

Maskespill

Om det klassiske No teater i Akira Kurosawas film

Karin Suizu
Masteroppgave i Medievitenskap
Universitetet i Oslo
Institutt for medier og kommunikasjon
16.11.2009

NEVER FORGET THE BEGINNER'S MIND

Seami

Til mine barnebarn

Lukas og Sira

Til alle gode medhjelpere underveis:

Helhjertet takk til Gunnar Iversen ved NTNU for drahjelp, oppmuntring og konstruktiv tilbakemelding. Jeg ville rett og slett ikke kommet i mål uten hans ryddige veiledning (vår/høst 2009).

Supertakk til et trofast støtteteam, mine fire fantastiske barn Helen, Thomas, Nina og Lisa for tilbakemelding og oppmuntring - og for at krisetelefonen alltid var åpen.

Takk o takk til min svigersønn Dag som stilte opp tidlig og sent med praktisk hjelp til en analfabet på Word.

Sist men ikke minst, spesiell takk til studiekonsulenten på IMK, Maren Kristine Moen for topp service og praktisk hjelp til å fullføre denne oppgaven.

Heggedal, november 2009.

Karin Suizu

Sammendrag

Akira Kurosawa (1910-1998), japansk regissør har flere ganger brukt elementer fra No teatret i filmene sine. Gjennom estetikken i dette teatret og det dannelsesidealet jeg mener teatret uttrykker, har jeg sett spesielt på den autonome gjennomgangshelten i Kurosawas filmer i en analyse av to av hans verk, et samtidsdrama *Drunken Angel* (1945) og den historiske filmen *Ran* (1985). No teatret kjennetegnes av symbolsk spillestil, der form og innhold er ett. Det er basert på Zen buddhismens estetikk fra det 14. århundre og har et ideal om at den ytre skjønnhet må komme innenfra. Den stiliserte spillestilen baserer seg på disiplin og livslang øvelse, mens forestillingen skal være øyeblikkets kunst. Det er den autonome utøverens kunst, han må ta ansvar for egen utvikling og sin egen rolle i møtet på scenen (det er ingen regissør eller prøver) Dette møtet er der man *ser seg selv som den andre og den andre som selv*. Dette prinsippet og den estetikken har jeg tatt med inn i analysen av verkene. Jeg finner at i begge verkene samstemmer de med Kurosawas forslag til løsning på de etiske dilemma hans helter står ovenfor: at de tar ansvar for sin livssituasjon, ser den andre som seg selv og lytter til sannheten. Jeg finner da at den autonome *helten* i Kurosawas film kan være basert på Zen buddhistiske ideal såvel som på vestlig individualisme.

Summary

Akira Kurosawa (1910-1998) the Japanese director, has many times used elements from the Noh theatre in his films. Through the aesthetics of this theatre and the ideal of cultivation, I believe this theatre expresses, I have looked into the autonomous hero of Kurosawa films, through an analysis of two of them in a contemporary drama, the *Drunken Angel* (1945) and the period film of *Ran* (1985). The Noh theatre is known for its symbolic style, where form and content are one. It is based upon the aesthetics of Zen Buddhism from the fourteenth century, and its ideal is that the exterior beauty has to come from the inner beauty. The rigid style is refined by discipline and lifelong skills, while the performance is supposed to be the art of the moment. It is as well the art of the autonomous actor. Since there is no director and no rehearsals, he has to take responsibility for his own performance and his own role in the encounter on the scene. This encounter is where you see *the other as yourself and yourself as the other*. This principle and aesthetics I have brought into the analysis of his works. I find that they coincide with the solution of Kurosawa's suggestion to the ethical dilemmas of his heroes: to take charge of the situation you face, seeing the other as yourself and listen to the truth. I find then that the autonomous hero might just as well be based upon the ideals of Zen Buddhism as individualism from the West.

INNHold

Kapittel 1: INNLEDNING.....	2
Bakgrunn for oppgaven	2
Metode	4
Oppgavens struktur	5
Problemstilling.....	6
Kapittel 2: OM NO – JAPANS KLASSISKE SCENE	7
Historisk bakgrunn.....	7
Skolene i No.....	12
Form og Innhold	12
Kyogen	16
Kapittel 3 – MASKENES SPILL.....	17
Assymetrisk estetikk.....	17
Den praktiske delen.....	18
Filmen - En reise inn i No	19
Kapittel 4: ANALYSE AV ET SAMTIDSDRAMA.....	23
Et kort sammendrag	23
Moral og viljestyrke	24
Om samfunnskritikk og den ensomme helt.....	31
Kapittel 5 : <i>RAN</i> – SHAKESPEARE PÅ JAPANSK.....	34
Himmelstormeren	36
Rammen	37
Gudespillet	37
Krigerspillet	40
Kvinnespill	44
Kyu	44
Kapittel 6 : AVSLUTNING.....	46
Moralspillene.....	47
Konklusjon.....	51
REFERANSELISTE.....	55
Litteratur	55

*Temestrene fremholdt at ekte verdsettelse
av kunst er mulig bare for dem som klarer
å la kunsten øve innflytelse på deres liv.*

Okakura Kakuzo

Kapittel 1: INNLEDNING

No regnes som verdens eldste levende teaterform, men det mest bemerkelsesverdige ved teatret er at det har overlevd gjennom århundrene så å si uforandret i formen. Å undersøke dette teatret, og se på hvem som skaper No kunst i dag, ville være en interessant oppgave i seg selv, men siden Akira Kurosawa ved flere anledninger ga uttrykk for sin beundring for No og at det inspirerte han, ville jeg knytte det opp til hans verk. I denne oppgaven vil jeg derfor undersøke om jeg kan se nye sider ved Kurosawas filmkunst ut fra det jeg har sett og funnet ut om No teatret.

