

## Áldozni az emlékezetnek. Az *Ohara gokō* 大原御幸 című nó-drámáról

CSEH DÁVID SÁNDOR

KENREIMON'IN:

Újra láthattam arcát,  
így lett könnyektől nedves ruhaujjam.  
Micsoda szégyen!  
Megszabadulhatok valaha  
ezektől az emlékektől?<sup>1</sup>

A hagyományos japán nó-játékról sok néző első benyomása az, hogy kifejezetten lassú tempót követő, nehezen értelmezhető, igen titokzatos műfaj.<sup>2</sup> A nó-játék különböző formai elemeinek, az elhangzó szövegnek a behatóbb ismerete sokat segít abban, hogy megértsük ezeknek az előadásoknak a jelentését, és élvezzük a bennük alkalmazott művészi megoldásokat. Akad néző, legyen japán vagy külföldi, aki a nó-maszkok szépségére fókuszál, másokat a középkori nyelven íródott, erősen költői szövegek kötnek le, és sokaknak a nó zenéje, esetleg a nó-színészek táncai jelentik a műfaj valódi szépségét.

Zeami Motokiyo 世阿弥元清 (?1363–?1443), a műfaj egyik alapítója *nikyoku santai* 二曲三体 fogalmával a nó-játék alapjaként a „két művészetet” és a „három formát” határozta meg.<sup>3</sup> Utóbbi kifejezéssel a három

alapkaraktert írta le, amelyekben minden nó-játékban ábrázolt alak gyökerezik: az aszszony (és az égi tündér), a harcos (és a démon), valamint az öregember (és az isten). Zeami a két művészet alatt pedig az éneket és a táncot értette. Szerinte ezek azok a nó-színész számára rendelkezésre álló alapvető kifejezőeszközök, amelyekhez magas színvonalon értenie kell ahhoz, hogy a saját *Virága* – avagy alakításának szépsége – igazán gyönyörű legyen.<sup>4</sup>

A hagyomány szerint Zeami apja, Kan'ami Kiyotsugu 観阿弥清次 (1333–1384) egyik nagy újítása a műfaj alapításakor az volt, hogy az előadások tetőpontján egyetlen előadásegységbe vonta össze a táncot és a többnyire kórus által előadott éneket.<sup>5</sup> Ma ezt nevezik *kusemainak* 曲舞, amely egy különösen szép és hatásos tánckoreográfiából és ahhoz izgalmasan illeszkedő, költészetben gazdag recitált szövegrészből áll. Általában jellemző a legtöbb nó-játékra, hogy a tetőpontra valamilyen látványos színpadi esemény következik, legyen az egy ünnepélyes, a sintó által

---

*formance Notes*, szerk. és ford. Thomas Blenman HARE (New York: Columbia UP, 2011), 139–149. Ezek díszítik Duró Győző és Kemenczky Judit közös *Nó-drámák* kötetének belső borítóját is. Lásd *Nó-drámák*, szerk. DURÓ Győző, ford. KEMENCZKY Judit (Budapest: Orpheusz Könyvkiadó, 1994).

<sup>4</sup> Zeami *Sandō* 三道 (*A hármast út*) című tanításában írja elő, hogy a nó-dráma főszereplőjének valamilyen módon kapcsolódnia kell a két művészethez. Lásd ZEAMI, *Zeami – Performance Notes*, 150–164.

<sup>5</sup> ZEAMI, *Zeami – Performance Notes*, 63. (23. lábjegyzet).

<sup>1</sup> *Ohara gokō*, részlet, saját fordítás. Lásd „The Imperial Visit to Ohara (Ohara gokō)”, ford. Carol HOCHSTEDLER, in *20 Plays of the Nō Theatre*, szerk. Donald KEENE, 281–298 (New York: Columbia UP, 1970), 296.

<sup>2</sup> Jelen tanulmányban a Hepburn-átírást alkalmazom, kivéve az olyan, a magyar nyelvben már elfogadott kifejezések esetében, mint például a nó-játék vagy nó-dráma.

<sup>3</sup> Zeami ezeket a lehetséges formákat ábrázoló rajzai megtalálhatók a *Nikyoku santai ningyōzu* 二曲三体人形図 című 1421-es tanításában. Lásd ZEAMI Motokiyo, *Zeami – Per-*

ihletett *kagura* 神楽 tánc,<sup>6</sup> egy démonúzést mímelő, gyors tempójú mozgássor,<sup>7</sup> esetleg egy égi tündér mennyekbe emelkedését bemutató koreográfia.<sup>8</sup> (Fontos kiemelni azonban, hogy egy-egy nó-játék esetében nó-iskolánként eltérhet, hogy melyik táncbetétet használják az előadás végén.)

Léteznek azonban olyan nó-játékok is, ahol a két művészet közül háttérbe szorul a táncos elem. Remek példa erre a *Shunkan* 俊寛 című nó-játék, amelyben a címszereplőnek nem jut az előadás végén ilyen tánc, hanem a hangsúly az utánzás (monomane 物真似) alapuló, nagyon is valóságosnak ható színpadi jelenlétén van. A nó rendkívüli stilizáltsága mellett is olykor a valószerűséget célozza, szöveggel és énekkel közelítve a színpadon látható lassú mozdulatsorokat a közönség számára a valóság felé. Megközelítőleg sem realiztikus tehát a színpadi látvány, viszont számos elem és megoldás emlékezteti a nézőt az ábrázolt események valóságosságára – ez az izgalmas kettősség adja a legtöbb *genzai* nó-játék 現在能 szépségét.<sup>9</sup>

E nó-játékok között is kiemelten fontos az *Ohara gokō* 大原御幸, amelyben a két művészet közül a táncos elem szinte alig érvényesül, fókuszban pedig a szövegmondás és az ének áll. Ez az előadás ezért a szokásosnál is statikusabbnak és lassabbnak hat, különösen akkor, ha nem ismerjük az elhangzó nó-

<sup>6</sup> *Ema* 絵馬, *Tatsuta* 竜田, bizonyos nó-iskolák esetében a *Makiginu* 巻絹.

<sup>7</sup> *Dōjōji* 道成寺, *Kanawa* 鉄輪 és *Adachigahara* 安達ヶ原 (másik nevén *Kurozuka* 黒塚).

<sup>8</sup> *Hagoromo* 羽衣.

