
HRY O STAROBE AKO ESENCIA DIVADLA NÓ

ANNA A. HLAVÁČOVÁ

Ústav divadelnej a filmovej vedy SAV

Abstrakt: Štúdia otvára problematiku starnutia ako sa odráža v repertoári divadla Nó. Pri analýze hier o starých ženách vychádza z estetického konceptu krásy staroby (ródžaku) ako jednej z podôb pomíjaveho. Otázkou otvára aj smerom k javiskovej aplikácii – krásy hrania starnúceho herca. Skutočnosť, že téme staručkej poetky sú venované tri hry, vysvetľuje konceptuálnym prístupom ich autora. Vedľajším produktom štúdie je odhalenie morfolologickej súvislosti v javiskovej podobe hier Sumidagawa a Sotoba-Komači, ktorá môže mať dosah na datovanie a upresnenie autorstva.

Kľúčové slová: Ono no Komači, divadlo Nó, krása hrania, krása staroby, starnúci herec

Van jesene, keď zafúka, slzenie, slzenie¹

Putujúci mních čaká na príchod postavy v maske, aby sa za ňu pomodlil a pomohol jej odpútať sa od pomíjaveho sveta – to je fabula, ktorú môžeme považovať za invariantnú schému (základný model) divadla Nó. Ako varírovať tento model, aby sa známe ukázalo v novom svetle? Čo robiť, aby opakovanie známej pravdy neunavilo?

Možno zmeniť masku, resp. zvoliť si literárnu postavu a dej odvinúť od nej, od jej situácie. To je v duchu západnej tradície, no ako najjednoduchšie sa to javí len z literárnej perspektívy. Tieto hry patria v skutočnosti k najťažším z celého repertoáru Nó. Preto sa v nich obyčajne kombinuje literárny počiatok s divadelným nápadom.

V nasledujúcich odstavcoch budeme pozorovať synergiu témy a herectva v takýchto hrách. Preveríme, nakoľko sa koncept krásy hrania (resp. javiskovej krásy) stretá s konceptom krásy postavy.

Koncepty javiskovej krásy, krása hrania

Zeami v *Ceste kvetu (Fušikaden, resp. Kadenšo)* píše, že „po päťdesiatke už asi neplatí nič lepšie ako nehrať. Ako sa hovorí, zostarnutý tátoš horší od mršiny.“² Zároveň však spomína svojho otca Kannamiho, ktorý zomrel v 52. roku života, no ešte stále bol vynikajúcim hercom. Zeami žil o dvadsať rokov dlhšie ako jeho otec: zažil odchod

¹ Verš Ono no Komači, citovaný v hre *Kajoi-Komači*

² Rumánek, Ivan R. V. *Japonská dráma Nó. Žáner vo vývoji*. Bratislava : Veda, s. 401-2. ISBN 978-80-2241-14-86



Sešoseki. Autor fotografie Toshiro Morita. Archív PIE BOOKS.

syna Motojošiho do kláštora, prežil svojho syna a nástupcu Motomasu, videl ako sa na výslnie dostal jeho synovec Motošige a on sám nemal inú možnosť ako odovzdať nástupníctvo zaŕovi Komparu Zenčiku. Zeami zažil šogúnsku priazeň, i nemilosť ústiacu do vyhnanstva, dokonca sa sám stal mníchom. Dožil sa 72 rokov, a vidno, že otázka javiskovej krásy spojennej s vekom ho stále zamestnávala.

Bol si vedomý, že maska predlžuje vek, v ktorom možno dosiahnuť krásu hrania a zdá sa, že v priebehu niekoľkých desaťročí uvažovania o Nó pôvodne stanovenú hranicu odsúval stále k vyššiemu veku. Hoci fyzická a psychická kondícia sú individuálne, k určitej úprave repertoáru u staršieho herca nutne príde, predovšetkým sa musí vzdať úloh, ktoré si žiadajú hrať bez masky (hitamen).³ Keďže Nó neznesie naturalizmus, herec musí hrať niekoho, kým nie je – podoba herca a postavy nesmie byť priveľká. Alebo – vo vnútri podoby musí byť rozdiel, resp. vo vnútri rozdielu podoba. K najťažším úlohám patria tie zo skupiny hier o starých ženách. Spravidla ich nehrať nik pred šesťdesiatkou. Čo sa týka zobrazovanej postavy, tu prakticky niet vekového limitu – postava môže mať vyše sto rokov a môže byť aj nesmrteľná.

Podľa Zeamiho úvah o hereckej práci, kvet mladosti (džibun no hana) treba s pribúdajúcimi rokmi nahradiť pravým kvetom (makoto no hana), súvisiacim s elegantnou krásou (hie),⁴ vzácnym (mezuraši) a pútavo podaným (omoširoši). V tomto koncepte sa neoddeľuje hercova krása od krásy predstavenia, čo napokon v komornom žánri ako Nó nie je ani celkom možné. Charizmatickosť hercov Nó akoby sa prejavovala len na javisku, a hoci aj v našej dobe sa medzi nimi nájdu vynikajúci sedemdesiatnici a osemdesiatnici, po predstavení by sme v ich skromnom civilnom zovňajšku často nerozpoznali umelcov, ktorí nás okúzlili.

