



WILLIE FLINDT

NÔ-TEATER SOM SCENISK VIRKELIGHED OG LITTERÆRT BLÆNDVÆRK

Samspillet mellem illusion og virkelighed er af væsentlig betydning for forståelsen og opfattelsen af det traditionelle japanske nô-teater. Ved opførelser af nô-spil sker der en såvel æstetisk som eksistentiel vækkelse og afklaring i kraft af en stiliseret, men dog virkelighedsnær skuespilkonventions modspil til librettoens kredsen om illusionen. Librettoen til nô-spil er baseret på mytologiske eller historiske fiktioner og følger en konventionel struktur med mange standardiserede talemåder vekslende med citater fra den klassiske japanske litteratur. Hertil er ofte føjet fragmenter af kinesisk digtekunst og buddhistiske skrifter. Librettoens tekst fremstår således som en poetisk komposition bestående af eksisterende litterært materiale føjet sammen af specielt skrevne passager med direkte forbindelse til et specifikt handlingsforløb.

Det er især buddhismens opfattelse af illusion, som på japansk kaldes *meimo* (sanskrit: *mâyâ*, som oprindeligt stammer fra hinduismen), der præger mange nô-spil. Ordet kan oversættes med „bedrag“ og betegner en forbigående eksistens som modsætning til guddommelig bestandighed. En ekstrem opfattelse af *meimo* betragter den sanselige verden som en illusion, et sansebedrag, som skjuler den sande og universelle virkelighed. Således opfattes *meimo* primært som noget negativt, der skal overvindes. Men på den anden side kan dette bedrag fungere som et middel til at blotlægge verdens illusoriske natur.

En stor del af nô-repertoiret består af spil, der på en meget direkte måde har illusionen som hovedtema.

Det eftergjorte landskab

I nô-spillet *Tôru* ankommer en rejsende buddhistmunk til Japans gamle hovedstad Kyoto. Her møder han en gammel mand, der bærer på to spande med saltvand, som, ifølge den gamle selv, skal bruges til at udvinde salt på en strand i nærheden. Munken udtrykker sin overraskelse over dette, da Kyoto ligger borte fra havet og langt inde i landet. Den gamle mand fortæller nu, at på det sted, hvor de står og taler sammen, havde adelsmanden Minamoto no Tôru (822-895) for længe siden sit palads. I paladset anlagde Tôru en have, som indbefattede en tro kopi af strandene ved Shiogama i Mutsuprovinen, hvor der traditionelt blev udvundet salt. Tôru skabte en perfekt illusion af det rustikke land-



skab, som også indbefattede arbejdsomme landsbyboere i færd med at udvinde salt – et sceneri, som kunne betragtes fra hans funklende palads, Kawara no in. Efter at have fortalt dette trækker den gamle mand sig tilbage.

En lokalperson kommer til stede. På spørgsmål fra den rejsende munk, fortæller han, at den gamle mand i virkeligheden må have været Tōrus genfærd, og anbefaler munken at vente på stedet, til natten falder på. Lokalpersonen trækker sig derefter tilbage.

Det er nu blevet nat, og munken overnatter på stedet. I en vision ser han den elegant klædte Tōru for sig. Tōru fortæller munken om, hvordan han tabte sit hjerte til det fjerne og rustikke landskab og om sin livslange passion: at overføre dette landskab til sin paladshave i Kyoto. I en dans hylder Tōru det oprindelige landskab, som hans have blot var en kopi af. Han fremhæver den æstetiske betydning af sin egen kopi, der til forveksling ligner det oprindelige landskab, og som således bliver til et konkret sted for mødet med munken. Et sted med en iboende kraft, hvor fortidens skønhed manifesterer sig i nutiden. Den kunstfærdige kopi sidestilles med det originale landskab. Men hvis den sanselige verden er en illusion, bliver Tōrus passion for landskabet en hindring for endelig frelse, og efter døden fortsætter hans eksistens derfor som et genfærd, der må forløses af den tilrejsende munk. Landskabsillusionen er dermed blevet Tōrus frelse, og han kan i mødet med munken berette sin skæbne og ved dennes mellemkomst finde endelig hvile.

Den passionerede tilknytning til denne verden, selv efter døden, og genfærdets endelige forløsning fra en cyklus af død og genfødsel er et genkommende tema i mange nô-spil.

Fiktionen som blændværk

I nô-spillet *Genji kuyō* er en højtstående munk med to andre i sit følge på rejse til Ishiyama-templet sydøst for Kyoto. De gør ophold i nærheden af templet. En landsbykvinde viser sig for dem. Hun beder munken om, når de ankommer til Ishiyama-templet, at holde en dødsmesse for den fiktive prins Genji. Hun forklarer videre, at det var hende selv, der engang skrev den berømte *Fortællingen om Genji* (*Genji monogatari*, fra ca. år 1000). Men da fortællingen var ren fiktion, brød hun med den buddhistiske regel om aldrig at ytre usandheder. Hendes sjæl kan derfor ikke finde hvile efter døden. Efter at have udtrykt sin skam over at måtte vise sig i et menneskes skikkelse, beder kvinden atter munken om at holde en dødsmesse for den fiktive prins Genji og lover samtidig at vise sig for ham i sin virkelige skikkelse som den smukke og vidende forfatterinde Murasaki Shikibu (ca. slutn. af 10. til beg. af 11. årh.). Kvinden forsvinder derpå atter.