<sup>9</sup> A *genzai* nó-játék (jelen idejű nó) a szereplők szempontjából jelen idejű események sorozatát mutatja be, míg a jóval ismertebb *mugen* nó-játék 夢幻能 (álom nó) többnyire egy híres vidékre érkező vándor (a *waki* ワキ) és egy helyi ember (a *shite* シテ) találkozásáról szól. E találkozás során az először emberi átalakban megjelenő shitéről kiderül, hogy valójában valamilyen szellem vagy isten – a találkozás maga pedig a *waki* álma.

dráma szövegét. Az *Ohara gokō* ugyanis a mesélésre koncentrál, fő célja pedig az, hogy egy vallomást, egy visszaemlékezést vigyen színpadra – a megannyi nó-dráma közül, amelyek mind a visszaemlékezést célozzák, az *Ohara gokō* az egyik ritka példája annak, amikor nem egy szellem üzen az élőknek a halálon túlról, hanem egy élő néz vissza a nem is olyan régmúlt eseményeire, és valódi túlélőként emlékezik mindarra, ami idővel személytelen történelemmé fog válni.

A nó-játék főszereplője Taira no Tokuko 平徳子 (1155–1214) volt a japán belpolitika egyik legfontosabb női alakja a 12. század végén.<sup>10</sup> Nemcsak a nagyhatalmú család fő Taira no Kiyomori 平清盛 (1118–1181) lánya volt, hanem Takakura császár 高倉天皇 (1161–1181) hitvese, a gyermek Antoku császár 安徳天皇 (1178–1185) édesanyja, aki túlélte a korszakot meghatározó Genpei-háború 源平合戦 (1180–1185) fontosabb eseményeit, és jelen volt a nemzetség számára végzetes dan-no-urai tengeri ütközetben 壇ノ浦の戦い (1185) is, ahol az addigra megfogyatkozott Taira-sereg maradéka odaveszett. Az édesanyja, Taira no Tokiko 平時子 (1126–1185) a tengerbe vetette magát a fiatal császárral együtt, és bár Tokuko is próbálta követni őket, végül a Minamoto-klán harcosai őt kimentették a vízből. Így vált a Taira-nemzetség utolsó túlélőjévé – mindezt követően vonult el apácának, és vette fel a Kenreimon'in 建礼門院 nevet.

A Genpei-háborút feldolgozó *Heike monogatari* 平家物語 a japán klasszikus irodalom egyik fontos alkotása, jelentősége az *Iliász*-hoz hasonlítható. Nem tekinthető valós történelmi forrásnak többek között azért sem, mert sok szempontból fikciós munkáról van szó, amelyből több különböző szövegválto-

<sup>10</sup> Lori MEEKS, „Survival and Salvation in the Heike monogatari: Reassessing the Legacy of Kenreimon'in”, in *Lovable Losers: The Heike in Action and Memory*, szerk. Mikael S. ADOLPHSON és Anne COMMONS, 142–165 (Honolulu: University Press of Hawai'i, 2015), 142. és 147.

zat is fennmaradt.<sup>11</sup> Szereplői és eseményei viszont történelmileg valóságok, így egyéb források híján sokan tényként kezelik a regényben leírtakat. A véres harcokat túlélő Kenreimon'in ezért kiemelten fontos szereplője a műnek, akinek a mai megítélése kettős: egyszerre tartják egyes kommentátorok gyávának, hiszen nem sikerül a hősi öngyilkossága, mások viszont mégis hősként ünneplik, hiszen egész további életében az elhunytak emlékét ápolta, egyben túlvilági üdvözülésükért imádkozott apácaként.<sup>12</sup> Ez utóbbi nézőpontot tükrözi az *Ohara gokō* is, amely a háborús események után, a jelenből a múltba visszatekintő szemtanúról szól: egy olyan asszonyról, aki egyedüli túlélőként hordozza magában és ápolja teljes elpusztult nemzetségének emlékét.

A következőkben bemutatom, hogy Kenreimon'in egyszerre dicstelen és magányos helyzetében az emlékezés aktusa miként válik szakrális áldozattá. A szöveg- és énekcentrikus, rendkívüli módon statikus, mégis erősen drámai *Ohara gokō* a *Heike monogatari* eseményeinek egy olyan korai újramesélése, amely bebizonyítja: a holtak és a túlélők valójában sok szempontból hasonlítanak egymásra. Utóbbiak helyzete pedig valójában még nehezebb is – hiszen nekik az emlékezéssel és a múlttal is együtt kell élniük.

<sup>11</sup> Ma közsímet a 14. század közepén lejegyzett Kakuichi-változat (Kakuichi-bon 覚一本). Jelentős változat még a *Genpei jōsuiki* 源平盛衰記 is. A szöveg izgalmas elemzéséért lásd MINOBE Shigekatsu, „The World View of Genpei Jōsuiki”, *Japanese Journal of Religious Studies* 9, 2–3. sz. (1982): 213–233.

<sup>12</sup> MEEKS, „Survival and Salvation...”, 150–151. A szerző részletesen ír arról is, hogyan változott az évszázadok során az öngyilkosság megítélése Japánban, vele együtt pedig Kenreimon'in tetteinek értékelése is. Lásd uo., 153–154.

### *A Taira-nemzetség története a nó-színpadon*

Jelentős szerepet tölt be a hagyományos nó-színház történetében és jelenében a *Heike monogatari*, a középkori japán háborús krónika, amely 2022 óta *Heike monogatari avagy A Heike tündöklése és bukása*<sup>13</sup> címen már magyarul is olvasható.<sup>14</sup> Az alkotás a Taira-nemzetség (másik átírásban Heike) és a Minamoto-klán (avagy Genji) közti háború eseményeit örökíti meg. Előbbi család a szigetország majdnem egyeduralkodó hatalma volt, majd csupán néhány év alatt teljesen megsemmisült, ezzel véget vetve a Heian-korszaknak is. A *Heike monogatari*val évszázadokig önálló előadóművészeti műfaj foglalkozott *heikyoku* 平曲 („Heike dal”) néven, aminek keretében *biwa hōshik* 琵琶法師, azaz *biwa* 琵琶lanton játszó vak énekes szerzetesek énekelték el a szöveg egyes fejezeteit.

Mélyen drámai alkotásról van szó, amelyben keverednek az izgalmas háborús leírások, a samurájok összecsapásai, a Taira-hősök dicsőséges haláljelenetei, az udvari intrikák fordulatai, és a hátrahagyott asszonyok és családtagok gyászának pillanatképei. A *Heike monogatari* több epizódja vált közsímetté az évszázadok során, így például a fiatal Taira harcos, Atsumori tengerparti párbaja és halála, és az utolsó csatája előtt ősz haját feketére festő Sanemori alakja is inspirációként szolgált az utókor számára. Ebben nagy szerepe volt a japán hagyományos előadóművészeteknek, amelyek előszeretettel nyúltak ehhez az alapanyaghoz. A nó-játék számára különösen fontos lett a regény, hiszen annak főbb témái – a samu-

<sup>13</sup> *Heike monogatari avagy a Heike tündöklése és bukása*, ford. BÄRNKOPF Zsolt (Budapest: Budapest, 2022).