Koncept krásy ľudskej osoby, krása postavy

„Stratená mladosť a fyzický úpadok... Higaki, Obasute, Sanemori, Sotoba-Komači sú postavy, z ktorých sa uvoľňuje temer nezachytiteľná krása: krása bytostí s dušou, blížiacich sa koncu života akoby už poznali niečo z tajomstva smrti. Táto krása je

³ Takou úlohou je napríklad Acumori v rovnomennej hre, ktorý v prvom dejstve vystupuje v podobe mladého kosca.

⁴ Japonské *hie* anglická japonologická literatúra prekladá ako *coolness* – aj z toho vidno ako literárnovedný prístup prevláda nad teatrologickým

príbuzná júgen (neviditeľné hĺbky, zastretá krása) a nazýva sa ródžaku, teda krása staroby, slabosti. Je imanentná, na jej tvorbu niet návodu a zakladá sa na hlbokom poznaní príčin a následkov. Krehký zjav týchto postáv odhaľuje tragickosť nášho iluzórneho sveta.“⁵

Znaky, z ktorých sa skladá slovo ródžaku sú staroba a pokoj, spolu znamenajú tichú krásu vysokého veku. Koreň slova ródžaku nájdeme aj v pojme sanródžó označujúcim trojicu hier takéhoto charakteru (Higaki, Obasute, Sotoba-Komači) a v maske ródžó⁶, ktorá sa používa v týchto hrách. To, aby „zakvitla“ aj postava vysokého veku je pre Nó najväčšou výzvou, a ak sa to podarí, výsledok sa – v Zeamiho reči – podobá „kvetu, čo raší z kôry starej čerešne“. Kto dokáže vypestovať takýto prekvapivý kvet, pochopil tajomstvo cesty Nó a esenciu krásy tohto divadla.

Túto stránku vytušil v ospalých pohyboch divadla Nó už Paul Claudel: „Zdá sa, že každé gesto driemajúce pod váhou a záhybmi nesmierneho rúcha, má prekonať smrť, a byť pomalou kópiou vo večnosti pochovanej vášne.“⁷

Ideálnym príkladom literárnej postavy, ktorá sa dožila dosť vysokého veku, aby videla pomíjavnosť krásy a vášne, je Ono no Komači. Postava poetky z 9. storočia, ktorá dodnes inšpiruje. Jeden prúd japonskej literatúry považuje Ono no Komači dokonca za „vtelenie milosrdného bódhisatvu, prichádzajúcho spasíť ženy vzatím ich hriešneho stavu na seba.“⁸

To je koncept podnetný pre Nó, aj keď nie každá z hier o poetke Ono no Komači ho musí nasledovať. Ono no Komači v týchto hrách síce vystupuje ako poetka, recitujúca vlastné i cudzie verše, no konečným cieľom hier, ktoré sú jej venované, nie je jej portrét. Cez Nó hry o nej sa otvára znepokojivá otázka básnickej existencie medzi svetmi, ktorá už v mladosti básnika prenáša mimo javového sveta. Lenže, čo ak ho vlastné presné zachytenie javov zároveň pripútava k tomuto svetu a jeho kráse? Čo ak sú básne putá k okamihom v nich zvečneným? Aj keď hlboko zakúsené ústieva do precitnutia – ako v básni Ono no Komači o lúčení:

*Až k neprestání nekonečně dlouho
jsem ani slůvko neslyšela
od toho, s nímž bych se vidat měla.
A pokradmu v těch dnech a nocích nejistých
přišel čas jasných barev podzimmích.*⁹

Komačiovský cyklus hier tvoria samostatné drámy, ktorých zámerom nie je chronologicky náväzné predvádzanie. Tri hry sú z 3. tematickej skupiny Nó, ktorú tvoria hry o ženách, dve (*Kajoi-Komači* a *Sotoba-Komači*) sú zo 4. skupiny, ktorá sa zaoberá

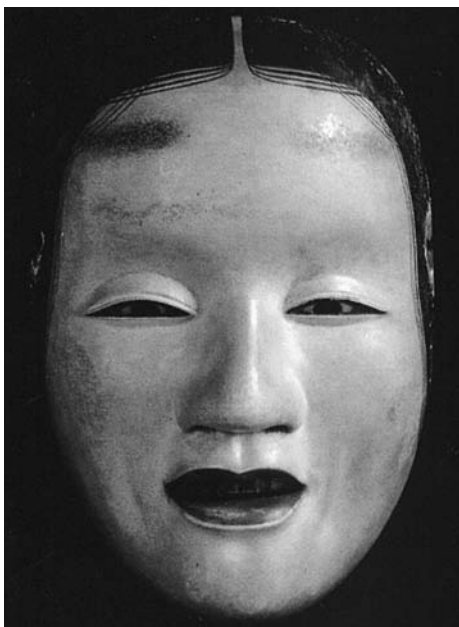
⁵ ZEAMI et autres. *Vingt-cinq pieces de nô*. Traduit du japonais, présenté et annoté par Armen Godel et Koichi Kano. Geneve : Connaissance de l’Orient, Gallimard, 1994, s. 159. ISBN 2-07-073719-5

⁶ Masku zô onna strieda yaseonna alebo ryô no onna aj v hre *Motomezuka* (Hrob túžob)

⁷ „On dirait que chaque geste a à surmonter, avec le poids et le repli de l’immense vêtement, la mort, et qu’il est la lente copie dans l’éternité d’une passion défunte.“ In: CLAUDEL, Paul: *L’oiseau noir dans le Soleil levant. Japon 1921-1927. Contacts et Circonstances. Oeuvres completes*. Paris : Gallimard, 1965, s.1171.

