakurai.o.oo7.jp/men.kantanotoko.htm>.



Ime	shakumi 曲見
Kategorija	<i>onna</i> 女 (ženska)
Opis	<p>Maska upodablja zrelo žensko v srednjih (40.) letih, ki preživlja bolečino.⁹⁹ Njeno bolečino lahko vidimo v dvojni gubi vek, ki oči rahlo vlečejo navzdol, ter v gubah okoli ustnic in brade. To vrsto maske je ustvaril slavni rezbar mask Tatsuemon 龍右衛門. Obstaja tudi različica maske v beli barvi, imenovana <i>shiro shakumi</i> 白曲見.¹⁰⁰</p> <p>V nasprotju z masko <i>fukai</i>, ki tudi upodablja žensko v srednjih letih in je v nekaterih šolah zamenljiva s <i>shakumi</i>, ima <i>shakumi</i> bolj tragičen in tesnoben izraz.¹⁰¹ Njena posebnost so tudi posamezni lasje, ki ločeno od celotne pričeske padajo na obraz.¹⁰²</p>
Igre, pri katerih se uporablja	<p><i>Teika</i> 定家 <i>Obasute</i> 姨捨 <i>Fuji daiko</i> 富士太鼓 <i>Hyakuman</i> 百万 <i>Fujito</i> 藤戸 <i>Mochizuki</i> 望月 <i>Utou</i> 善知鳥 <i>Kazuraki</i> 葛城 <i>Miidera</i> 三井寺 <i>Dōjōji</i> 道成寺 <i>Torioibune</i> 鳥追船</p>

(Roza Jaki)

99 »Noh Mask Shakumi«, Google Arts & Culture, dostopano 10. aprila 2022, https://artsandculture.google.com/asset/noh-mask-shakumi-unknown/4QHW1iztLXK3_A?hl=en.

100 »Shakumi 曲見«, Japanese Performing Arts Resource Center, dostopano 10. aprila 2022, <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21801>.

101 »Shiro shakumi«, The-Noh.com, dostopano 12. aprila 2022, https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=25&class_id=1.

102 »Noh Men: Waka shakumi«, Cultural Heritage Online, dostopano 10. aprila 2022, <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/410831>.

Poimenovanja obdobja v japonski zgodovini¹⁰³

Ime obdobja	Japonski zapis	Čas
Paleolitik	旧石器時代	ok. 35000–14000 pr. n. št.
Jōmon	縄文時代	ok. 14000–300 pr. n. št.
Yayoi	弥生時代	od ok. 300 pr. n. št. do 300 n. št.
Kofun	古墳時代	ok. 300–600 n. št.
Asuka	飛鳥時代	645–710 n. št.
Nara	奈良時代	710–794 n. št.
Heian	平安時代	794–1185 n. št.
Kamakura	鎌倉時代	1185–1333 n. št.
Muromachi	室町時代	1333–1573 n. št.
Azuchi Momoyama	安土桃山時代	1568–1603 n. št.
Edo	江戸時代	1603–1868 n. št.
Meiji	明治時代	1868–1912 n. št.
Taishō	大正	1912–1926 n. št.
Shōwa	昭和	1926–1989 n. št.
Heisei	平成	1989–2019 n. št.
Reiwa	令和	2019 n.št.–