Utgangspunktet for oppgaven var et ønske om å sette fokus på det spesielle estetiske uttrykket i det japanske No teatret, og gjennom det perspektivet se nærmere på Akira Kurosawas filmer.

Bakgrunn for oppgaven

Kurosawa blir ofte referert til som den japanske regissøren som var mest vestlig. Det henger ganske sikkert sammen med at hans filmer var internasjonalt kjent, og han var den japanske regissør som var mest omtalt utenfor Japan. Samtidig har vestlige kritikere også omtalt hans humanisme og individualisme som vestlig. Mange av Kurosawas *helter* er individualister i den forstand at de er villige til å stå alene og kjempe for det de tror på. Dette sammen med at han er ”virkelig interessert i mennesker”¹ som han selv har sagt, er blant de sider som er pekt på som mindre japanske, siden det japanske samfunnet har verdsatt fellesskapet og lydighet mot samfunnsinstitusjoner framfor individuelle valg, og det å ta hensyn til enkeltindividet.

¹ Ibid., s.7

Kurosawakjenner Stephen Prince² er en av de som mener at Kurosawa viser en slik individualisme. Samtidig mener han at Kurosawa oppfordrer sine helter til å handle, men at han ikke foreslår løsninger for endring i samfunnet, slik at hans helter havner i et dilemma mellom sine egne ønsker om handling og mulighetene han gir dem. Med andre ord, det kan virke som om Kurosawa blir litt vestlig i sin tilnæringsmåte, men så stopper det der. Han foreslår til eksempel ikke særlige endringer i familie og samfunnsstruktur, som kunne gi større handlingsrom for individet, ifølge Prince.³

Selv om Prince kan ha rett i sin analyse av Kurosawas film, kan det virke som Kurosawa har et annet fokus, eller et annet ideologisk utgangspunkt når han skildrer sine helters dilemma. Dersom det er slik at Kurosawa har et annet fokus eller ideologisk utgangspunkt, kunne det ha noe med hans japanske bakgrunn å gjøre? Han insisterer på at hans helter tar sine standpunkt om nødvendig på siden av samfunnet, det vi vil kalle en autonom helt, uten å være mer opptatt av de ytre rammene, som Prince foreslår.

Selv sier Kurosawa i samtale med Donald Richie⁴ at han ikke kan forstå at alle så han som så vestlig, og at han hadde ikke lest *en* vestlig anmeldelse av sine filmer, som ikke leste feil mening inn i den. I samme samtale gjør han et poeng av at han *er* japaner.

Å se på om hvor vestlig eller japansk Kurosawa er, ville bli en altfor vidløftig diskusjon for denne oppgaven. På den annen side har Kurosawa flere ganger referert til det at han lager film som japaner, og at han selv mener han har et mer japansk uttrykk enn det både vestlige og japanske kritikere fremhever. Det jeg var nysgjerrig på og som jeg ønsker å se på i denne oppgaven, er om det er mulig å belyse de mer japanske sider ved hans kunst om jeg går veien om No.

Det jeg visste om No er at det er en genuin japansk kunst, som går mange hundre år tilbake og som er blitt overlevert i sin nesten opprinnelig form gjennom generasjoner. Det har en estetikk som er utviklet fra idealer som har påvirket kunst og kultur i Japan i mange hundreår. Samtidig visste jeg at Kurosawa har anvendt No elementer i mange av sine filmer.

² *A Warriors Camera* (1999, s.86)

³ *Ibid.* s. 89.

⁴ *Ibid.* s. 7.

Kurosawa sa i en samtale med Richie⁵ i forbindelse med at han skulle tilrettelegge *Macbeth* for sin film *Throne of Blood* (1957), at for å ”adapt the story to Japanese thinking” ville han anvende ”..the techniques of the Noh, because in Noh style and story are one”. Det er de tekniske grep som formidler handlingen og budskapet i en film. Når Kurosawa i tillegg anvender No tekniske grep og estetikk, er det da noen andre etiske og filosofiske verdier som har sin forankring i denne estetikken som han også tilfører historien, foruten det åpenbare estetiske uttrykket? I så fall hva tilfører det filmen?

For å finne ut mer om No, reiste jeg i 2007 med et kamera til Japan og møtte mennesker som laget No kunst, både amatører og profesjonelle utøvere. Jeg endte opp med en dokumentar som forteller om mitt møte med en profesjonell skuespiller, en amerikansk professor og musiker, og en maskemaker. Alle har til felles at de har utøvet No kunst gjennom hele livet.

Det jeg fant i møtet med No utøverne er for det første at det stilles høye krav til en No kunstner. Det krever lang innøvelse før man kan utøve No kunsten tilfredsstillende, og innøvelsen krever konsentrasjon og fokus. Teatret har svært faste strukturer, likevel sier man at No er øyeblikkets kunst. Det er ingen regissør i en No forestilling, og man øver ikke sammen på forhånd. Innenfor de stramme rammene forsøker man å skape et genuint og levende uttrykk i det ene møtet, og ansvaret for å få dette til ligger hos den enkelte utøver.

Mitt inntrykk når jeg møtte disse menneskene og arbeidet med filmen, var at holdningene til kunsten også inneholdt et dannelsesideal. Estetikken i No er selvfølgelig alt det man ser, hva som kommer til uttrykk, strukturen og formen, men den handler også om det indre mennesket i tråd med Zen buddistiske idealer. Skjønnheten som kommer til uttrykk skal komme innenfra og den indre mentale tilstand skal samsvare med den ytre.

Dette møtet med No ga meg innsikt i en etisk side i tillegg til det estetiske uttrykket som jeg vil ta med meg inn i det videre arbeidet med oppgaven.