⁸ „un avatar de Kannon, venu sauver les femmes de leur condition pécheresse en assumant leur état“ In: ONO NO KOMACHI et autres: *Visages cachés, sentiments mêlés*. Traduit du japonais, présenté et annoté par Armen Godel et Koichi Kano. Connaissance de l’Orient. Paris : Gallimard, 1997, p. 218. ISBN 2-07-075092-2

⁹ Ono no Komači: *Do slov má láska odtvá se*. (Preklad Zdenka Švarcová.) Praha : Vyšehrad, 2011, s. 75. ISBN 978-80-7429-058-9



Fukai. Snímka archív autorky.

mužmi a ženami ako korisťou pomíjávého sveta. Toto tradičné delenie hier má len relatívnu hodnotu nakoľko témy sa prekrývajú. Služi ako dramaturgická pomôcka na zostavenie tradičného cyklu hier, čo je z našej kultúrnej perspektívy nepodstatné. Napokon aj v Japonsku je uvádzanie hier v tradičných cykloch už len výnimočné. Ponechajme ho teda bokom.

Okrem tematického delenia hier Nó existuje aj delenie podľa štruktúry na hry skutočné (*genzai*) a vidinové (*múgen*). Medzi hrami o Ono no Komači je z hľadiska štruktúry len jedna vidinová hra *Kajoi-Komači* (Chodenie za Komači) od Kannamiho¹⁰. Vyžaduje si dve masky: poetka (herecký typ *cure*) má v oboch dejstvách masku mladej ženy, jej nápadník Fukakusa no Šóšó (herecký typ *šite*), ktorý prichádza na scénu až v druhom dejstve, sa objaví v maske *yaseotoko*. V tejto hre neznáma žena pri-

vádza mnícha (herecký typ *waki*) k hrobu svojho nápadníka, ktorý rozpovie ako dvoril Ono no Komači: krásna žena mu dala podmienku, že ak k nej bude vytrvalo prichádzať sto večerov, v poslednú noc mu otvorí. V stú noc však Fukakusa zomrel a ako na zemi nenašiel spočinutie, ani po smrti nemá pokoj. Na javisko muž prichádza ako žalobca, no vďaka modlitbe mnícha on i jeho milovaná spolu dosiahnu buddhovstvo.

V ostatných drámach o Ono no Komači ide o skutočné (*genzai*) hry. *Sōši arai Komači* (Komači a poliata kniha)^{11,12} je dosť zaľudnená. Poetka (herecký typ *šite*) vystupuje po celý čas v maske *fukai*, kým Ótomo no Kuronuši (herecký typ *waki*), Kuronušihu sluha (herecký typ *kjógen*) hrajú bez masky (*hitamen*). V druhom dejstve sa pridajú ďalší aktéri bez masky: cisár (detský herec *kokata*) a traja básnici (herecký typ *cure*).

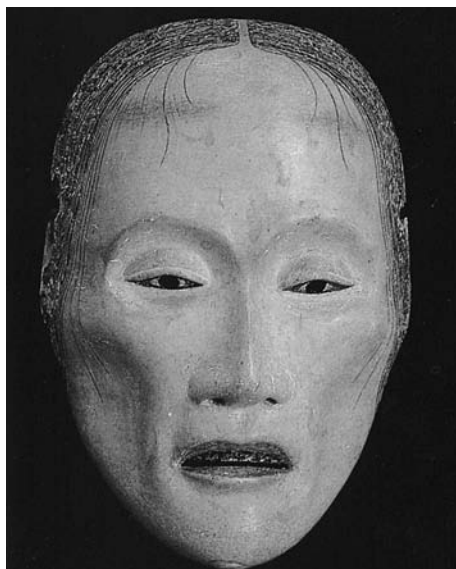
¹⁰ Zeami uvádza, že Kannami prepracoval hru, ktorú hral Komparu-gonnokami (dedo jeho zaťa) – dobrý príklad na komplikovaný vývoj sujetov a s tým súvisiacu problematiku autorstva, ako si všimol I. Rumánek. In: RUMÁNEK, Ivan R. V. (2010): *Japonská dráma Nó. Zárner vo vývoji*. Bratislava: Veda, s. 102. ISBN 978-80-2241-14-86

¹¹ Sprievodca, ktorého dostať v každom foyer divadla Nó, pripisuje aj túto hru spolu s *Kajoi-Komači* a *Sotoba-Komači* Kan-amimu, a len *Ómu Komači* a *Sekidera Komači* Zeamimu. In: *Nó A Guide to No* by P. G. O'Neil. Tokyo-Kyoto: Hinoki shoten, 1953.