<sup>14</sup> A magyar prózafordítás Helen Craig McCullough 1988-as verziójából készült. Jóval izgalmasabbnak tartom Royall Tyler gyönyörű, 2012-es fordítását, mivel abban Tyler az eredeti japán szöveg hajdani *heikyoku* előadásmódját is sejteti a többszintes, verses tordeléssel.

rájok hősi küzdelmei, a múlandóság képzete, a buddhista felhangok, a jólétből és sikerből való hirtelen, karmikus alábukás, és így tovább – mind tökéletesen illeszkednek a nó-drámák világába.

Ennek megfelelően számos *shuramono* 修羅物, azaz harcos nó-drámában dolgozták fel e regény egyes fejezeteit, és gyakori ezekben az adaptációkban, hogy legendás harcosok szellemként azért térnek vissza a halálon túlról, hogy a háború eseményeiről és saját sorsukról beszélhessenek az élőkkel a nó-színpadon. Kiváló példa erre a magyarul is olvasható *Atsumori* 敦盛, *Kiyotsune* 清経 és a *Tomoe* 巴, valamint a *Sanemori* 実盛 és a *Tsunemasa* 経正 című nó-drámák.<sup>15</sup> Ebbe a nó-kategóriába kevesebb mint húsz nó-játék tartozik a teljes, körülbelül kétszázötven címből álló repertoárból, a legtöbb pedig nem más, mint maga Zeami Motokiyo munkája, aki legismertebb tanításában, a *Fūshikadenben* 風姿花伝 a harcos karaktertípusról azt írja, hogy nincsen szebb a művelt, hősi halált halt Taira harcosok túlvilágról viszatérő szelleménél.<sup>16</sup>

Fontos azonban leszögezni, hogy a *Heike monogatari*ban leírt eseményeket más kategóriákba tartozó nó-drámákban is feldolgoztak, gondoljunk csak a már említett, a negyedik kategóriában tartozó, az Ördög-szigetre számkivetett szerzetesről szóló *Shunkanra*,<sup>17</sup> vagy a legendás Minamoto tá-

<sup>15</sup> Az *Atsumori* és a *Kiyotsune* Kemenczky Judit fordításában olvasható, míg a legendás női samurájáról szóló *Tomoe* című nó-drámát Schönau Beatrix fordította le. Lásd *Nó-drámák*, 45–56. illetve 57–68., valamint „Tomoe”, in *Hagoromo, Tomoe, Jamamba*, ford. SCHÖNAU Beatrix (Budapest: Primo, é.n.), 27–34.

<sup>16</sup> ZEAMI, *Zeami – Performance Notes*, 35.

<sup>17</sup> Fontos cél volt a Tairák számára, hogy Tokuko ép, egészséges gyermeket szüljön. Különbféle vallási szertartásokat végeztek buddhista papok részvételével, hatalmas kiadások árán. Lásd MEEKS, „Survival and Salvation...”, 145.

bornok Yoshitsune és Benkei nevű harcos-társa közös hősi útjának stációit megörökítő *Hashi Benkei* 橋弁慶, *Funa Benkei* 船弁慶 és *Ataka* 安宅 című nó-drámákra.<sup>18</sup> A nó számára a háború eseményeihez csak részben kötődő történetek is inspirációként szolgáltak, így a Taira no Kiyomori kedvenc táncosnőjéről szóló *Giō* 祇王 és a Minamoto no Yorimasa 源頼政 (1106–1180) által elpusztított démon *Nue* 鵺 is izgalmas témát szolgáltatott.<sup>19</sup>

A háborús krónika több tucat nó-játék alapjául szolgál, és mind közül az egyik legemlékezetesebb a harmadik kategóriába tartozó, a jelen vizsgálódás középpontjában álló *Ohara gokō*. Különlegessége, hogy főszereplője a Taira-klán egyetlen túlélő tagja, aki a harcos nó-drámákban a halálon túlról viszatérő harcosokkal ellentétben élő szemtanúként tekint vissza a háborúra, a nemzetiséget ért megannyi veszteségre. Életének ez az egyetlen célja és értelme – így amikor a nó-játékban látogatóba érkezik hozzá Goshirakawa császár 後白河法皇 (1127–1192), megvallhatja mind neki, mind a nó-színházban egybegyűlt közönségnek, hogy 1185-ben mi lett a Tairák sorsa a Genpei-háborút lezáró csatában, Dan-no-uránál.

#### Császári látogatás Ōharába

TANÁCSNOK:

A tornyosuló fellegek közt rés nyílik,  
s kakukkszó száll át rajta.

Így várja mind, mi látható s hallható,  
a Császár közeledtét.<sup>20</sup>

Az *Ohara gokō*<sup>21</sup> asszony típusú parókás darab (*katsuramono* 鬘物), és ellentétben sok

<sup>18</sup> A *Hashi Benkei* és az *Ataka* a negyedik kategóriába tartozik, míg a *Funa Benkei* az ötödikbe.

<sup>19</sup> A *Giō* a harmadik kategóriába tartozik, míg a *Nue* az ötödikbe.

<sup>20</sup> „The Imperial Visit...”, 288.

<sup>21</sup> A címben említett helység neve Ōhara, tehát hosszú óval kezdődik, de régi konvenció,

másik ebbe a kategóriába tartozó nó-drámával, nem főszereplője romantikus ragaszkodásáról szól – sőt, Kenreimon'in valójában nemiségét mintegy elhagyva, apácaként lép fel benne.<sup>22</sup> Szerzője ismeretlen, egyes források szerint lehetett maga Zeami vagy veje és szellemi örököse, Konparu Zenchiku 金春禪竹 (1405–?1468/70/71) is. Az *Ohara gokō* célja nem egy látomás vagy álom színpadra vitele, hanem az emberi valóságban megtörtént eseményekről való megemlékezés a közönség jelenlétében. Cselekményben a szokásosnál is szegényebb nó-játékról van szó, amelyben a főszereplő *shite* egyáltalán nem táncol, helyette alakításának fókuszában az ének áll. Ugyan mind a távozása a színpadról, mind a visszaérkezése oda dramaturgiai jelentőséggel bír, az előadásban a hangsúly ezekkel a mozgássorokkal együtt is egyértelműen az elhangzó szövegen, az énekelt vallomáson van.