103 Mikiso Hane, *Premodern Japan: A Historical Survey* (Boulder: Westview Press, 1991), 229–233.

Viri in literatura

- Amano, Fumio. *Gendai nōgaku kōgi: nō to kyōgen no miryoku to rekishi ni tsuite no jū kō* 現代能楽講義: 能と狂言の魅力と歴史についての十講 (Contemporary Noh Lectures: Ten Lectures about Noh and Kyogen's Appeal and History). Suita: Ōsaka Daigaku Shuppankai Osaka, 2004.
- Amano Fumio 天野文雄, Tsuchiya Keiichirō 土屋恵一郎, Nakazawa Shini-chi 中沢新一 in Matsuoka Shinpei 松岡心平. *Okina to Kan'ami: Nō no Tanjō* 翁と観阿弥 能の誕生 (Okina in Kan'ami: Rojstvo gledališča nō). *Nō wo yomu* 能を読む 1, ur. Umehara Takeshi 梅原毅 in Kanze Kiyokazu 観世清和. Tokyo: Kadokawa Gakugei Shuppan, 2013.
- Bethe, Monica. »Costumes.« Noh as Intermedia. Dostopano 17. junija 2022. <https://noh.stanford.edu/staging/costumes/>.
- Bethe, Monica. »Interlude: Noh and Kyogen Costumes and Masks.« *V A History of Japanese Theatre*, ur. Jonah Salz, 62–67. Cambridge: Cambridge University Press, 2016. doi:10.1017/CBO9781139525336.008.
- Bethe, Monica. »The Use of Costumes in Nō Drama.« *Art Institute of Chicago Museum Studies* 18, št. 1 (1992): 6–19. <https://doi.org/10.2307/4101575>.
- Bethe, Monica in Karen Brazell. *Dance in the Nō Theater Vol. 1: Dance Analysis*. New York: Cornell University, 1982.
- Bethe, Monica, Richard Emmert in Karen Brazell. *Atsumori*. Tokyo: Japan Arts Council, Shōbusha Printing Co., 1995.
- Brazell, Karen, ur. *Traditional Japanese Theater: An Anthology of Plays*. New York: Columbia University Press, 1998.
- Brazhnikova Tsybizova, Violetta. »A Male Transformation into a Female Character on the Noh Stage.« *Asian Studies* 3, št.1 (2015): 29–52. <https://doi.org/10.4312/as.2015.3.1.29-52>.
- Bunka Dejitaru Raiburārī (Digitalna kulturna knjižnica, 文化デジタルライブラリー). »Nōmen to nō shōzoku 能面と能装束 (Maske in kostumi gledališča nō).« Dostopano 5. aprila 2022. https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc9/kouzou/mask_custome/mask/noumen07.htm.
- Bunka Dejitaru Raiburārī (Digitalna kulturna knjižnica, 文化デジタルライブラリー). »Kotobide 小飛出.« Dostopano 8. maja 2022. https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc9/kouzou/mask_custome/mask/noumen09.html.

- Bunka Dejitaru Raiburarī (Digitalna kulturna knjižnica, 文化デジタルライブラリー). »Gagaku: johakyū to wa 雅楽：序破急とは (Japonska dvorna glasba *gagaku*: kaj je *jo ha kyū*).« Dostopano 8. avgusta 2022. <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc22/naritachi/bugaku/column.html>.
- Bunka Dejitaru Raiburarī (Digitalna kulturna knjižnica, 文化デジタルライブラリー). »Rizumu リズム (Ritem).« Dostopano 29. septembra 2022. <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc9/kouzou/musical/utai03.html>.
- Bunka Isan Onrain (文化遺産オンライン). »Kyōgen men Kentoku (狂言面賢徳).« Dostopano 5. aprila 2022. <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/462019>.
- Bunka Isan Onrain (文化遺産オンライン). »Nō men Shishiguchi (能面獅子口).« Dostopano 5. aprila 2022. <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/453463>.
- Cavaye, Ronald, Paul Griffith in Akihiko Senda. *A Guide to the Japanese Stage: From Traditional to Cutting Edge*. Tokyo, New York, London: Kodansha International, 2004.
- Cultural Heritage Online. »Kyōgen men Usobuki.« Dostopano 14. junija 2022. <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/508930>.
- Cultural Heritage Online. »Noh Mask: Kantan Otoko.« Dostopano 14. julija 2022. <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/438862>.
- Cultural Heritage Online. »Noh Mask: Ōakujō.« Dostopano 14. junija 2022. <https://bunka.nii.ac.jp/heritages/detail/457428>.
- De Porter, Erika. »A White and a Black Mask: The Religious Play of the Nō Theatre.« *Etnofoor* 14, št. 2 (2001): 89–102. <http://www.jstor.org/stable/25758015>.
- Denney, Joyce. »Luxury and Propriety: Edo-Period Noh Costumes and Samurai Women's Garments in the Detroit Institute of Arts.« *Bulletin of the Detroit Institute of Arts* 88, št. 1/4 (2014): 114–127. <http://www.jstor.org/stable/43493632>.
- Denney, Joyce. »Nō Costume.« *V Heilbrunn Timeline of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000–. http://www.metmuseum.org/toah/hd/nohc/hd_nohc.htm (december 2008).
- »Discover Noh in Kyoto / Kokaji (多言語字幕/能 小鍛冶) Kyoto through traditional Japanese theatre.« Objavljeno 10. februarja 2022. Kyōtofu bunka ryoku charenji hojo jigyo 京都府文化力チャレンジ補助事業 (Kyoto Prefecture Culture Challenge Support Scheme). 23:13, https://www.youtube.com/watch?v=5JbVo8gk_wI.