Metode

Som nevnt synes Kurosawas gjennomgangshelt å være det autonome individ som gjerne kan sendes ut for å forandre verden. Likevel synes det ikke å være Kurosawas mål med noe

⁵ Ibid. s. 15.

politisk, ideologisk samfunnsprosjekt for hans helter. De møter snarere et moralsk dilemma som må løses innenfor de rammene som er gitt. For å se nærmere på de løsninger som Kurosawa tilbyr sine helter, vil jeg foreta en analyse av to av hans mest kjente dramaer. Først et samtidsdrama, i Japan kalt *gendai-deki*, og et periodedrama, det vil si et drama i en historisk setting, på japansk kalt *jidai-deiki*. Samtidsdramet er en tidlig film, *Drunken Angel* (1945) og periodefilmen er et av hans seneste verk *Ran* (1985).

I denne analysen vil jeg anvende No teatrets estetikk og ideer, etter at jeg i denne oppgaven gir jeg et innblikk i hva jeg mener jeg har funnet i No og hvordan jeg har kommet fram til det. Jeg vil så gå inn i en grundigere *analyse* av de to ovenfor nevnte verk og se på enkeltscener og overordnet struktur, oppbygging og utvikling i filmene, karakterbygging og øvrig innhold. og se om innfallsvinkelen gjennom No kan gi meg en annen eller utvidet forståelse for Kurosawas filmer.

Oppgavens struktur

Etter dette innledende kapitlet vil jeg i kapittel 2 gi en redegjøring for hva No er. Siden No er som nevnt så uløselig knyttet til tradisjonen, bruker jeg en relativ stor del til den historiske bakgrunnen for teatret, fordi det er der det finner sin form. De neste århundrene bare finpusser den. Jeg har også gitt god plass til å teatrets form, roller og dramaets struktur, siden dette bruker jeg mer inngående i min analyse av *Ran*.

I kapittel 3 gir jeg en mer utfyllende kommentar til min film og oppsummerer hva jeg mener å ha kommet fram til etter mitt møte med No kunstnere i Japan. Det er viktig å lese denne delen sammen med filmen, fordi den er direkte relatert til den. Kommentaren som forekommer på filmen er naturlig nok kortfattet og forenklet, for å fungere sammen med det flyktige bildet. Derfor har jeg tatt med dette kapitlet, som også er utfyllende til en del av det som nevnes i kapittel 2. Både filmen og kommentaren er et forsøk på å formidle kunstnernes eget forhold til No estetikken. Dette tar jeg også med meg i det videre arbeidet.

Jeg har delt analysen av de to verkene i to selvstendige kapitler. I kapittel 4 ser jeg på samtidsdramaet *Drunken Angel*, og trekker såvidt inn Princes perspektiv på Kurosawas film som en samfunnskritikk og mine synspunkter på den ut fra den analysen jeg har foretatt. Kapittel 5 omhandler analysen av *Ran* og i det siste kapittel 6 foretar jeg en diskusjon og oppsummering av hva jeg mener jeg har funnet i filmene i henhold til min problemstilling.

Problemstilling

Gjennom mitt møte med No kunstnere og i studiet av No fikk jeg et innblikk i dette klassiske teatret, slik det har utviklet seg fram til i dag. Som nevnt fikk jeg kjennskap til et dannelsesideal som denne teaterformen dyrker. Estetikken i No er selvfølgelig alt det man ser, hva som kommer til uttrykk, strukturen og formen, men den handler også om det indre mennesket. Yugen er et uttrykk som går igjen, skjønnheten som kommer til uttrykk skal komme innenfra. Den indre mentale tilstand skal samsvare med den ytre. Dette henger naturligvis sammen med at No teatret har sin opprinnelse i en tid da disse Zen idealene var dominerende. Om No kunstnere praktiserer dette hundre prosent er irrelevant i denne sammenheng, poenget her er idealet. No kunstneren perfektionerer sin kunst gjennom hele livet, samtidig er det øyeblikkets kunst.

Derfor når jeg i denne oppgaven skal trekke No estetikken inn i Kurosawas filmer, er det etter min mening relevant også å trekke inn dette idegrunnlaget. Det er selvfølgelig mulig å se på de rent ytre No elementer, som bevegelsesmønster, spillestil og andre ytre strukturer, som jeg også vil gjøre.

Det er likevel i lys av et *indre og ytre estetisk ideal* i No at jeg vil se nærmere på Kurosawas verk. Jeg vil *se etter disse No elementene i verkene, undersøke hva det tilfører verket og hvilken forståelse det kan gi av form og innhold.*

Kapittel 2: OM NO – JAPANS KLASSISKE SCENE

No dramaet har en historie som er nærmere seks hundre år. Det er i dag et svært stilisert og seremonielt teater som neppe har sin like noe annet sted i verden, men det som er mest spesielt ved teatret er at interessen for dramaet har holdt seg levende gjennom tidene og blitt overlevert i sin nesten opprinnelige form til nye generasjoner. Selv i dag er interessen stor for teatret både i Japan og en rekke andre land.

En forestilling vil ofte bestå av flere drama som har en tragisk eller overjordisk tematikk, men midt i denne rekken av tragiske drama brytes forestillingen med en *Kyogen* framføring, som er et lettere og komisk innslag. En slik komplett forestilling med No drama og *Kyogen* går under navnet *Nogaku*.

Mange som har hørt om No teatret og kjenner til denne lange tradisjonen uten å kjenne spesielt godt til innholdet, kan oppfatte den som litt mer enn en frossen tradisjon, nærmest et museumsteater som blir dyrket fordi det er gammelt. Mitt møte med No teatret ga meg et annet inntrykk. Profesjonelle No og *Kyogen* kunstnere klarer å fylle teatrene i de store byene. I Tokyo til eksempel er det flere teatre som har jevnlig forestillinger for et bredt publikum. I tillegg til at mange går og ser No forestillinger, er det utallige amatørgrupper som lærer og utøver No. Det virker som utøvelsen i det stiliserte No dramaet som krever både perfektjon og konsentrasjon, er noe som appellerer også til moderne japanere.