A nó-dráma alapjául a *Heike monogatari* zárófejezetei szolgálnak, amelynek Kakuichi-változatából szöveges idézetek is találhatóak a szövegben. Történelmi tény, hogy a háborút követően Kenreimon'in visszavonult a Kiotótól északra fekvő Ōharába, a Jakkōinba, azaz a „Magányos ragyogás templomába”, valamint az is, hogy ott később a visszavonult Goshirakawa császár meglátogatta.<sup>23</sup> Ez utóbbi esemény adja a nó-dráma apropóját, cselekményét és jelen idejét, bár valójában nagyon is a múlt felé orientált szövegről van szó: Kenreimon'in élete ugyanis már a történelem része, annak ellenére, hogy ő maga még nagyon is életben van az ōharai templom remetelakában.

Nagy hagyománya van a japán irodalomban az emberi közösségből való kivonulásnak. Már a *Genji regényében* is különösen fontos epizód volt, amikor Genji hercegnek

---

hogy a nó-játék címében rövid magánhangzóval szerepel.

<sup>22</sup> A kategória legismertebb darabja a Zeami által írt – magyarul is olvasható – *Matsukaze* 松風. Lásd *Nó-drámák*, 81–96.

<sup>23</sup> MEEKS, „Survival and Salvation...”, 148–149.

el kell hagynia a császári udvart és a fővárost, ahogy tette azt később Kamo no Chōmei 鴨長明 (?1153/55–1216) is. Kivonulásának okairól és tanulságairól *Hōjōki* 方丈記 (*Feljegyzések a kunyhómból*) című *zuihitsu*-jában írt később.<sup>24</sup> (Különös egybeesés, hogy ő is Ōharában keresett menedéket az udvari és családi intrikák, a természeti csapások és más történelmi viszontagságok elől.<sup>25</sup>) A nó-játékok gyakori szereplői, a *yamabushik* 山伏 – azaz hegyi buddhista vándorszerzetesek – is eltávolodtak az emberi civilizációtól aszkétikus életformát követve, ahogyan a későbbi korokban az olyan nagy vándorköltők, mint például Matsuo Bashō 松尾芭蕉 (1644–1694).

Kenreimon'in apáca lett, Kamo no Chōmei pedig buddhista szerzetesnek állt, kivonulásuknak pedig erős buddhista felhangjai is vannak. Buddhista idea megszabadulni a ragaszkodástól, a világi gondoktól, rendkívüli szegénységben élni konfliktusoktól mentes életet, távol az emberi társadalom zajától, olyan körülmények között, amelyek kedveznek a meditációnak, a befelé figyelésnek, az emlékezésnek. Kenreimon'in a háború káosza után is ezt a nyugalmat választotta, ezzel pedig hatalmas változás állt be korábbi életviteléhez képest. Egykori udvarhölgye, Kenreimon'in Ukyō no Daibu 建礼門院右京大夫 (1157–?) ezt ki is emelte későbbi verseiben, amelyeket korábbi úrnője

---

<sup>24</sup> A szöveg magyarul is olvasható. A vonatkozó kötetben megtalálható Yoshishige no Yasutane 慶滋保胤 (?933–1002) *Chiteiki* 池亭記 (*Feljegyzések a tóparti pavilonból*) című írása is, amely mintául szolgálhatott Kamo no Chōmei számára. Lásd Yoshishige no YASUTANE, Kamo no CHŌMEI és Basil BUNTING, *A fűkunyhóból*, szerk., ford. és az utószót írta FÜLÖP József és SZEMEREY Márton (Budapest: Gondolat Kiadó, 2017).

<sup>25</sup> SZEMEREY Márton és FÜLÖP József, „Illan, mint a hab’ – Múlandóság és életrend”, in Yoshishige no YASUTANE et al., *A fűkunyhóból*, 133.

meglátogatása kapcsán írt.<sup>26</sup> Az *Ohara gokō* a legtöbb *Heike monogatari* adaptációhoz képest jóval visszafogottabb mű, és erősen kapcsolódik a nó-játék műfajához buddhista konnotációi révén.

Az előadás azzal indul, hogy színpadi segédek behozzák az apácák remetelakját szimbolizáló, indákkal körbefutott, anyaggal fedett bambuszvázat – a *tsukurimonót* 作り物 –, ezt követően megjelenik az Udvaronc és a Szolgálója, akik a császár útjának előkészítéséről egyeztetnek, majd azt bejelentik a környéken élőknek. Miután ők távoztak a színről, színpadi segédek leszedik a bambuszvázról az anyagot, felfedve ezzel a benne mindvégig rejtőzködő három alakot: Kenreimon'int és két társát, Awa no Naijit és Dainagon no Tsubonét. Fontos pillanat ez, hiszen a közönség úgy találkozik először a három asszonnyal, hogy nincsen jelen *waki* szerepkörű színész közvetítőként a színpadon.<sup>27</sup> Kenreimon'in és két kísérőjének első szavait a közönség tehát közvetlenül hallja meg.

Tsukioka Kōgyo 月岡耕漁 (1869–1927) japán fametszetkészítő mester *Nōgaku zue* 能楽図絵 (*Képek a nó-játékról*) című sorozatában ezzel a pillanattal örökíti meg az *Ohara gokōt*: a bambuszváz szűk keretében látjuk ülni a három apácát, miközben sorsukról és az elhagyatott hegyi lakról énekelnek.<sup>28</sup> Egyszerre magányos és intim pillanat

<sup>26</sup> MEEKS, „Survival and Salvation...”, 153. Az egykori udvarhölgy ezen útjáról szóló versei részben angolul is olvashatók. Lásd James G. WAGNER, „The Kenreimon'in Ukyō no Daibu Shū. Introduction and Partial Translation”, *Monumenta Nipponica* 31, 1. sz. (1976): 1–27., 21–22.

<sup>27</sup> A *mugen* nó-játékok esetében ez a közvetítő szerep kiemelten fontos, hiszen a *waki* és a *shite* közti találkozás az előbbi álma, ezáltal pedig előbbi szempontjából szubjektív elemet is tartalmaz.

<sup>28</sup> Tsukioka a bambuszváz mellett magányosan állva ábrázolja Kenreimon'int a *Nōgaku hyakuban* 能楽百番 (*Száz nevezetes nó-játék*)

a karakterek és a nézők között, egyúttal a túlélő és szemtanú Kenreimon'in első találkozása a közönségével.

### *Meghallgatni a múltat*

KENREIMON'IN:

„Egy hegyi falu maga a magány.  
De jobb egy bozóttal fedett kunyhó,  
mint a világi gyötrelmek.”<sup>29</sup>

Ismeretlen költő verse ez, amely a hivatalos császári versgyűjteményben, a 10. században publikált *Kokinshūban* 古今集 (*Régi és mai versek gyűjteménye*) szerepel. Az idézetek használata gyakori eszköz a nó-drámában, a műfaj ugyanis ilyen utalások révén kapcsolódik a hivatalos udvari kultúrához, a klasszikus irodalmi hagyományhoz. Kenreimon'in esetében különösen jó megoldás ez, hiszen a szóban forgó versgyűjtemény minden hozzá hasonló, a császári udvarban szerepet kapó nemes számára ismert olvasmány volt – a nó-játék közönsége pedig mind ezt, mind magát a verset felismerve azonnal Ōharában találhatta magát, e „bozóttal fedett kunyhó” közelében.