- E-museum. »Chōrei beshimi.« Dostopano 8. aprila 2022. https://emuseum.nich.go.jp/detail?langId=&content_base_id=100431&content_part_id=034&content_pict_id=0.
- Facts and Details. »Noh Theater: History, Masks, Costumes, Actors and Famous Noh Plays.« Dostopano 10. junija 2022. <https://factsanddetails.com/japan/cat20/sub131/item716.html>.
- Fujita, Takanori. *The Community of Classical Japanese Music Transmission: The Preservation Imperative and the Production of Change in Nō*. Prevedel Edgar W. Pope. *Ethnomusicology Translations* 9. Bloomington, IN: Society for Ethnomusicology, 2019. <https://doi.org/10.14434/emt.v0i9.28817>.
- Fukazawa, Nozomi 深澤希望. »Nō no shōzoku 能の装束 (Kostumi gledališča nō).« Nōgaku kyōkai (Društvo gledališča nō). Dostopano 7. avgusta 2022. <https://www.nohgaku.or.jp/guide/能の装束>.
- Furukawa, Hisashi. *Nō no sekai 能の世界 (Svet gledališča nō)*. Japonska: Shakai shisōsha, 1965.
- Gardiner, Michael in Joyce S. Lim. »Chromatopes of Noh: An Analysis of Timbral Progressions in the Introductions to Three Plays.« *Asian Music* 45, št. 2 (2014): 84–128. <http://www.jstor.org/stable/24256946>.
- Google Arts & Culture. »Noh mask Sankojō (old man).« Dostopano 8. aprila 2022. <https://artsandculture.google.com/asset/noh-mask-sankojō-old-man-deme-mitsutaka/hAHbB9hKWnEb4Q>.
- Google Arts & Culture. »Noh mask Shakumi.« Dostopano 14. julija 2022. https://artsandculture.google.com/asset/noh-mask-shakumi-unknown/4QHW1iztLXK3_A?hl=en.
- Hane, Mikiso. *Premodern Japan: A Historical Survey*. Boulder: Westview Press, 1991.
- Hays, Mary V. in Ralph E. Hays. »Nō Drama Costumes and Other Japanese Costumes in the Art Institute of Chicago.« *Art Institute of Chicago Museum Studies* 18, št. 1 (1992): 21–102. <https://doi.org/10.2307/4101576>.
- Higuchi, Gensho. »Chōrei beshimi.« Noh mask. Dostopano 8. aprila 2022. http://www.nohmask-japan.com/new_cyoreibeshimi.html.
- Higuchi, Gensho. »Koushijyo.« Noh mask. Dostopano 8. aprila 2022. http://www.nohmask-japan.com/new_koushijyo.html.
- Inōra, Yoshinobu in Kawatake Toshio. *The Traditional Theater of Japan*. New York in Tokyo: Weatherhill in collaboration with the Japan Foundation, 1981.