I dette kapitlet vil jeg gi en grundigere innføring i hva No er. Jeg har delt kapitlet inn i tre hovedavsnitt og begynner med historisk bakgrunnen. Jeg har viet dette avsnittet en ganske stor del, fordi der blir grunnlaget for det No slik det er i dag ble lagt. I det neste avsnittet tar jeg for meg rollene, teatrets oppbygning, dets struktur med de ulike typene musikk og drama.

Historisk bakgrunn

No teatret går helt tilbake til det 14. århundret. Mot slutten av 1300-tallet begynner No å ta form, og fortsetter å utvikles gjennom 1400-tallet. No utviklet seg allerede fra starten til et

dansedrama fra enda eldre risplantings- og innhøstningsritualer *dengaku no* og fra *sarugaku no* (variete-teater importert fra Kina i det 8. århundre), som var under beskyttelse av Shinto shrines og buddhistiske templer i Kyoto og Nara områdene.

Historien⁶ forteller at i 1374 overvar Yoshimitsu, den tredje Shogun av som innleder de offisielle Ashikaga-dynastiet, en *sarugaku no* forestilling. I den rituelle dansen *Okina* opptrer Kan'ami, som da var 42 år. Shogun som bare er 17 år, blir så begeistret at han inviterer Kan'ami og sønnen til hoffet.

Denne hendelsen er referert i alle historiebøker om No. Grunnen er den avgjørende betydningen akkurat denne hendelsen fikk for teatret. Uten at Shogun hadde tatt teatret under sin beskyttelse, ville neppe disse enkle dramaformene overlevd, og blitt utviklet slik de ble, eller blitt nedtegnet og overlevert kommende generasjoner.

Sønnen er Zeami Motokiyo. Han blir shoguns yndling, selv om mange i shoguns omgivelser ikke likte at *saragaku*-skuespillere ble tatt inn ved hoffet og kunne omgås shogun selv. *Dengaku*-dansere⁷ (som var mer knyttet til templene) kunne godtas, men *saragaku*-skuespillere ble regnet blant de laveste i samfunnet, ifølge dagboken til Kintada (1324-83), en av shoguns aristokrater⁸:

The child from the Yamamoto *saragaku* troupe....was called to join him, and he followed the proceedings from the shogun's box.....He sat with the boy and shared drinks with him. *Saragaku* like this is the occupation of beggars, and such favor for a *saragaku* player indicates disorder in the nation.

Men denne forargelsen over at "tiggerne" kommer for nær shogun, kan også henge sammen med den nye tid, som Ashikaga perioden med hovedsete i Kyoto innfører.⁹ Den betydde nemlig også mindre makt til aristokratene fra den tidligere militante Kamakura perioden, til mere rom borgerstanden og ikke minst de provinsielle skuespillerne. Denne blandingen av sosiale klasser var vesentlig og naturlig for Kan'ami og Zeami under utviklingen av No.

⁶ Zeami – den hemmelige tradition i No (1971, s. 35)

⁷ Dette hevdes også i Zeami – den hemmelige tradition (s. 35)

⁸ Zeami's Style – The Noh plays of Zeami Motokiyo (1986, s. 36)

⁹ Ibid. s. 17.

Yoshimitsu fortsetter å holde sin hånd over Zeami også etter farens død ni år seinere, og Zeami overtar arven etter faren med å videreutvikle *saragaku-no* og *dengaku-no*. Tjue år etter farens død utgir Zeami *Avhandling* som er en nedtegnelse av farens lære om skuespillerkunsten og hans egne anvisninger¹⁰. Dette er den første kjente verk om estetikk i Japans intellektuelle historie.¹¹

Zeami skrev selv flere drama, og ulike kilder oppgir ulikt antall, men mellom 20-30 skuespill regnes for å være Zeamis verk. Utgangspunktet hans var *saragaku* og *dengaku* tradisjonen. Derfor er det på sin plass å si noe om hvordan disse kom til å gå inn i No, denne nye dramaformen som Zeami utvikler etter sin far. Både dette og det følgende er hentet fra *Zeami – den hemmelige tradition i no*.

Saragaku var et folkelig og populært spill, og det var mange utøvergrupper rundt Kyoto og Nara på Kan'amis tid. Gruppene var ordnet i en form for brorskap eller laug. På grunn av Kan'amis dyktighet blir han leder for sitt brorskap i Yamoto. De andre gruppene i området føyer seg etter hvert inn under hans lederstil, og på den måten danner Yamotogruppen en skole, som senere får navnet Kanze etter slektsnavnet til Kan'ami.

Zeami selv forklarer hvordan *dengaku* gikk tilbake, fordi den mistet kontakten med virkeligheten og i stedet ble til noen innholdsløse manerer. Yamoto-*saragaku* hadde mer kontakt med folket og har en spillestil med utagerende og kraftige mimebevegelser. De foretrakk, som Zeami forteller, voldsomme personer, krigere eller demoner som moret publikum. Kan'ami derimot, som hadde fått sin opplæring fra en mester i *dengaku*, innså at det ikke behøvde å være et enten eller. I stedet ville han kombinere de to og hente inn den ”fine fortryllelsen” som de kalte *yugen* til de folkelige dramaene. Hans retning eller skole ble, for å bruke et av Zeamis egne uttrykk, ”å få blomster til å springe ut av klippen”. Han ville skape et drama med en elegant og sterk spillestil uten *saragaku's* grovhet og *dengaku's* ”slapphet”.¹²

Det er enda en prinsipp som dominerer i Zeamis verk *Avhandlingen*. Det er nødvendig med ”overensstemmelse” sa Zeami, mellom forfatteren og hans tid, mellom forfatteren og

¹⁰ *Zeami – den hemmelige tradition i no* (1971, s. 37)

¹¹ *Zeami's Style* (1986, s. 12)