A kunyhó és az erdő mélyi magány leírása után Kenreimon'in és Dainagon no Tsubone távoznak a színről: előbbi csillagánizst és más virágokat, míg utóbbi tüzelőt megy szedni. Awa no Naiji lesz az, aki egyedül fogadja majd a gyaloghintón érkező császárt és kíséretét. Ez a jelenet izgalmas módon hiányzik a *Heike monogatari* vonatkozó fejezeteiből, a háborús krónika ugyanis a császár nézőpontját követve vezeti el olvasóit Ōharába, és csak utólag értesülünk arról, hogy Kenreimon'in miért nem tudta azonnal

című sorozata vonatkozó képén. Mindkét fametszetért lásd Robert SCHAAP és Thomas J. RIMER, *The Beauty of Silence. Japanese Nō & Nature Prints by Tsukioka Kōgyo 1869–1927* (Leiden & Boston: Hotei Publishing, 2010), 79.  
<sup>29</sup> „The Imperial Visit...”, 286. Ez egyben irodalmi idézet az eredeti nó-drámában: a *Kokinshū* 944. verse.

fogadni egykori apósát és Madenokōji, császári tanácsost 萬里小路中納言.

Miután megismerkednek az elhagyatott, szegényes és növényekkel vadul burjánzó környezettel, Goshirakawa szembesül Awa no Naijival, akit elsőre nem ismer fel. Kiragadva az udvarból, hátrahagyva a fényűző életet, az egykori udvarhölgyből a természetben, szegényes körülmények között megcsúnyult apáca lett. Igaz ez a visszatérő Kenreimon'inra és Dainagon no Tsubonéra is, akiket szintén nem ismer fel az egykori császár. A felismerés – Arisztotelész fogalmával élve *anagnorisis* – fontos dramaturgiai eszköz a nó-drámában,<sup>30</sup> és gyakran a múlt és jelen, a hamis és az igaz találkozásakor kerül rá sor. A nó-dráma e jeleneteiben pedig különösen fontos szerepet tölt be. A hegyi lakban élő asszonyok korábbi életének vége szakadt, és bár egy másikat éltek, megváltozva mind külsőben, mind lélekben, most kénytelenek visszatérni régi önmagukhoz az emlékezésen keresztül.

A nó-dráma legfontosabb jelenete ezután következik, és Kenreimon'in és Goshirakawa párbeszédéből áll. Az egykori császárt leginkább a dan-no-urai események érdeklik, hogy miként zajlott ez a döntő ütközet, és hogy mi lett a sorsa unokájának, a gyermek Antoku császárnak. Kenreimon'in gyönyörűen megírt visszaemlékezése során végigkíséri a hatalomból alábukó családja történetét a fővárosból a kietlen tengeri bolyongáson át a végső csatáig. Részletesen kibontja saját anyja öngyilkosságát, amibe az idősebb asszony magával rántotta Kenreimon'in gyermekét, le, a tengermélyi „Sárkánykirály palotájába”, egy új, jobb élet reményében. Kenreimon'in verses narrációja költészetben

<sup>30</sup> Izgalmas analógiákat lehet felfedezni a felismerés (*anagnorisis*) és hirtelen megértés (*epiphanea*) mozzanatai, valamint a buddhista megvilágosodás képzete között. Lásd Darko SUVIN, „Revelation vs. Conflict: A Lesson from Nô Plays for a Comparative Dramaturgy”, *Theatre Journal* 46, 4. sz. (1994): 523–538.

erős, a tragikus végkifejlet pedig megindító, többek között azért is, mert közben segíti őt elbeszélésben a kórus, amely az egész történetnek a sorsszerűség, az égi elrendeltség érzetét kölcsönzi, amikor a mintegy transzba esett asszonytól át-átveszi a szót.

Kenreimon'in saját, sikertelen öngyilkosságáról keserűen beszél, az emlékek áradatainak pedig csak az vet véget, hogy Goshirakawa császár és kísérei minden ceremóniát kerülve visszatérnek a fővárosba. Ez a hirtelen lezárás pedig több kérdést is felvet. Miért van Goshirakawa császárnak szüksége arra, hogy menye újraélje háborús traumáját? Miért van szükség arra, hogy Kenreimon'in visszaemlékezzen mindarra, amiről a *Heike monogatari* különböző változatait előadó biwa hōshik énekelni fognak még évszázadokon keresztül? Mi ennek a rituális emlékezésnek a funkciója az *Ohara gokō* című nó-játékban?

#### *Emlékezés mint áldozat*

KENREIMON'IN:

A tegnap elmúlt,  
a mai nap is hiányban telt,  
és a holnapot sem ismerhetem.  
Ez az én sorsom.<sup>31</sup>

A történelem egyik jelentős, eredeti megközelítésmódja az egyéni visszaemlékezéseken, az oral history beszámolókon alapul. Különösen hatásos eszköznek bizonyult ez a tudományos megközelítés az olyan közösségi traumák történelmi felkutatásakor, mint például a holokauszt, a Hiroshimára és Nagasakira ledobott atombombák, a japán-amerikaiak internálása az Egyesült Államokban,<sup>32</sup> vagy

<sup>31</sup> „The Imperial Visit...”, 290.

<sup>32</sup> Magyarországon kevésbé ismert történelmi esemény, amely során a háborús helyzetre való hivatkozással 1942 és 1946 között az Egyesült Államokban internáló táborokba zárták majdnem a teljes japán származású lakosságot. Lásd CSEH Dániel, „A japán-amerikaiak kitelepítése, 1942–1946: Az el-

az olyan hozzánk időben közelebb álló katasztrófák, mint a szeptember 11-ei terrortámadások, Japánban a 2011-es Nagy Kantōi és a 2024-es Nōtō-félszigeten történt földrengés, vagy akár a jelenleg is zajló orosz–ukrán háború és a gázai események.