¹² Súčasný japonológ stanovuje autorstvo opatrnnejšie: pri *Sōši arai Komači* uvádza „attribué a Kan'ami et a Zeami.“ V prípade *Ómu Komači* a *Sekidera Komači* uvádza „pripisované (attribué) Zeamimu“. Pri hrách *Kajoi-Komači* a *Sotoba-Komači* uvádza, zrejme aby zohľadnil Sarugaku dangi „De Kan'ami (et Zeami). In: ONO NO KOMACHI et autres. *Visages cachés, sentiments mêlés*. Traduit du japonais, présenté et annoté par Armen Godel et Koichi Kano. *Connaissance de l'Orient*. Paris: Gallimard, 1997, p. 87, 113, 142, 165, 191. ISBN 2-07-075092-2

Ale dve dvorné dámy (herecký typ *cure*), hoci sú len okrajovými postavami,¹³ musia mať masky mladých žien.

Dej spočíva v tom, že literát Kuronuši sa obáva básnických pretekov, preto vysledí novú báseň Ono no Komači a zapíše ju do antológie dávnej poézie, aby súperku skompromitoval ako plagiátorku. Ona však prostredníctvom Kino no Curajukiho požiada cisára o súhlas s experimentom, aby smela poliať knihu. Poetka tvrdí, že ak ide o falzifikát, čerstvý tuš zmyje voda. Pokusom sa situácia obracia a Kuronuši odchádza spáchať sebevraždu. Komači mu však odpúšťa a pred celým dvorom sa zaňho prihovára argumentom, že rivalita v literárnom svete je prirodzená. Cisár vinníkovi prikáže, aby sa vrátil a poetka tancuje na počesť jeho panovania.



Ródzō. Snímka archív autorky.

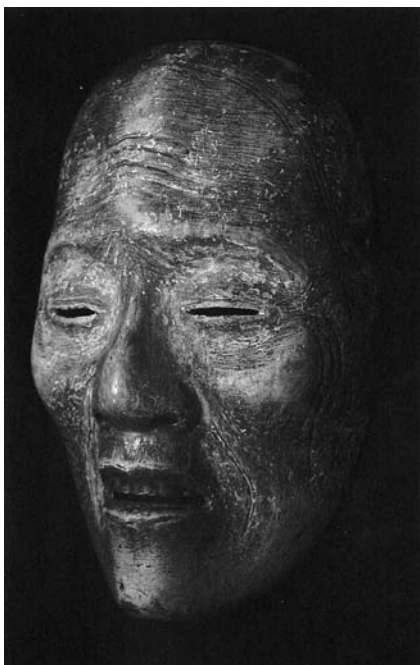
Čo majú obe spomenuté hry spoločné? V oboch hrách Ono no Komači vystupuje v kráse a ušľachtilosti. Zeami, fascinovaný touto postavou, akoby sa v ďalších hrách pýtal: a čo by sa stalo, keby zostárila? Keby sa vytratila z dvora, a niekde v zabudnutí a biede by ju po čase objavili? V ďalšej tvorbe hypotézu nastolí trikrát, pričom hry sa líšia vstupnými údajmi o veku hrdinky – tie sa ale neprenášajú do toho, že by sa systematicky v každej z nich použila iná maska.

1. hypotéza: Keby mala 99 rokov...

Toto zadanie Zeami rieši v hre *Ômu Komači* (Komači a odpoveď ozvenou). Hra je divadelne veľmi skromná, jej fažisko je literárne. Vystupujú v nej len dvaja herci: poetka (*šite*) v maske starej ženy (*uba*) a cisársky posol (*waki*). Úlohou posla je nájsť poetku a získať od nej básnickú odpoveď na báseň, ktorú napísal cisár. Poetka, ktorá už skoro nevidí a nepočuje, musí posla požiadať o prečítanie básne, pričom mu zdôrazňuje, aby čítal nahlas. Na báseň odpovie dômyselnou variáciou, v ktorej sa zmysel zvrtné prostredníctvom jediného slova. Je stále veľkou poetkou, a v tejto hre vífazi nie nad básnickým súperom, ale nad časom.

Aj ďalšie dve hry pripisujem Zeamimu, napriek tomu, že *Sotoba-Komači* sa na základe Motojošioho spisu *Sarugaku-dangi* považuje za Kannamiho prácu. Ak to spochybňujem, nehovorím o námete, ale o výraznom prepracovaní hry do tej podoby, v akej sa nám zachovala. Zeami žil dlhšie ako jeho otec, a preto mal viac dôvodov zaoberať sa tým, čo by sa stalo, keby Ono no Komači žila dlhšie – fakt, ktorý môže vysvet-

¹³ Keďže hercami Nó boli pôvodne muži, tento typ použitia ženskej masky nezďorazňuje postavu, a znamená len povinné prikrýtie tváre.



Uba. Autor fotografie Toshiro Morita. Archív PIE BOOKS.

líť jeho väčšiu motiváciu, ale ako argument autorstva nepostačí. Prizrime sa preto bližšie tejto hre a jej javiskovej forme.