¹² *Zeami – den hemmelige tradition i no* (1971, s. 36-37)

skuespilleren, mellom skuespilleren og hans publikum.¹³ Ut fra disse historiske kildene ser det ut til at dramaet fra begynnelsen av var langt mer tilgjengelig for sin samtid enn det er i dag, og mer preget av en populærkultur. I sine verk sier Zeami selv at ”I vår kunst er det gjennom mengdens gunst og respekt man sikrer langt liv og lykke for den skole, man oppretter”.¹⁴

På den annen side er Zeami en del av shoguns omgangskrets og under hans beskyttelse. Det har hatt innflytelse på Zeamis videre utvikling av Kan’amis anvisninger for dansen og dramaet. Yoshimitsu som er shogun på denne tiden er på mange måter en bemerkelsesverdig mann. Han er selv levende opptatt av kunst og kultur og åpner blant annet handel med Kina¹⁵. Han innleder det som seinere er blitt kalt Ashikagaperioden som varer fra 1400-1600 tallet, og som er blitt regnet som en veldig god periode for kunsten. Okakura som på slutten av 1800-tallet skriver om *The Ideals of the East* forteller at kunst og arkitektur i Ashikagaperioden blomstrer, men var preget av enkeltheten fra Zen-buddhistiske idealer, og taoistiske idealer om å vende tilbake til naturen.

Aristokratiet var nok glad i luksus, men det ytre skulle være enkelt, mens de samtidig var opptatt av forfinelse og gjøre alt så raffinert. Man kunne gjerne bo i en hytte, men det var de beste arkitekter som hadde tegnet den, og om den var enkel utenpå var gjerne interiøret i silke og gull.

Man finner igjen denne holdningen i de åndelige idealene i tiden, ifølge Okakura. Han hevder at helt siden Ashikaga mestrene har japansk kunst vært opptatt av det han kaller det *orientalske romantiske ideal*:

Spirit as the highest effort in art. ...It was neither mannerism nor self-restraint. Spirituality was conceived as the essence or life of thing, the characterisation of the soul of things, a burning fire within.¹⁶

Man aner denne påvirkningen når man leser Zeamis egne skrifter om den ”fine fortryllelsen”:

...kan det jeg kalder et godt *no ...usædvanligt* i sin måte, tèt og fyldig, og hvis *toneklang* er preget av *fin fortryllelse*, betragtes som værende av høyeste klasse. ...Man må kunne skelne den dybereliggende natur ordentlig og sikre sig kendskab til den.¹⁷

Man aner også Zen idealene om enkelhet og tilbakeholdenhet når han snakker om bevegelsen:

¹³ Ibid s. 37

¹⁴ Ibid. s. 39

¹⁵ *Zeami's Style* (1986, s. 16)

¹⁶ *The Ideals of the East – with Special Reference to the Art of Japan* (2007, s. 104-5)

¹⁷ Ibid. s. 101

Sørg for at bevæge eders sind ti tiendedele, eders krop syv tiendedele.¹⁸...

Dersom ens krop og ens fødder bevæger sig på samme måte, forekommer man *grov*. Dersom man, i det øyeblikk man bruker kroppen, fjernerer fod (slaget), forekommer man voldsom uten at være grov.

Zeami No drama har fortsatt alle de frodige rollekarakterene fra saragaku, fra guder til demoner, gamle og unge kvinner og menn, og til og med en kinesisk undersått, men hans anvisninger om spillestilen blir mer og mer i tråd med de aristokratiske idealene både for kunst og teater.

Helt til slutt vil jeg ta med hans instruksjon om det å gripe øyeblikket når en No artist kommer på scenen.

Altså i går fremad på broen og I standser der...i...samme øyeblikk, hvor publikum ..er blevet ett med forventningen, siger til sig selv: "Så, nu begynder han!", begynder I...at stemme i, når man føler publikums forventning, det er den rette forståelse af det rette øyeblikk....
Det som jeg kalder det rette øyeblikk, bestemt af tilskuernes sindsstemning...det er et kritisk øyeblikk....Det er dagens afgørende øyeblikk.¹⁹

Ifølge *Zeami – den hemmelige tradition i no* (1971) er Toyotomi Hideyoshi den siste av de store ledere som interesserer seg levende for No, selv om teatret fortsetter å være en del av shoguns hoff:

... blev *no* sammen med te-ceremoniellet og andre raffinerte spil, det var inspireret af *zen*-buddhismens æstetiske ideer, yndlingsunderholdning for en ubeskæftiget, men urolig krigerklasse, som den bidrog til at aflede fra politiske intriger.²⁰

Mot slutten av 1600-tallet kommer Tokugawa-dynastiet til makten og hovedstaden blir flyttet fra Kyoto til Edo. No teatre flytter med og blir en del av Tokugawa-husets seremonielle kunst. Teatret ser ut til å bli del av en finhetskultur som får en form for dannelsesfunksjon.

Under det strenge Tokugawa-dynastiet blir teatret stadig mer kodifisert, og hele spillestilen blir langsommere. Teatret mister også den folkelige kontakten det hadde under Kan'ami og Zeami. Det blir utelukkende et teater for aristokratiet, det er strenge straffer for å oppføre No teater utenfor slottets murer. Det er med tanke på denne stiliserte formen at noen hevder at No ble et museumsteater i denne perioden. Uansett finner teatret i denne perioden en ny form

¹⁸ Ibid. s. 121

¹⁹ Ibid. s. 127

²⁰ Ibid. s. 41

og som Kunio Komparu²¹ uttrykker det ”..as successive generation inherited the art,(they) poured the best of wisdom and techniques into it, and then passed it on.”