Az oral history előnye többek között a személyességében és a hitelességében rejlik: fókuszában ugyanis valódi túlélők, valódi vallomásai állnak ugyanarról az eseményről. Hátránya is – többek között – itt keresendő, hiszen a pontatlan megfigyelések, a traumából fakadóan megbízhatatlan emlékek mind levonnak az ilyen jellegű kutatások értékéből. Ezzel együtt kiválóan alkalmasak arra, hogy mérlegre tegyünk egy-egy traumát aszerint, hogy milyen körben, mekkora háttal volt az érintettek életére. Egy család tragédiája is lehet jelentős emlék – ezer családé pedig még inkább.<sup>33</sup>

Mint ahogy arra Szabó Attila is rámutat a témával foglalkozó remek monográfiájában,<sup>34</sup> a történelem valójában nem egyenlő az emlékezettel. Ugyanígy az említett *Heike monogatari* mint történelmi elbeszélés sem jelent egyet a valódi történelmi tényekkel – függetlenül attól, hogy milyen számos ponton mégis hitelesnek bizonyul. A szerzők szóbeli hagyományként továbbörökített, majd idővel több változatban rögzített regényszövegek létrejötte sok szempontból hasonlítható ahhoz a folyamathoz, ahogyan az oral history beszámolókból lejegyzett történelem lesz.<sup>35</sup> A biwa hōshi előadások kö-

---

lenséges idegenek integrálása az amerikai Demokráciába?”, in *Egyén és politikai gyakorlat*, szerk. GÖZSY Zoltán és VITÁRI Zsolt, 159–173 (Pécs: Pécsi Tudományegyetem, 2013).

<sup>33</sup> Az oral history módszertanával és történelmi háttérével kiterjedt szakirodalom foglalkozik. Vö. VÉRTESI Lázár, „Oral history. A szemtanúként elbeszélte történelem lehetőségei”, *Aetas* 19, 1. sz. (2004): 158–172.

<sup>34</sup> SZABÓ Attila, *Az emlékezet színpadai. Performatív műtfeldolgozás Közép-Európában és a világszínházban* (Kronosz Kiadó, Pécs, 2019).

<sup>35</sup> Uo., 24–25.

zönsége pedig valójában a Genpei-háború túlélőinek, győzteseinek és a rákövetkező generációknak a közössége is egyben – e félig fikatív, félig valós „történelemnek” az örökösei.

Kenreimon'in remetesége és vallomása az *Ohara gokō*ban innen nézve különösen izgalmas, hiszen sokszoros absztrakción esik át az eredeti történelmi tény mire eljutunk az ő vallomásáig a nō-színpadon. Míg a biwa hōshik előadásában az elhangzó szövegen keresztül megjelenő Kenreimon'in emlékezett vissza a dan-no-urai ütközet végére, addig immáron egy nō-színész előadásában, a nō-játék esztétikai rendszerében hallunk az utolsó napok és órák viszontagságairól. Fizikai valójában jelenik meg a színpadon a visszaemlékező: fehér maszkos alakja, a nóban megszokott enyhén döntött testtartása, komor éneke révén mintha valóban maga Kenreimon'in állna a nō-színpadon. Megszabadítva fizikai egyéniségétől, a nō-színház stilizált vizuális világában mindeközben önmaga szimbóluma lesz: egy emlékező, aki örökké emlékezni tud a nō-színpad deszkáin.<sup>36</sup>

Lori Meeks felhívja a figyelmet arra Kenreimon'inna és kultúrtörténeli hatásával foglalkozó tanulmányában,<sup>37</sup> hogy az egykori Taira hatalmasság azért élt így a Kiotótól északra fekvő hegyek közt, hogy életét az emlékezésnek és imának szentelje. Meeks kiemeli a régi japán *toborau* 弔う (mai átiratban *tomorau*) igét, amely annyit tesz: „gyászolni”, „gyászszertartást tartani”, „vigasztalni.” Meglátása szerint ezért vállalta a remeteséget Kenreimon'in: hogy odavetett, majd mégis visszakapott életét arra áldozza,

---

<sup>36</sup> Szabó idézi Aleida Assmannt, amikor a társadalmi emlékezet stratégiáit foglalja össze. Ezek közül a másodiknak felel meg az *Ohara gokō*, hiszen Kenreimon'in célja itt is „az emlékezés a soha nem felejtésért.” Uo., 31.

<sup>37</sup> MEEKS, „Survival and Salvation...”, 157–158.

hogy az előtte távozottak emlékét ápolja.<sup>38</sup> Ezzel pedig az élőket megóvjá azok túlvilági haragjától.

„A temetetlen holttest, akár a nyughatatlan szellem, olyan felkiáltójelként működik, ami megakadályozza, hogy lezáruljon, hogy lezárható legyen egy történeti esemény, míg az elkövetők vagy azok gyermekei, unokái el nem végzik a rájuk rótt feladatokat: konkrét szinten a holtak eltemetését, elvont szinten pedig a múlt dialogikus feldolgozását.”<sup>39</sup>

Az *Ohara gokō* ebbe az áldozat-életbe enged nézőinek rövid betekintést. A színpadon a közönség szeme láttára összekapcsolódik a holtak túlvilági üdvéért szóló ima és a múlt emlékezés által való feltámasztása. Nem oral history ez, közben mégis arra hasonlít: a múlt újra élővé válik, és egy hitelesnek ható nézőpontból tekintünk rá. Mindez az erős buddhista konnotációkkal<sup>40</sup> bíró nó-játék kezei közt nem lehet más, mint egy valódi gyászszertartás, élő közönséggel celebrálva – több mint nyolcszáz évvel e közösség<sup>41</sup> történelmét alapvetően meghatározó Genpei-háború eseményei után.

<sup>38</sup> Meeks kitér arra is, hogy egyes kommentátorok szerint a *Heike monogatari* ismertebb változataiban későbbi hozzátoldás ez az „élő áldozat” Kenreimon’in részéről – egyfajta megnyugtató lezárás a Tairák bukásáról szóló tragikus történet végére. Lásd MEEKS, „Survival and Salvation...” 159.

<sup>39</sup> SZABÓ, *Az emlékezet színpadai...*, 45.

<sup>40</sup> A nó-színház és a buddhizmus közti kapcsolat az előadott nó-drámák tematikájában és nyelvezetében is megjelenik. Lásd ROYALL TYLER, „Buddhism in Noh”, *Japanese Journal of Religious Studies* 14, 1. sz. (1987): 19–52.

<sup>41</sup> A nó-játék eredeti közönsége elsősorban a samurájok köréből került ki a 14–15. század fordulóján, így annak tagjai számára különösen nagy hatással lehetett minden erre a konfliktusra reflektáló előadás.

### Fojtogató emlékek

Az *Ohara gokō*ban feldolgozott *Heike monogatari* fejezetek egyik különleges vonása, hogy a szövegben hosszú leírások szerepelnek a Kenreimon’in remetelakához vezető útról és annak természetes környezetéről. A részletekbe menő, erősen képi szövegrészek erősítik az elhagyatottság érzését e fejezetekben, hiszen hangsúlyosan távolodunk az emberek által épített civilizációtól a természet uralta északi vadonba. E leírásoknak van egy másik jelentése is, ami azonban jóval hangsúlyosabbá válik a nó-színházi adaptációban: a mindent körbeölelő, az emberi lélettérbe behatoló természet itt ugyanis az emlékezés metaforája is egyben.