- Nohmask21. »Ko-jō.« Dostopano 8. aprila 2022. <https://nohmask21.com/koyou.html>.
- Nohmask21. »Nōmen shaka.« Dostopano 11. maja 2022. <https://nohmask21.com/shaka.html>.
- Nohmask21. »Ō-akujō.« Dostopano 14. junija 2022. <https://nohmask21.com/ohakujyo.html>.
- Nohmask21. »Usobuki.« Dostopano 14. junija 2022. <https://nohmask21.com/mask-v/usobuki.html>.
- Invitation to Nohgaku. »Fans.« Dostopano 10. junija 2022. <https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/noh/en/masks-costumes/fans.html#a>.
- Invitation to Nohgaku. »Mask and Costumes: Props.« Dostopano 10. junija 2022. <https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/noh/en/masks-costumes/props.html>.
- Ishii, Mikiko. »The Noh Theater: Mirror, Mask, and Madness.« *Comparative drama* 28, št. 1 (Early and traditional drama, pomlad 1994): 43–66. <https://www.jstor.org/stable/41153680>.
- Japanese Architecture and Art Net Users System. »Oto 乙.« Dostopano 11. maja 2022. <https://aisf.or.jp/~jaanus/deta/o/oto.htm>.
- Japanese Performing Arts Resource Center. »Kotobide (小飛出).« Dostopano 8. maja 2022. <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21967>.
- Japanese Performing Arts Resource Center. »Noh as Performance: wigs and headpieces defunct.« Dostopano 10. junija 2022. <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/22331>.
- Japanese Performing Arts Resource Center. »Ōbeshimi 大べし見.« Dostopano 3. aprila 2022. <http://www.glopad.org/jparc/?q=en%2Fnode%2F21837>.
- Japanese Performing Arts Resource Center. »Ōtobide 大飛出.« Dostopano 3. aprila 2022. <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21822>.
- Japanese Performing Arts Resource Center. »Sambasō.« Dostopano 8. maja 2022. <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21810>.
- Japanese Performing Arts Resource Center. »Shaka 釈迦 (Shakyamuni).« Dostopano 11. maja 2022. <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21803>.
- Japanese Performing Arts Resource Center. »Shakumi 曲見 (Oblique glance).« Dostopano 14. julija 2022. <http://www.glopad.org/jparc/?q=en/node/21801>.
- Jeanne-Marie, »Les masques du théâtre Nô.« Index Grafik. Dostopano 1. novembra 2023. <http://indexgrafik.fr/les-masques-du-theatre-no/>.

- JPARC. »Old men: Sankōjō (三光尉).« Dostopano 8. aprila 2022. https://jparc.online/nohgaku_top/performance-nohgaku/masks/mask-types/old-men/.
- Kagaya, Shinko in Hiroko Miura. »Noh and Muromachi Culture.« *V A History of Japanese Theatre*, ur. Jonah Salz, 24–61. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.
- Katsushikaku Traditional Craftsman Association 葛飾区伝統産業職人会 (Združenje tradicionalnih obrtnikov okrožja Katsushika). »Kitazawa Mokuchōkoku sho: Kitazawa Hideta 北澤木彫刻所 北澤秀太 (Delavnica rezbarjenja Kitazawa Hideta).« Dostopano 5. junija 2022. https://www.syokuninkai.com/products/list.php?category_id=90.
- Kaula, David. »On Noh Drama.« *The Tulane Drama Review* 5, št. 1 (september 1960): 61–72. <https://doi.org/10.2307/1124903>.
- Kenny, Don. *The Kyogen Book: An Anthology of Japanese Classical Comedies*. Tokyo: Japan Times, 1989.
- Kimura, Keiko. »Returning Back to the Great Bell. Dojoji in Noh Theater.« *Gakushūin Joshi Daigaku Kiyō* 15 (2013): 31–43.
- Kitazawa, Hideta. »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*.« Japonske klasične odrske umetnosti, spletno predavanje. Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za azijske študije, 7. april 2022.
- Kitazawa, Hideta. »O maskah gledališča *nō* in *kyōgen*.« Japonske klasične odrske umetnosti, spletno predavanje. Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za azijske študije, 14. april 2022.
- Kitazawa, Hideta in Richard Emmert. »Diskusija na temo tematskih sklopov: gledališče *nō*.« Japonske klasične odrske umetnosti, spletno predavanje. Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za azijske študije, 19. maj 2022.
- Kodama, Shōko 小玉祥子. *The Complete Guide to Traditional Japanese Performing Arts* (Japanese-English Edition). Tokyo: Kodansha International, 2000 (2008).
- Kodama nyoun no nōmen (児玉如檜の能面). »Shishiguchi (獅子口).« Dostopano 5. aprila 2022. <https://noh.kgo.in/shishiguchi.html>.
- Kotobank. »Koushijō 小牛尉.« Dostopano 8. aprila 2022. <https://kotobank.jp/word/小牛尉>.
- Kotobank. »Kyōjo ōgi 狂女扇 (Pahljača *kyōjo*).« Dostopano 9. avgusta 2022. <https://kotobank.jp/word/狂女扇>.
- Koyama, Hiroshi, ur. *Yōkyokushū* 謡曲集 (Antologija iger *nō*), 1. zv. *Nihon koten bungaku zenshū* 日本古典文学全集 33 (Zbrana dela japonske klasične književnosti 33). Tokyo: Shōgakusan, 1973.