Skolene i No

Før jeg går over i det neste hovedavsnittet i dette kapitlet, vil jeg si litt om de ulike skolene innenfor No, siden jeg allerede har nevnt Kanze skolen og hvordan den oppstår ved at Kan'amis spillestil blir ledende. Når denne spillestilen blir overtatt og videreført av sønnen Zeami, som i tillegg nedtegner anvisninger til kommende generasjoner, så skaper det også ”skole” for hvordan kunnskapen om teatret og spillet går videre til neste generasjon.

I No er kunnskapen stort sett blitt overført i et master-elev forhold, og i No har det ofte vært far og sønn. Det var viktig å begynne opplæringen til en profesjonell skuespillerkarriere tidlig, og en fordel å bo og leve sammen med sin mester. At skuespillerarven gikk videre til barna var selvfølgelig også en måte å bevare familiens posisjon og levebrød på, siden teatret sto under shoguns gunst og beskyttelse.

Det oppstår etter hvert noen få familier som får et monopol på retten til å spille No, og det er foruten Kanze: Komparu, Kita, Hosho og Kongo. Disse eksisterer fortsatt og har betegnelsen *skoler* i No. I dag er det ikke bare familiemedlemmer som får opplæring innenfor skolene, men i hver skole er overhodet, *soke*, fra den opprinnelige familien.

Form og Innhold

Jeg har allerede nevnt at jeg støtter meg på Kunio Komparus verk *The Noh Stage – Principles and Perspectives* i dette hovedavsnittet og i det neste. Komparu ble født som en av sønnene til overhodet i Komparu skolen, og fikk en grundig opplæring i No. Det er som ”innside” aktør at han uttaler seg om de ulike funksjonene han kjenner fra ung alder.

²¹ Kunio Komparu er sønn av lederen av Komparu skolen, en annen retning innen No. Han utdannet seg fra barnsben av til å bli No skuespiller, men forlot teatret for å bli journalist. Han skrev senere *The Noh Stage* (1983) som dette sitatet er hentet fra (s.15)

Rollene

Den viktigste rollen eller hovedrollen i et No drama er *Shite*. Det betyr ”den som er aktiv” eller ”utøver”. Selvfølgelig er alle rollefigurene i et No drama utøvere, men det som er spesielt med *Shite* er at hans rolle vil bestemme hva slags type drama som spilles, og være den som leder spillet. De andre skuespillerne følger *Shites* framdrift. Dersom *Shites* rolle er en gud er det et såkalt gudespill. Spiller han en kvinne, er det et kvinnespill. Ifølge Komparu representerer *Shite* rollen et symbol på scenen. *Shite* vil lede publikums bevissthet ved å oppsummere en delt erfaring eller reflektere over et gitt budskap.

Waki er publikumsrepresentanten. *Waki no shite* er den fulle betegnelsen på rollen, med andre ord er det en ”sideutøver” til *shite*. *Waki* er den rollen som bereder vei eller skaper en situasjon slik at hovedrollen kan komme på scenen. Som respons på *wakis* rolle kan *shite* gi uttrykk for de følelsene, tankene eller ønskene som setter dramaet i gang. På denne måten er *waki* en slags antagonist, men ikke på den klassiske måten vi kjenner til i vesten, *waki* har ingen drivende rolle og det er sjelden noen nevneverdig konflikt mellom *waki* og hovedrollen. *Shite* er i sentrum når han er i gang med sin rolle, og *waki* setter seg og forblir stort sett passiv under resten av stykket. For øvrig er *Waki* alltid en mannsrolle, det vil si at rollen aldri spiller kvinner og bruker aldri masker.

Den andre siderollen er *tsure*, som følger hovedrollen enten som en *shite-tsure* eller *waki-tsure*. Den kalles også *tvilling-tsure*, da har karakteren like stor betydning som hovedrollen. Både *shite* og *tsure* får sin opplæring gjennom de ledende skolene som er nevnt over.

Siden skuespillertreningen starter ved fireårsaldren (ifølge de skuespillerne jeg snakket med i Japan) er det flere barn som allerede ved åtte års alder kan spille roller i No, og det er fra gammelt av roller for barn i No. Rollen kalles *kokata*. Det er sjelden det er behov for at barn spiller barn. Barn fyller i stedet voksenroller som keiser eller andre personer av høy rang. Dette kan være ut fra respekt for keiserrollen eller rangspersonen, sier Komparu, siden rolleskikkelsen blir en symbolsk karakter. Det er flere teorier om hvorfor det i No forekommer en slik åpenbar motsigelse mellom den som fyller rollen og det rollen skal uttrykke. En teori går ut på at det er en foredling av rollen, et uttrykk for *yugen*, fordi den ikke er direkte og realistisk. En slik synliggjøring av *yugen*, som en ideell og vakker fortolkning av noe helt annet, skal være når *kokata* gir rolle til en sinnstilstand som krigerens ensomme smerte der han befinner seg i en avgrunn, eller en sterk kjærlighetslengsel. Det beste uttrykk

for *yugen* ifølge denne teorien, er når *kokatarollen* uttrykker fortiden og på den måten symboliserer «skjønnheten i en ”beginners mind”²²».

No er et sang og dansedrama, og instrumentene er beskrevet i min film. Det som kan legges til er at musikere og sangere befinner seg på scenen under hele forestillingen. Det er fra seks til ti sangere i *jiutai*, koret. Det mest interessante ved musikken i No er at pausene regnes som en like vesentlig del av musikkbildet, de spiller en aktiv rolle i det totale drama som lyden iscenesetter.

Den første strofen er særlig viktig for dramaets framdrift. No spillet er alltid fokusert på *shite*, og *jiutai* må hele tiden være bevisst og lytte, tolke intensjonene til hovedrollen, få fram stemningen i dramaet og bevege det i ønsket retning.