2. hypotéza: A keby mala sto rokov...

Aj v hre *Sotoba-Komači* (*Komači pri stúpe*¹⁴) protagonistka Komači (šite), ktorej spoluhráčmi sú opát (waki) a dvaja mnísi, používa len jednu masku (uba, prípadne yase onna¹⁵), čím sa kráti prevleková pauza (nakairi) – možno ju uskutočniť na scéne, a tým zabezpečiť plynulosť a celistosť javiskového diania, charakteristickú pre žáner skutočných hier (genzai Nô).

Po literárne a teologicky krásnom úvode, v ktorom vstúpia na scénu dvaja mnísi, nastane mimoriadne dôvtipná sekvencia zmien. Na scénu prichádza starena s klobúkom v hríbavom tvare a s palicou. Posadí sa a zloží si klobúk, postaví ho na hranu striešky a oprie o seba. Zložený klobúk preberá na seba funkcie, ktoré obyčajne nesie otvorený vejár: odráža jemné akoby ešte nedoartikulované chvenia duše, a uprostred

týchto záchvevov sa opakovane objavuje stav váhania. Stud pri odhalení totožnosti vedie protagonistku k ukrytiu masky za čierny klobúk – akoby jej tvár pred zrakom mníchov zakrylo čierne slnko. Komači vstáva, obracia klobúk a mení ho na nástroj vyberania almužny.

Po malej kostýmovej zmene (pridanie špicatej mužskej čiapky) ju posadne Fukakusa no Šošó, duch jej ohrdnutého nápadníka: prichádzam, odchádzam, jedna, dve, tri, desať nocí... Pytač márne prichádzal 99 nocí – v prisľúbenú stú zomrel a tak sa vracia v tele Ono no Komači, ktorá akoby sa nám tým pred očami stávala prízrakom – „múgenovala“. Mnísi sa pomodlia za pokoj oboch duší, Fukakusa a Komači dosiahnu buddhovstvo... a – skúsenejší diváci si uvedomia, že niečo veľmi podobné už videli...

Sotoba-Komači je totiž javiskovou morfológiou veľmi blízka *Sumidagawe*, ktorej autora Motomasu preslávila jeho tendencia k žánru skutočných hier (genzai nô). Tento žáner potreboval odstrániť odchod protagonistu v prevlekovej pauze (nakairi), aby zachoval dejovú celistosť. Zároveň však bolo treba zachovať pútavosť vidinových hier (múgen nô). Dalo by sa povedať, že otázka znela: ak by inscenácia nemala pauzu, ako sa bude stupňovať odhalenie? Ak nemôžeme tvár zmeniť nasadením masky, nedá sa to snímaním?... ak snímaním, čo by sme mohli sňať, keďže masku v žiadnom prípade nie?

V *Sumidagawe* Motomasa našiel riešenie – hlavná postava vstupuje na scénu

¹⁴ Sotoba, stúpa – náhrobná doska.

¹⁵ Ako potvrdzuje obr. na str. 199 In: Takahashi, Mutsuo – Morita, Toshiro – Takaoka, Kazuya: Noh plays invite us to witness and experience the salvation of souls. Tokyo : Pie books, 2010. ISBN 978-4-89444-846-9 C0072.

v maske čiastočne zakrytej a zatŕnenej klobúkom hrúbikovitého tvaru. V tejto podobe sa hodnú chvíľu zhovára s prievozníkom. Len keď si sadá do člna, klobúk sníma – maska akoby sa na scéne objavila až v tej chvíli. Dômyselnému riešeniu *Sumidagawa* vďačí za celistvosť a sugestivitu – javiskové dianie sa odvíja v plynulom pohybe.

Motomasa bol žánrovo dôsledný – v jeho verzii sa dieťa na scéne nemalo objaviť, lebo je už mŕtve. Zeami trval na tom, aby sa na scéne objavilo, no bolo by neobjateľné, lebo je len príznakom a obrazom matkinho ľpenia. Ak nebudeme žáner hry odvodzovať len z genzai povahy jej hlavného aktéra, potom tento Zeamiho zásah posunul hru *Sumidagawu* trochu bližšie k vidinovým hrám (múgen). Polemika otca a syna teda nebola len o nejakom javiskovom detaile.

Po komparácii oboch hier sa osmeľujem tvrdiť, že *Sotoba-Komači* bola pre Zeamiho výzvou vytvoriť – na základe skúsenosti s žánrom prirodzených hier a konkrétne Motomasovou *Sumidagawou* – hru bez zmeny masky a prevlekovej pauzy (nakairi). Keďže javisková manipulácia s klobúkom je v hre *Sotoba-Komači* ešte rafinovanejšia než v *Sumidagawe*, možno usudzovať, že jej definitívna podoba je neskoršieho dáta ako definitívny tvar *Sumidagawy*. Možno by sme v prípade oboch diel mohli hovoriť o hrách prelamaného (rozumej skutočno-vidinového) žánru, pričom vidina sa vyskytuje nie po prevleku, ale až na konci záverečného 2. dejstva.