A nó-játékban is az emlékezés metaforái a növények: egyre közelebb nyomulnak, mintegy körbefonják és megbéklyózzák az emlékezőt. Ez egy erősen buddhista képzet művészi megfogalmazása: a ragaszkodás. Ahogyan a növény a remetelakra rátelepedik, úgy nyomja a ragaszkodás, a múlttal szembeni egyszerre nosztalgikus és gyászos érzelem az emlékezők lelkét. A növények itt étellel teliek, nőnek, és az élet körforgásába vonják az embert, egyúttal a halálra is emlékeztetik őt – mindeközben akár egyfajta véget nem érő gyász jelképezik a múlthoz való kötődést és az entrópiát.

Az *Ohara gokō* ezen jelentéseit kevésbé a látványvilág hangsúlyozza ki, mind inkább a szöveg és az ének. A nó-drámában ugyanis számos erre alkalmas költői eszköz áll a szerző rendelkezésére. Gyakoriak a nyelvi játékok, így például a homonímákon alapuló jelentéstársítások, valamint a költői felsorolások – gyakran az utazási ének részeként –, amelyekben különféle földrajzi nevek kettős vagy többes jelentésére támaszkodik a szöveg írója. Az *Ohara gokō* esetében ezért is feltűnő a flora jelenléte a szövegben: a szegényes hegyi lakban ugyanis a három apáca mellett úgy tűnik, hogy csak a növényzetnek jut hely.

A természetes környezet nemcsak a szereplők magányát, a társadalmon való kívüllál-

lását jelzi, hanem a különféle növények megnevezése további jelentésárnyalatokkal gazdagítja a nó-drámát. A szövegben találkoznunk borostyánnal, fűzfával, lilaakáccal, különböző növények indáival, bambusszal, mindenféle „csomósodó” füvekkel, páfrányokkal, cseresznyével, zöld levelekkel, harmatos bazsarózsával, vízfüvekkel, boglárkacserjével, fenyővel, hajnalkákkal és fehér libatoppal is.

KÓRUS:

A napfény ékkő csillogása  
a bájós fenyők ágain és

KENREIMON'IN:

A tavacska fölött hullámozó akácokon,  
melyek indáikkal a nyár felé nyúlnak.

KÓRUS:

Mind a császári látogatást

KENREIMON'IN:

Várták ők is.<sup>42</sup>

Izgalmas módon több ezek közül kúszónövény, amelyek az apácák otthonát jelentő épületet fonják körül, mintegy fojtogatják. A kúszónövények, akár csak az emlékek vagy a meg nem bocsájtott bűnök – rabul ejtik az épület lakóit, egyre nagyobb nyomást gyakorolva rájuk. Ezzel párhuzamosan pedig az e növényeket tápláló víz is fontos jelentéssel bír: az érzelmekre utal, amelyek elöntik az emlékező lelkét, és életben tartják benne a múlthoz ragaszkodó gyász érzését.

KENREIMON'IN:

Igen, ismertem a Paradicsom gyönyöreit,  
de mind rövid ideig tartott csak,  
akár a futó liánokon a harmatcseppek,  
azok is hamar tovatűntek.<sup>43</sup>

Nem csak élő növényekre találunk azonban utalásokat a szövegben: Tsubone például tüzelőért megy, amikor elkíséri úrnőjét a dombtetőre, illetve szó esik fűszerekről és favágókról is. Ezek mind az emberi civilizáci-

óra utaló kifejezések, amelyek jelzik, hogy nem teljesen magányosodott el Kenreimon'in itt, Ōharában, és hogy a túléléshez szükséges emberi beavatkozásoknak azért vannak még itt is jelei – bár ezek a színen túlra irányítják a nézők figyelmét.

A nó-dráma virágai között találunk egyet, amelynek különös, összetett jelentése van. Nem véletlen, hogy Kenreimon'in a hegyen japán csillagánizst (*Illicium anisatum*) megy szedni – ennek a növénynek a leveléből készül ugyanis egy füstölőtípus, amelyet buddhista szertartások során használnak. Ez egyrészt erősíti az egész nó-játék buddhista olvasatát, másrészt a japán csillagánizsnak van egy további jelentése: a gyümölcse mérgező. Így általa megjelenik a halál képzete is nó-játékban – a halál pedig Kenreimon'in esetében egyet jelent a felejtéssel.

Ez a kettősség határozza meg Kenreimon'in helyzetét: Dan-no-uránál meg akart halni, de életre ítéltetett, így azóta élete az imáról, a múlt életben tartásáról, a holtak emlékezésén keresztül való kiengeszteléséről szól. Fájdalmának gyökere, hogy minden emléke az elvétett halálhoz utalja vissza – nem felejtethet azonban, hiszen a felejtés számára egyenértékű a halállal. Ha pedig nem tud emlékezni többé, az életben maradásának sincsen értelme.

Az asszony és társai így valódi élő áldozatok: nem megöli őket a természet, hanem belőlük, akár emlékeikből nő ki, abból táplálkozik, ezzel eleven, dús szépséggel fizetve a múlt fájdalmáért. Amikor Goshirakawa császár arra kéri Kenreimon'int, hogy emlékezzen gyermeke halálára, az öreg férfi ezt rossz lelkiismerete miatt teszi, feloldozást remélve egykori menyétől. A remetelakot körülölelő, mintegy fojtogató természet azonban, akár csak Kenreimon'in vallomása, azt üzeni: nincs feloldozás.

Ez is magyarázza a császár gyors távozását az előadás végén. Az *Ohara gokō*ban halálig kell szenvedéssel áldozni az emlékezetnek – a lelkiismeret ugyanis nem enged, ahogyan a karma sem.

<sup>42</sup> „The Imperial Visit...”, 292–293.

<sup>43</sup> Uo., 294.

## Összefoglalás

Kenreimon'in halálával ér véget a *Heike monogatari* és a Tairák története is. Az, hogy néhány évvel a háború után halt meg Óharában apácaként, vagy hogy csak jóval később, miután visszatért Kiotóba, mellékes.<sup>44</sup> A nődráma szerzőjének az előbbi olvasat felelt meg, és az *Ohara gokō* az egyik legerősebb művészi megfogalmazása a bukott egykori császárné történetének. Egyúttal a *Heike monogatari* mellett a nő-játék bizonyult annak leginkább időtálló adaptációjának.