Det spontane møtet

Med mindre det er et ekstremt vanskelig eller sjeldent stykke som spilles, kommer aldri aktørene sammen for å prøvespille før forestilling. Det er to vesentlige grunner for det, alle aktørene har en lang og streng opplæring i den delen de skal utføre på scenen, og om de prøvespiller er det ingen garanti for at det de får til i en prøvespilling kan gjentas for et publikum. Når møtet allerede har så stramme rammer, må forestillingen være et så spontant møte som mulig. Som sangere og må lytte til *shite*, som beskrevet over, være åpne og konsentrerte ovenfor hverandre, må alle på scenen være tilstede i det eksakte øyeblikket de møtes for å få til et best mulige samspill.

Scenen

Den tradisjonelle No scenen er alltid bygget (som vist i filmen) med tak, både over scenen og broen som fører inn til scenen også når teaterscenen og broen befinner seg innendørs.

Man ikke sikkert hvorfor man fortsatt å bygge tak over spillerommet, men helt fram til slutten av 1800-tallet blir No oppført utendørs, og man ville ikke endre en så gammel og tradisjonsrik arkitektur. På den annen side var modellen for scenen den hellige dansepaviljongen *kagura-den* fra Shinto shrine. Komparu mener at slik som taket over scenen avgrenset den hellige *kagura-den*, et innviet området for dansen, kan No-teatret ha tatt med seg denne tradisjonen med at taket markerer det innviede området for dramaet.

²² Ibid. s. 160

Fra scenen går det som kalles broen. Denne fører inn til speilrommet, der skuespillerne kommer fra ut til scenen. Det japanske navnet på broen er *hashi-gakari* og henspeiler på at den er bindeleddet mellom denne og den andre verden, slik at ånder og guder kan bevege seg over fra den andre siden.

I rommet innenfor broen er speilet der man setter på masken. Det er der man hilser masken og kan forberede og konsentrere seg om å innta den rollefiguren man skal forestille. Allikevel ifølge Komparu, er ikke rommet et speilrom fordi det er et speil der, men fordi det er rommet der man må bli konsentrert på seg selv for deretter å bli bevisst på en annen karakter. Det er rommet der man må speile den andre som seg selv. Speilrommet er på japansk *kagami no ma*. *Kagami* kan også bety sann, fordi speilet gir en sann gjengivelse. Så speilrommet er rommet for refleksjon, seg selv og den andre, og det sanne.²³ No scenen begynner her, ifølge Komparu, den omfatter hovedscenen der drama spilles, broen og speilrommet.²⁴

Jo-ha-kyu

Zeami gir anvisninger om en tredelt struktur i No som også omfatter scenen. Ved utgangen av speilrommet, øverst på broen er *jo*, midten *ha*, og enden der den møter hovedscenen er *kyu*. Hovedscenen har også denne inndelingen, slik at den øverste delen ved bakveggen er *jo*, den midterste *ha*, og fronten *kyu*.

Selve dramaet har den samme strukturen, *jo* betyr innledning, *ha* utvikling og *kyu* konklusjon eller avslutning. Denne inndelingen innebærer endring av tempo i stykket: *jo* begynner sakte, deretter et brudd med *ha* som går over i et raskere tempo som trappes opp med *kyu*, for så å tone helt ned stil slutt. Når dette tempo overføres til scenen, gir det indikasjoner på hvor de ulike delene av drama utspilles.

Disse tre elementene går igjen i alle deler av No, basert på ideen om at denne rytmen er den naturlige for mennesket, vi begynner gjerne langsomt, for så å øke rytmen, for deretter å begynne om igjen. I No går denne rytmen igjen også i enkeltdelene så som hver strofe og hver bevegelse, og sist men ikke minst går det igjen i de fem ulike dramatyper, klassifisert etter hvilken rolle *shite* har: Gud, krig, kvinne, gal person eller demon. Dette er en full syklus i en No forestilling.

²³ *Ibid* s. 127

²⁴ *Ibid*. s. 128

Dramaet

Tilslutt vil jeg ta med litt om selve dramaet som er utgangspunktet for forestillingen. Et gjennomgående tema i No spillene er en person på vandring. Det kan være en prest, kvinne eller mann, men alltid en person fra den nåværende verden. Så skjer et avgjørende møte, og historien er i gang.

Det er ikke mye av et plot i et No drama. I *The Noh theatre*, sier Komparu følgende:

The plots of Noh plays are so simple that we can hardly call them stories: it would be more correct to call them a series of hints....mere anecdotes that can be summarized in a paragraph or two. The plot of the great *Hagoromo*....is based on the legend of the Feather Robe, known to every Japanese schoolchild²⁵

Historien om *Hagoromo* er historien om en fisker som finner en vakker kimono. Da han vil ta den med seg, kommer en himmelsk vesen og trygler om å få den tilbake. Vesenet får det dersom hun vil danse for fiskeren. Høydepunktet i historien er når fiskeren nøler med å levere kimonoen tilbake fordi han tviler på at hun vil danse for han. Da sier det himmelske vesenet: "Doubt is for mortals, it exists not in heaven"²⁶ Dette utsagnet endrer stykkets karakter, hevder Komparu. Forestillingen begynner med en vanlig mann som er på vandring, og ved et møte endrer stykket karakter og

..create a strong impression of the purity and elegance ..and..create a world of *Yugen* : for this purpose the limitation of the simple story are transcended and a play lasting nearly an hour is created...

Historien er nærmest en unnskyldning for å få i stand et dans og musikk drama, sier Komparu, og samtidig skape noe som kan være "større enn livet".

Kyogen

Helt til slutt i dette kapittelet vil jeg nevne det komiske innslaget i en No syklus, Kyogen. Det er et spill som varer omtrent en halv time, og kommer gjerne inne i *Ha* fasen i No. Det har egne skuespiller utdannet i egne *skoler*. Kyogen er det spillet som ligger nærmest den opprinnelige Saragaku (se over historisk del) og kjennetegnes også ved at det ofte snur opp ned på herre – tjener forhold. Den smarte tjener som lurer den dumme herren er et ofte brukt tema. Kyogen skuespillere kan være ha roller i No spill, da kalles de *Ai* og det er mindre roller som båtmannen som tar shite over elven og lignende, eller de er forteller mellom aktene eller i et spill som oppsummerer og forklarer for publikum.