Pod vplyvom synovej drámy Zeami zrejme podstatným spôsobom prepracoval otcovu hru – až tak, že mu ju môžeme oprávnenne pripísať. Autor mohol mať dôvody osobnej piety, pre ktoré uvádzal, že ide o Kannamiho prácu a nie je vylúčená ani chyba v Motojošiho zázname v *Sarugaku dangi*, o ktorý sa atribúcia hry opiera¹⁶. Záznam môže byť správny v tom, že Kannamimu pripisuje dve hry o Ono no Komači, avšak Motojoši nikde v celej knihe nespomína Kannamiho hru *Sôši arai Komači* (Komači a poliatka kniha), a tak nie je vylúčená ani zámena s ňou. Navyše, ako uvádza Rumánek, pôvodný názov hry *Sotoba-Komači* bol jednoducho *Komači*¹⁷, a to je skutočnosť, ktorá otvára veľký priestor pre nedorozumenia.

Hru *Sotoba-Komači* spomína Zeamiho syn Motojoši v poznámkach z rozhovorov s otcom (*Sarugaku dangi*) dva razy, no druhý údaj sa pri určení autorstva nevelmi zohľadňuje, hoci z jeho kontextu je zrejmé, že úpravy pôvodnej hry realizoval Zeami. Motojoši uvádza, že *Sotoba-Komači*, pôvodne mimoriadne dlhá hra, bola výrazne krátená od miesta po dvojitej expozícii – okamihu, kedy sa mnísi stretnú s poetkou. Ani božstvo poézie sa v hre už nevyskytuje, ani havran, ktorého tanec bol podľa Zeamiho vrcholom staršej formy predstavenia.¹⁸

Keďže Kannami (1333-1384) sa nedožil ani narodenia vnuka Motomasu (1401-

¹⁶ "Kan'ami has written the following plays: *Sotoba Komachi*, *Jimen Koji*, and *Kayoi Komachi*." An Account of Zeami's Reflections on Art. Sarugaku Dangi. Notes taken down by Hata No Motoyoshi. In: *On the Art of the No Drama*. The Major Treatises of Zeami. Translated by J. Thomas Rimer and Yamazaki Masakazu. Princeton : 1984, s. 222, ISBN 0-691-10154-X (pbk.)

¹⁷ Rumánek, Ivan R. V. (2010): *Japonská dráma Nô. Žáner vo vývoji*. Bratislava : Veda, s. 101. ISBN 978-80-2241-14-86

¹⁸ "Originally the *noh* play *Sotoba Komachi* was an extremely long play. From the line „who is that who passes by?“ the actor chants at great length. Later in the play, *Komachi*, because of the god *Tamatsujima* [the deity of poetry] is enshrined nearby, makes an offering to that spirit, at which point a raven, representing the deity of the shrine, appears. An actor in the *Hie* troupe was so skillful at performing this role that he was given the name "Master Raven." These days, however, the entire scene has been eliminated." An Account of Zeami's Reflections on Art. Sarugaku Dangi. Notes taken down by Hata No Motoyoshi. In: *On the Art of the No Drama*. The Major Treatises of Zeami. Translated by J. Thomas Rimer and Yamazaki Masakazu. Princeton : 1984, s. 215, ISBN 0-691-10154-X



Sekidera Komači – nalievanie saké. Autor fotografie Toshiro Morita. Archív PIE BOOKS.

1432), a už vôbec sa nemohol stretnúť s jeho drámami, jediným spájajúcim článkom medzi nimi je Zeami (1363-1443), ktorý prežil svojich otca i syna a mohol ovplyvniť posmrtnú podobu ich diela. Miera tohto ovplyvnenia je spravidla otázná, v prípade *Sotoba-Komači* však máme o nej výnimočne jasnú predstavu aj vďaka porovnaniu so *Sumidagawou*.

V duchu tejto logiky a s ohľadom na časovú následnosť by nebolo celkom vylúčené uvažovať ani o možnosti, že dedovej hre *Sotoba-Komači* dal definitívnu podobu – niekedy po napísaní svojej *Sumidagawy* – vnuk Motomasa. V prospech Zeamiho autorstva však svedčí jeho životná skúsenosť so starnutím, konceptuálna logika hier o staručkej poetke (v prvej hre má 99 rokov, v druhej sto rokov, v tretej vyše sto rokov) a tendencia k prelamovaniu žánru z hier skutočných do vidinových, ktorej dôkazom je jeho zásah do Motomasovej *Sumidagawy*. Podstatnejšia než literárne autorstvo je však otázka podobnej javiskovej morfológie oboch hier,

Kto by zamýšľal vyvrátiť túto interpretáciu, zrejme by musel oprieť svoj argument o nájdenie ďalšej hry s podobnou javiskovou morfológiou. Keďže nepoznám celý korpus klasického repertoáru Nó (cca 240 hier), nie je takáto možnosť úplne vylúčená.

Hoci jazykový limit zostruje oko pre Nó a v tomto smere môže isté teatrologické zúženie priniesť zaujímavé výsledky, nikdy som nezamýšľala vyjadrovať sa k otázke autorstva a datovania v japonskej stredovekej dráme, lebo na to je vo všeobecnosti

nutná práca s pôvodnými literárnymi prameňmi. Objav, resp. vyššie formulovaná hypotéza je len vedľajším produktom analýzy, a celá táto odbočka vznikla mimo stanovenej úlohy uvažovať o vysokom veku a jeho zobrazovaní cez postavu dávnej japonskej poetky.