A történetet, amit két évszázadig a biwa hōshik tartottak életben és adtak elő újra és újra különböző változatokban, ma a nő-játék formájában tartják életben neves nőszenészek Japánszerte. Ez az igazán élő változata Kenreimon'in áldozat életének: a nősínpadon láthatjuk társai közt, amint énekel újra felidézi Goshirakawa császár és a közönség számára a japán történelem egyik legfontosabb eseményét. Zeami két művésze, az ének és a tánc közül a Kenreimon'int alakító *shite* szerepkörű színésztől ez a szerep valóban elsősorban mives éneket kíván. Kenreimon'in vallomást tesz azért, hogy saját emlékeit hallva a közönség is megemlékezessen egy múltból, amelyben nem volt része, de amely múlt nélkül a saját jelene elképzelhetetlen.

Gazdag, időtálló hagyományai és stilizált formái miatt a nő-színház az ideális műfaj arra, hogy általa egy régmúlt emlék újra elevenné és élővé váljon, az *Ohara gokō* pedig ezért lesz az emlékezés valódi rituáléja. Az előadók és a közönség jelenléte kulcsfontosságú szerepet tölt be abban, hogy az eltelt évszázados múltat pár röpké pillanatra áthidalja a színházi jelen. Így egy asszony, aki már régen meghalt, és élete egy jelentős részét a holtak lelkéért való imával, az emléküket életben tartásával töltötte, a nő-színpad deszkáin a 21. század legelején is folytathat-

<sup>44</sup> Kenreimon'in halálának pontos helyszíne és időpontja a mai napig vitatott. Lásd MEEKS, „Survival and Salvation...”, 149.

ja ezt a munkát. Közönségével – így velünk is – közösen áldozva az emlékezetnek.

## Bibliográfia

- BUTLER, Kenneth Dean. „The Textual Evolution of the Heike Monogatari”. *Harvard Journal of Asiatic Studies* 26. (1966): 5–51. <https://doi.org/10.2307/2718459>
- CSEH Dániel. „A japán-amerikaiak kitelepítése, 1942–1946: Az ellenséges idegenek integrálása az amerikai Demokráciába?”. In *Egyén és politikai gyakorlat*, szerkesztette GÖZSY Zoltán és VITÁRI Zsolt, 159–173. Pécs: Pécsi Tudományegyetem, 2013.
- CSEH Dávid Sándor. „A végső menedék keresése – A művészet szerepe a shuramono 修羅物 nő-drámákban az Atsumori 敦盛 és a Tsunemasa 経正 alapján”. In *SZITU Kötet 2021*, szerkesztette DOMA Petra, 93–109. Budapest: ELTE Eötvös Collegium, 2022.
- Heike monogatari avagy a Heike tündöklése és bukása*, fordította BÄRNKOPF Zsolt. Budapest: Flaccus, 2022.
- Like Clouds on Mists – Studies and Translations of Nō Plays of the Genpei War*, szerkesztette Elizabeth OYLER és Michael WATSON. Ithaca, New York: Cornell University East Asia Program, 2013. <https://doi.org/10.1515/9781942242598>
- MEEKS, Lori. „Survival and Salvation in the Heike monogatari: Reassessing the Legacy of Kenreimon'in”. In *Lovable Losers: The Heike in Action and Memory*, szerkesztette Mikael S. ADOLPHSON és Anne COMMONS, 142–165. Honolulu: University Press of Hawai'i, 2015. <https://doi.org/10.1515/9780824856908-011>
- MINOBE, Shigekatsu. „The World View of Genpei Jōsuiki”. *Japanese Journal of Religious Studies* 9, 2–3.sz. (1982): 213–233. <https://doi.org/10.18874/jjrs.9.2-3.1982.213-233>
- Nő-drámák*, szerkesztette DURÓ Győző, fordította KEMENCZKY Judit. Budapest: Orpheusz Könyvkiadó, 1994.

- „Ohara gokō 大原御幸”. In: *Motomasa to Zenchiku. Yume to shi to erosu. 元雅と禅竹. 夢と死とエロス*, szerkesztette UMEHARA Takeshi 梅原猛 és KANZE Kiyokazu 観世清和, 57-71. Tōkyō 東京: Kadokawa Gakugei Shuppan 角川学芸出版, 2013.
- QUINN, Shelley Fenno. *Developing Zeami – The Noh Actor's Attunement in Practice*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2005.  
<https://doi.org/10.1515/9780824843496>
- SCHAAP, Robert és RIMER, Thomas J. *The Beauty of Silence. Japanese Nō & Nature Prints by Tsukioka Kōgyo 1869–1927*. Leiden & Boston: Hotei Publishing, 2010.
- SUVIN, Darko. „Revelation vs. Conflict: A Lesson from Nō Plays for a Comparative Dramaturgy”. *Theatre Journal* 46, 4. sz. (1994): 523–538.  
<https://doi.org/10.2307/3209074>
- SZABÓ Attila. *Az emlékezet színpadai. Performatív műtfeldolgozás Közép-Európában és a világszínházban*. Pécs: Kronosz Kiadó, 2019.
- „The Imperial Visit to Ohara (Ohara gokō)”, fordította Carol HOCHSTEDLER. In: *20 Plays of the Nō Theatre*, szerkesztette Donald KEENE, 281–298. New York: Columbia UP, 1970. <https://doi.org/10.7312/keeng4476-023>
- The Tale of the Heike*, fordította Royall TYLER. New York: Penguin Books, 2014.
- „Tomoe”. In: *Hagoromo, Tomoe, Jamamba*, szerkesztette és fordította SCHÖNAU Beatrix, 27–34. Budapest: Primo, é.n.
- TYLER, Royall. „Buddhism in Noh”. *Japanese Journal of Religious Studies* 14, 1. sz. (1987): 19–52.  
<https://doi.org/10.18874/jjrs.14.1.1987.19-52>
- VÉRTESI Lázár. „Oral history. A szemtanúként elbeszélte történelem lehetőségei”. *Aetas* 19, 1. sz. (2004): 158–172.
- WAGNER, James G. „The Kenreimon'in Ukyō no Daibu Shū. Introduction and Partial Translation”. *Monumenta Nipponica* 31, 1. sz. (1976): 1–27.  
<https://doi.org/10.2307/2384183>
- YAMASHITA Hiroaki 山下宏明. *Heike monogatari no nō-kyōgen wo yomu 『平家物語』の能・狂言を読む*. Tōkyō 東京: Kyūko Shoin 汲古書院, 2018.
- Yoshishige no YASUTANE, Kamo no CHŌMEI és Basil BUNTING. *A fűkunyhóból*, szerkesztette, fordította és az utószót írta FÜLÖP József és SZEMEREY Márton. Budapest: Gondolat Kiadó, 2017.
- ZEAMI Motokiyo. *Zeami – Performance Notes*, szerkesztette és fordította Thomas Blenman HARE. New York: Columbia UP, 2011.