- Lee, Sherman E. »Masks and robe.« *The bulletin of the Cleveland museum of arts* 62, št. 2 (1975): 26–35.
- Leiter, L. Samuel. *Historical Dictionary of Japanese Traditional Theatre*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2006.
- Marvin, Stephen. *The Masks of Kyōgen: A Study of Morphology, Taxonomy, and Personae*. Magistrska naloga, University of Hawai'i, 2021.
- Miura, Hiroko 三浦裕子. *Omote kara tadoru nōgaku hyaku ichiban 面からたどる能楽百一番 (Maske iz 101 igre nōgaku)*. Kyoto: Tankōsha Publishing, 2004.
- Miyamoto, Keizō 宮本圭造. »Nōgaku gaido: nō no rekishi 能ガイド : 能の歴史 (Vodnik po gledališču nō: zgodovina nō).« Združenje izvajalcev gledališča nō. Dostopano 9. avgusta 2022. <https://www.nohgaku.or.jp/guide/能の歴史>.
- Mugenbou. »Jō men: Koushijō 尉面 : 小牛尉.« Dostopano 8. aprila 2022. <http://mugenbou.com/portfolio/koushijou/>.
- New world encyclopedia. »Gempei war.« Dostopano 1. aprila 2022. https://new.newworldencyclopedia.org/entry/Gempei_war.
- Nishino, Haruo 西野春雄, ur. *Yōkyoku hyakuban 謡曲百番 (100 iger gledališča nō)*. *Shin nihon koten bungaku taikei 新日本古典文学大系*. Tokyo: Iwanami Shoten, 1998.
- »Noh theatre: Costumes and masks.« *Asian Art: The newspaper for collectors, dealers and museums*, 29. marec, 2022, <https://asianartnewspaper.com/costumes-from-noh-theatre/>.
- Noh as Intermedia. »Music.« Dostopano 20. junija 2022. <https://noh.stanford.edu/music/>.
- Noh as Intermedia. »Notation.« Dostopano 20. junija 2022. <https://noh.stanford.edu/music/notation/>.
- Noh as Intermedia. »Props.« Dostopano 10. junija 2022. <https://noh.stanford.edu/staging/props/>.
- Noh mask gallery. »Ōakujō.« Dostopano 14. junija 2022. <http://web1.kcn.jp/noumen-seikan/ht/b15.html>.
- Nohbutai. »Ōgi 扇 (Pahljača).« Dostopano 9. avgusta 2022. <http://www.nohbutai.com/contents/12/1/nohgaku4.htm>.
- Nohgaku Performers' Association. »Nōgaku no men 能楽の面 (Maske gledališča nōgaku).« Dostopano 14. junija 2022. <https://www.nohgaku.or.jp/encyclopedia/whats/omote.html>.
- Nohkyogen. »Tsukurimono – dōgu 作り物・道具.« Dostopano 9. avgusta 2022. <http://www.nohkyogen.jp/visitor/noh6/noh6.html>.