Preto sa vráťme k pôvodnému zámeru, ktorý môže byť zaujímavý pre náš európsky divadelný a kultúrny kontext.

3. hypotéza: A keby mala viac ako sto rokov...

To je problém, ktorý otvára Zeamiho *Sekidera Komači* (Komači v Hraničnom kláštore) pomocou postáv Komači (šite v maske uba), opáta (waki), mníchov a chlapca (kokata).

Hra vychádza z myšlienky, že každý básnik intenzívne zakúša strastnosť prechytovania z radosti do zármutku, ale poézia je aj cesta. Preto v hre *Sekidera Komači* vyše storočnú poetku, žijúcu v blízkosti kláštora, idú navštíviť mnísi. Nevedia však, že je to sama Ono no Komači.

Ak invariantom Nó je príchod protagonistu na scénu po mostíku s píniami, variant *Sekidera Komači* prekvapí tým, že stará žena sa „zjaví“ uvoľnením závesov na domčeku¹⁹, kde sedí. Z charakteru jej „vstupu“ je zrejmé, že nemôže chodiť. Nemôže chodiť, ale o poézii hovorí zasvätené. Mimovoľne sa preriekne, že napísala známu báseň: „Keď to vtedy napísala...“ sa jej pletie s „keď som to napísala...“ Tak sa prezradí a zaplače od studu nad svojim úbohým položením. O svojich básňach hovorí: „viete, ja som ich zložila, no nemajú nič spoločné s mojím terajším jestvovaním.“

Keď ju pozvú na slávnosť, pozrie si tanec chlapca a pohnutá krásou jeho výrazu, prekvapí tým, že vstane. To by sme neboli čakali! Pravda, je to po dúšku saké (ktoré je v reči Nó a kjógeny nehmotné a nalieva sa vejárom na vejár). Komači vie, že v tanci treba ruky v širokých kimono rukávoch zdvihnúť nad hlavu 7 ráz²⁰ lebo je siedmy deň siedmeho mesiaca²¹, ale už zabudla ako sa ruky zdvíhajú i čo je to zdvihnúť ruky. Telo ju neposlúcha, a tak si opäť plačúc sadá.

*...tí čo bývali, tých už niet
počet tých, čo už niet, rastie
ach moje cnenie po dávnom
ach túžba vrátiť to, čo minulo...*

V krásny sviatočný deň, späť s oslavou hviezdnej oblohy, kedy Ono no Komači odhalila svoju identitu a naposledy ukázala kým je, sa rozlúči so svetom – opúšťa ho, aby sa pridala k hviezdám.

Vo vidinových hrách (múgen) sa často zjavujú duchovia tých, čo umreli predčasne, mladí. Vracajú sa s pocitom krivdy, že nestihli prežiť plný život ani sa pripraviť na smrť. Často túto krivdu uvádzajú ich rodičia, ktorí ich prežili a zostali sami.

¹⁹ cukurimono (rekvizita) – bielo obalená kostra stavby v rozmeroch okna

²⁰ Na rozdiel od obvyklých piatich zdvihnutí rúk nad hlavu a prevrátení širokých rukávov v tanci Go-seči no mai.

²¹ Slávnosť Tanabata, kedy sa raz do roka stretajú bájne súhvezdia Tkáčka a Pastier, prejdúc cez Mliečnu dráhu premostenú krídlami vrán.



Obasute – v maske yase onna. Autor fotografie Toshiro Morita. Archív PIE BOOKS.

V skutočných hrách (genzai) je situácia neraz opačná. Niečo ich drží tu, na tomto svete. Hrdinovia týchto hier zostarli, ale nemôžu zomrieť. Podobne ako v Motomasových *Sumidagawa* a *Joroboši*, kde sa dej odohráva v plynulom javiskovom pohybe bez intermezza s odchodom a premaskovaním protagonistu, aj v hrách o Ono no Komači vo vysokom veku stačí jedna maska. Herecký prístup k postave nie je zjednodušený použitím inej masky v druhej časti, ale spočíva v tom, že protagonista vedie postavu ako marionetu na neviditeľných a zároveň slabých, tenučkých vláknach.

No sú aj hry o starých ženách, kde k premaskovaniu dochádza. V kategórii o starých ženách je len päť hier, z toho až tri sú o Ono no Komači. Do zvláštnej skupiny sanródžó, považovanej za interpretačne najnáročnejšiu, patria Zeamiho *Sekidera Komači*, *Obasute* a *Higaki* – z nich si len *Sekidera Komači* vystačí s jednou maskou – ako je typické pre žáner skutočných hier.

Obe ďalšie z trojice hier o starých ženách potrebujú dve rozličné masky pre dve dejstvá, dianie sa teda fázuje inak – v duchu žánru vidinových hier (múgen).