En lokalperson viser sig. Han fortæller om, hvordan Murasaki Shikibu skrev fortællingen om prins Genji, mens hun opholdt sig i Ishiyama-templet.

Munken og hans følge rejser videre og ankommer til Ishiyama-templet, hvor de som lovet påbegynder en messe for prins Genji. Kvinden viser sig atter, denne gang i sin virkelige skikkelse som Murasaki Shikibu, forfatterinden til fortællingen om Genji. Hun overrækker munken et bønsskrift, som han læser op af. Derefter udfører hun en dans i taknemmelighed over munkens bøn. Han forstår, at den dansende kvinde i virkeligheden må være en buddhistisk fremtoning, hvis fortælling om Genji anskueliggør at livet er en illusion, en drøm – eller en fiktion. Således forløst forsvinder Murasaki Shikibu atter for hans syn.



Den forunderlige hovedpude

Nô-spillet *Kantan*, hvis oprindelige tema kan føres tilbage til det 8. århundredes kinesiske litteratur, indledes på en kro i byen Kantan i Kina, hvor kroens værtinde har en hovedpude med en særlige egenskab. Den, som hviler sit hoved på puden, opnår endegyldig indsigt i livets mysterium. Til kroen ankommer en rejsende ung mand ved navn Rosei. Han er på vej mod et helligt bjerg i sin søgen efter afklaring. Rosei anmoder om ly for natten. Kroværtinden inviterer ham indenfor og fortæller om hovedpuden. Mens hun tilbereder et måltid til den rejsende, lægger han sig ned og falder i søvn med hovedet på puden. Snart efter vækkes han af et kejserligt sendebud, der fortæller, at kejseren har valgt at abdicere til fordel for ham. Rosei føres nu i bærestol til det kejserlige palads. I paladset henlever Rosei de følgende halvtreds år i overdådig rigdom og æstetisk nydelse i omgivelser, der i librettoen sidestilles med Buddhas paradys og Indras himmel. Da de halvtreds år er gået, bringer det kejserlige sendebud en livseliksir, som skal forøge Roseis liv med tusinde år. Under en storslået fest drikker Rosei eliksiren, og festlighederne kulminerer i en ekstatiske vision, hvori de fire årstider manifesterer sig på een og samme tid. Rosei vækkes af kroværtinden, og drømmen forsvinder. Hun meddeler ham, at maden nu er færdig. Rosei indser nu, at livets stræben er som hans drøm, der blot varede den tid, det tog kroværtinden at tilberede et måltid. Med dette klarsyn opgiver han sin rejse til det hellige bjerg og vender tilbage til sin hjemegn.

Jeg har indledningsvis kaldt nô-teatrets skuespilkonvention for virkelighedsnær. Mere præcist betyder det, at hverken det overordnede sceniske udtryk eller skuespillerens teknik, bortset fra et fåtal af mimiske gestus, er illusionsskabende. Der er snarere tale om en scenisk abstraktion og blotlæggelse af skuespillernes tekniske virkemidler, som i sig selv henviser til scenen som et konkret fysisk sted. Nô-scenens form og ornamentik er den samme for samtlige stykker i det nuværende repertoire, der tæller cirka 200 spil. Scenen har en konstant belysning uden stemningskabende lysvirkninger, idet lyset blot fungerer som belysning. I de enkelte nô-spil kan der forekomme specielt fremstillede sætstykker og rekvisitter, men disse skal ikke foregive på nøjagtig vis at ligne de ting, som de repræsenterer. Der er snarere tale om kunstfærdigt fremstillede objekter, som blot skal lede publikums tanke imod objekternes forbilleder. For eksempel kan et hus markeres med en rektangulær tredimensional struktur fremstillet af sammenbundne bambusstænger (som i sig selv er udtryk for flygtighed), der ikke er større, end et enkelt menneske kan stå indeni. Sætstykkets funktion bliver derved at markere en forskel mellem ude og inde og indgår som sådan i det samlede æstetiske udtryk. Kostumerne er fremstillede af silke-brokader og andre kostbare stoffer og fremstår i højere grad som traditionel beklædning end egentlige teaterdragter. Selv i roller fra den lavere stand som fiskere og bønder bærer skuespillerne kostbare dragter. Den ledende skuespiller bærer ofte en maske, som tydeligt er bundet med snore omkring baghovedet og blot skjuler selve ansigtet, således at det både er skuespilleren og den rolle, han udfører, vi ser. Skuespilleren fremstiller en given rolle snarere end at personificere den.

Nô-spillenes særlige meditative udtryksform er et resultat af den komplette forening af en illusionsskabende libretto og en stiliseret illusionsfri scenisk konvention. Således løser nô-spillene spørgsmålet om, hvorvidt den sanselige verden er virkelig eller ikke ved at lade librettoens illusionsskabende tekst fremføre sammen med fysiske handlinger og interimistiske objekter, der kun består i nuet.



Henrik Jørgensen, billedkunstner. Foto: Bent Ryberg.