- Nomura Art Museum. »Shozōhin gyararī: jūyō bunkazai: Hakushikijō (Okina) 所蔵品ギャラリー: 重要文化財: 白色尉(翁) (Galerija zbirke: pomembna kulturna dobrina: Hakushikijō (Okina)).« Dostopano 6. aprila 2022. <http://nomura-museum.or.jp/publics/index/34/#block194-154>.
- Omote, Akira in Fumio Amano. *Nōgaku no rekishi* 能楽の歴史 (Zgodovina gledališča nō). *Iwanami koza: nō kyōgen* 岩波講座 能・狂言 1. Tokyo: Iwanami Shoten, 1999 (1987).
- Original Buddhas. »The Ushnisha.« Dostopano 11. maja 2022. <https://www.buddha-heads.com/buddha-head-statues/the-ushnisha/>.
- Ortolani, Benito. *The Japanese Theatre: From Shamanistic Ritual to Contemporary Pluralism*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 2015 (1995).
- Pinnington, Noel John. »Invented Origins: Muromachi Interpretations of 'okina sarugaku'.« *Bulletin of the School of Oriental and African Studies, University of London* 61, št. 3 (1998): 492–518.
- Pinnington, Noel John. »The Early History of the Noh Play: Literacy, Authorship, and Scriptedness.« *Monumenta Nipponica* 68, št. 2. (2013): 163–206.
- Pinnington, Noel John. *A New History of Medieval Japanese Theatre: Noh and Kyōgen from 1300 to 1600*. Brown University: Palgrave Studies in Theatre and Performance History, 2019.
- Port Townsend School of Woodworking. »Hideta Kitazawa.« Dostopano 8. avgusta 2022. <https://www.ptwoodschool.org/hideta-kitazawa>.
- Pulvers, Solrun Hoaas. »The Noh Mask and the Mask Making Tradition.« Magistrska naloga, Australian National Univeristy, 1978.
- Ritsumei. »Wig.« Dostopano 9. avgusta 2022. <https://www.arc.ritsumei.ac.jp/artwiki/index.php/Wig>.
- Ryabalko, Svitlana. »Costume art in the Noh theater community.« *Intercultural relations* 2, št. 6 (2019): 95–108. <https://doi.org/10.12797/RM.02.2019.06.05>.
- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Chōrei beshimi 長霊べしみ.« Dostopano 7. aprila 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.cyoureibesimi.htm>.
- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Jūroku 十六.« Dostopano 4. aprila 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.jyuuroku.htm>.
- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Kantan otoko 邯鄲男.« Dostopano 14. julija 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.kantanotoko.htm>.

- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Kentoku 賢徳.« Dostopano 5. aprila 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.kentoku.htm>.
- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Kokushikijō 黒式尉.« Dostopano 8. maja 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.kokusiki.htm>.
- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Ko omote 小面1.« Dostopano 14. aprila 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.koomote.htm>.
- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Koushijō 小牛尉.« Dostopano 7. aprila 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.kousijyou.htm>.
- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Nōmen Sankōjō 能面 三光尉.« Dostopano 8. aprila 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.sankoujyou.htm>.
- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Ōbeshimi- 1 大べし見-1.« Dostopano 3. aprila 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.oobeshimi.htm>.
- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Okina.« Dostopano 6. aprila 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.okina0.htm>.
- Sakurai, Mitsuaki. »Nō men kyōgen men ichiranpyō: Shiro hannya 白般若.« Dostopano 4. aprila 2022. <http://sakurai.o.oo7.jp/men.sirohannya.htm>.
- Salz, Jonah (ur.). *A History of Japanese Theatre*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.
- Tamba, Akira. *The musical structure of nō*. Tokio: Tokai University Press, 1981.
- Tan, Heidi. *Hidden Faces: The Art of Japanese Masks*. Singapore: Asian Civilisations Museum National Heritage Board, 2006.
- Terauchi, Naoko. »Ancient and Early Medieval Performing Arts.« V *A History of Japanese Theatre*, ur. Jonah Salz, 4–19. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.
- The-Noh.com. »Utai 謡 (Chants).« Dostopano 16. junija 2022. <https://www.the-noh.com/jp/sekai/chant.html>.
- The-Noh.com. »Introducing the World of Noh: Costumes.« Dostopano 16. junija 2022. <https://www.the-noh.com/en/world/costume.html>.
- The-Noh.com. »Introducing the World of Noh: Props.« Dostopano 10. junija 2022. <https://www.the-noh.com/en/world/prop.html>.
- The-Noh.com. »Introducing the World of Noh: Shite-kata.« Dostopano 16. junija 2022. <https://web.archive.org/web/20200919093628/https://www.the-noh.com/en/world/shite.html>.
- The-Noh.com. »Jō: Koushijō.« Dostopano 7. aprila 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=34&class_id=1.