Prečo tá potreba stupňovať výraz starnutia? Na rozdiel od Ono no Komači, predobrzy oboch ďalších postáv sú skôr mýtické ako historické, a navyše sú mŕtve. *Obasute* i *Higaki* smrťou menia identitu (preto zmena masky), a dávajú nám nahliadnuť za tento svet už odinakaľ, a teda inak než básnickou intuíciou.

Obasute (Odložená starena), v ktorej sa vystriedajú masky *fukai* a *uba*, sa zakladá na hre s *utamakura*²²: odložená starena je meno osoby i hory, do ktorej ju zanesli.

²² utamakura – slovo zložené zo znakov pieseň + miesto = ospievané miesto

Obasute – gesto plaču v maske uba. Autor fotografie Toshiro Morita. Archív PIE BOOKS.



Nespravodlivý skutok akoby skamenel a narástol do rozmerov brala. Stará žena nezomrela prirodzene a nebola pochovaná, a preto – ako niekto, kto sa nemohol a nevedel (v Nó oboje splýva²³) nasýtiť krásy tohto sveta – aj po smrti pozoruje mesiac. Jej blúdenie niečím pripomína záhadnú *Starenu hôr* (Jamamba). Zaujímavý je otvorený koniec hry, ktorý evokuje, čo sa tu kedysi stalo – pútnici vstanú a opúšťajú javisko, a až potom zaznie replika hlavnej postavy, ktorá práve osamela: „Sama opustená stará žena.“ Odpovedá jej len echo chóru. „Sama opustená stará žena.“ Hra v súvisie príčin a následkov odкрýva zodpovednosť za život, spôsob jeho ukončenia, a tým aj za spásu druhého.

Higaki (v ktorej sa vystriedajú masky ródžó a higaki onna²⁴) je starena, ktorá býva v cyprusovej ohrade na brehu rieky Širagawa. Predpokladá sa, že samo bytie tanečnicou (širabioši) a kurtizánou muselo byť hriechne. Jej záhrobný trest spočíva v fahaní žeravého vedra ľadovej vody na horiacom povraze. Zo záhrobnej Rieky troch brodov prináša na javisko vodu, ktorú obetúva Buddhovi. Mocou modlitby putujúceho mní-

²³ K splývaniu dochádza v previazanosti príčin a následkov, takže správnejšia by bola definícia v pasívnom tvare – *nie je nasýtený*.

²⁴ maska prízraku používaná len v tejto hre

cha sa vyslobodzuje – a, zbavená tiaže – bývalá tanečnica – odtancúva do raja.

V analyzovanej skupine Nó drám postavu, stvárnenú protagonistom, nevykupuje len modlitba, predpísaná textom a fabulou hry. Súcit, empatia je v samom vnútri vtelenia postavy protagonistom (šite), v jeho hereckom konaní. Tam sa – v súčinnosti s koncentrovanou energiou jeho hereckého partnera (waki) – rozhoduje o kvetnom púčiku. Veď herec v maske je nielen muž, ktorý hrá postavu ženy, ale aj starý muž, ktorý hrá ešte staršiu ženu. A tak pri interpretácii Nó zo skupiny hier o starých ženách protagonista potrebuje nielen empatiu, aby stvárnil úplne inú bytosť akou je on sám, ale aj aby vo vnútri odlišnosti našiel seba podobné – starobu, slabosť, pomíjavnosť, kvet...

Nó je umenie stárnutia, odlučovania, odchádzania. „V divadle sa niečo prihodí, a v Nó zase ktosi prichodí,“ píše Paul Claudel.²⁵ V parafráze by sme mohli povedať: V Nó k nám niekto prichádza, aby nám ukázal ako sa odchádza.

PLAYS ON THE OLD AGE AS THE ESSENCE OF NOH

Anna A. HLAVÁČOVÁ

The study examines the issue of aging as reflected in the repertoire of Noh theatre. The analysis of the “old women plays” is based on the aesthetic concept of beauty of old age (rojaku) as particularly rare form of vanishing. Another question raised in the study is the beauty of performance of old actor. Author of this study applies conceptual approach to explain the fact that the theme of old poet stands in the centre of actually three of the five plays on her. The by-product of the study is the revelation of morphological proximity of two plays, Sumidagawa and Sotoba-Komachi, which may have an impact on dating and clarification of the authorship.

Key words: Ono no Komachi, Noh theatre, beauty of performance, beauty of old age, ageing actor

Tento výstup je súčasťou grantovej úlohy VEGA číslo 2/0047/13 Divadlo Nó – modely a perspektívy

Špeciálne poďakovanie vydavateľovi PIE BOOKS a fotografovi p. Toshiro Morita za láskavý súhlas s uverejnením fotografií z japonsko-anglickej publikácie o Nó.

Our special thanks for the kind permission to publish photographs from the book on Noh (Noh plays invite us to witness and experience the salvation of souls) goes to Mr. **Toshiro Morita** and to **PIE BOOKS**.

²⁵ „Le drame, c’est quelque chose qui arrive, le Nô, c’est quelqu’un qui arrive.“ In: CLAUDEL, Paul. *L’oiseau noir dans le Soleil levant. Japôn 1921-1927. Contacts et Circonstances. Oeuvres completes.* Paris : Gallimard. 1965, p.11.