- The-Noh.com. »Jō: Sankōjō.« Dostopano 8. aprila 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=10&class_id=1.
- The-Noh.com. »Kishin: Ko-tobide.« Dostopano 8. maja 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=48&class_id=1.
- The-Noh.com. »Kishin: Ō-beshimi.« Dostopano 3. aprila 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=37&class_id=1.
- The-Noh.com. »Noh Masks.« Dostopano 20. maja 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_index&class_id=1.
- The-Noh.com. »Noh Terminology.« Dostopano 16. junija 2022. <https://db2.the-noh.com/edic/2012/09/kakegoe.html>.
- The-Noh.com. »Noh Terminology: Kodōgu.« Dostopano 10. junija 2022. <https://db2.the-noh.com/edic/2015/11/kodogu.html>.
- The-Noh.com. »Okina: Hakushiki-jō.« Dostopano 5. aprila 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=17&class_id=1.
- The-Noh.com. »Okina: Kokushiki-jō.« Dostopano 8. maja 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=18&class_id=1.
- The-Noh.com. »Onna: Ko-omote.« Dostopano 13. aprila 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=23&class_id=1.
- The-Noh.com. »Onna: Shiro-shakumi.« Dostopano 14. julija 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=25&class_id=1.
- The-Noh.com. »Onna: Zō.« Dostopano 12. aprila 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=46&class_id=1.
- The-Noh.com. »Onryo: Hannya.« Dostopano 4. aprila 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=11&class_id=1.
- The-Noh.com. »Otoko: Dōji.« Dostopano 14. junija 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=30&class_id=1.
- The-Noh.com. »Otoko: Jūroku.« Dostopano 10. junija 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=51&class_id=1.

- The-Noh.com. »Otoko: Jūroku.« Dostopano 4. aprila 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=51&class_id=1.
- The-Noh.com. »Otoko: Kagekiyo.« Dostopano 23. maja 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=40&class_id=1.
- The-Noh.com. »Otoko: Kanta notoko.« Dostopano 14. julija 2022. https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=84&class_id=1.
- The-Noh.com. »Shakkyō (Stone Bridge).« Dostopano 4. aprila 2023. https://www.the-noh.com/en/plays/data/program_030.html.
- The-Noh.com. »Trivia: Q7: What kinds of wigs are used in Noh plays?« Dostopano 10. junija 2022. <https://www.the-noh.com/en/trivia/007.html>.
- The-Noh.com. »Trivia: Q47: What kinds of props are used for Noh plays?« Dostopano 10. junija 2022. <https://www.the-noh.com/en/trivia/047.html>.
- The-Noh.com. »Trivia: Q110: Does each school have its own design patterns for the fans?« Dostopano 10. junija 2022. <https://www.the-noh.com/en/trivia/110.html>.
- The-Noh.com. »Trivia: Q124: What are the design rules for Noh fans?« Dostopano 10. junija 2022. <https://www.the-noh.com/en/trivia/124.html>.
- The-Noh.com. »Trivia: Q137: Why is the back panel called “kagami-ita”?« Dostopano 30. aprila 2023. <https://www.the-noh.com/en/trivia/137.html>.
- The-Noh.com. »Trivia: Q144: Why do singers put their fans in front of their knees?« Dostopano 10. junija 2022. <https://www.the-noh.com/en/trivia/144.html>.
- Theatre Nohgaku. »About us: Mission.« Dostopano 29. julija 2023. <https://www.theatrenohgaku.org/>.
- Tokita, Alison. »Interlude: Katari narrative traditions: from storytelling to theatre.« V *A History of Japanese Theatre*, ur. Johan Salz, 20–23. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.
- Tokyo Teshigoto. »Kitazawa Mokuchōkoku sho 北澤木彫刻所 (Delavnica rezbarjenja Kitazawa).« Dostopano 5. junija 2022. <https://tokyoteshigoto.tokyo/studio/kitazawa-woodcarving/>.
- Umewaka Noh Theatre. »Hayashi chant.« Dostopano 10. junija 2022. https://umewaka.org/enterminology_category/hayashi/page/2.

- Unesco Intangible Cultural Heritage. »Nōgaku theatre.« Dostopano 16. junija 2022. <https://ich.unesco.org/en/RL/nogaku-theatre-00012>.
- Veleposlaništvo Japonske v Sloveniji. »Koledar dogodkov 2015.« Dostopano 5. junija 2022. https://www.si.emb-japan.go.jp/koledar_dogodkov_2015.html.
- Watanabe, Mihoko. »The essence of Mei: an exploration of the inspiration behind Mei through interviews with the composer.« *Flutist Quarterly* (2008): 16–28.
- Yamamoto, Tōjirō. *Kyōgen no omote* 狂言の面 (Maske *kyōgen*). Machida: Tamagawa daigaku shuppanbu, 2003.
- Zeami. *The Flowering Spirit: Classic Teachings on the Art of Nō*. Prevedel William Scott Wilson. Tokyo: Kodansha International, 2006.