²⁵ Ibid. s. 150

²⁶ Ibid. s. 150

Kaptittel 3 : MASKENES SPILL

Maskenes spill ble tittelen på denne dokumentaren. Da jeg reiste til Japan for å ta opptak, hadde jeg allerede kontakt med en kunstner som hadde laget masker hele sitt liv. Planen var å ta utgangspunkt i hans arbeid for den videre formidlingen av No gjennom en film.

Reisen i Japan startet i Tokyo til Oita en mindre by på øya Kyushu syd i Japan, via Yokohama, Nara og Kyoto, tilbake til Tokyo.

Assymetrisk estetikk

No teatret er det eneste kjente teater i verden i dag som bruker masker i forestillingen. Masker brukes ikke i alle roller, men i kvinnerollene (tidligere var alle No skuespillere menn), gude- og demonroller. Roller som eldre menn har også masker.

Som forklart i forrige kapittel om spelrommet hvor man setter på seg masken, har det alltid knyttet seg spesielle tanker og ideer til masken, som selvsagt ikke har samme betydning i dag som det har hatt i tidligere tider. Likevel er masken et synlig uttrykk for den personen eller rollen man besjeler, og et sterkt symbol på den tilbakeholdte assymetriske estetikken i No.

Denne tilbakeholdte estetikken blir referert til som assymetrisk, fordi den kan ha et sterkt uttrykk i en bevegelse dersom det kombineres med tilbakehold i andre bevegelser, som nevnt under kapitlet om No. Slik er også masken et tilbakehold, og kan for eksempel kombineres med høy og kraftig stemme.

Derfor har jeg latt denne tittelen stå som et treffende uttrykk for hele estetikken i No – det er et levende og sterkt uttrykk, men i en seremoniell og streng ramme.

Den praktiske delen

En praktisk oppgave må også være praktisk gjennomførbar. Det kan handle om god planlegging, men også om hva som er mulig å få til.

På min reise til Japan for å utforske temaet mitt, var planen å bruke god tid til å finne ut om emnet mitt og gjøre de rette avtalene før opptakene skulle ta til. Økonomien gjorde det umulig. Tid ble til penger og for å spare på begge deler, ble arbeid med å finne ut gjort med kamera i hånd. Mye kunnskap om noe kan man finne ut på forhånd, men hva man skal se etter og hvor man skal se, det får man gjerne noen gode korrigeringer på når man først er på "location" og i selve miljøet.

Som et eksempel kan jeg nevne professor Emmert som jeg hadde kontakt med før jeg reiste til Japan. Hvor god innsikt jeg skulle få i No musikk gjennom han, kunne jeg ikke vite før jeg så og hørte han utøve musikken på alle de fire instrumentene som brukes i No. Da fikk jeg også vite om den betydningen den har i No. Dermed fikk musikken en større del enn først planlagt.

Før jeg reiste hadde jeg allerede en avtale om å møte maskekunstneren i Oita. Han hadde en livstruende sykdom og var allerede såpass svak da jeg ankom, at opptaket måtte bli kortere enn beregnet. Møtet med Tanimura, skuespiller ved No teatret i Oita, var helt og holdent tilfeldig. Hun var i teatret da vi kom dit for en omvisning. Siden jeg hadde kamera med og tillatelse til å filme, ble det en guidet tur med Tanimura i stedet, og den kunnskap og innsikt i No som hun delte med oss, ble nok ganske annerledes enn det direktøren for teatret ville gitt.

Tanimura tok oss videre med til sin private scene og viste oss sine vakre No drakter og spesielle masker. Senere ga hun meg også et intervju. Det var en ære for henne å få informere om No kunsten.

Å vandre med et kamera inn i et emne slik jeg gjorde, handler om møter som åpner seg og andre som lukkes. En kontakt som åpner for en annen. Å reise til en "location" for å utforske, handler om å reise fysisk gjennom et landskap med kamera. Samtidig handler det om å reise inn i et tema. Det handler om å være tilstede, gripe en sjanse eller finne nye veier der andre ble stengt (som bl.a. filme en No forestilling eller korte ned på opptak hos maskekunstneren). Slik fikk jeg innsikt i en levende kunstform og kunstnerne bak den.

Derfor endte jeg opp med å la dette gjenspeiles i filmen, og mener at det er en treffende beskrivelse å kalle den en ”on the road movie”.²⁷

Filmen - En reise inn i No

Jeg har valgt å ordne filmen etter tema. Det er måte å ordne en tekst på som også har mønster etter gamle japanske prinsipper. I sin artikkel om Kurosawas *Dreams* (1990) henviser Noriko T. Reider til Konishi Jin'ichis verk om japansk poesi. Konishi viser at en gammel japansk teknikk er å ordne tekst etter prinsippet om progresjon og assosiasjon. De er selvstendige enheter som ordnes etter hverandre ved hjelp av ord de har felles, eller for eksempel at alle er høstdikt.²⁸ Ved å ordne temaene slik, håper jeg å få fram noe mer dybde i hvert tema, framfor å flette de sammen, som ville gitt en mer fragmentert opplevelse av de ulike sidene ved No.

Filmen åpner med et utsagn, *Ichi go ichi e*. Utsagnet tilskrives Sen no Rikyu som utviklet teseremonien på femtenhundretallet, en annen genuint japansk tradisjon. Teseremonien i likhet med No utføres etter strenge, innøvde bevegelser eller handlingsmønstre.

Uttrykket består av to kinesiske tegn, og har sin forankring i Zen buddhismen. Det første *Ichi go* betyr et tidsløp fra ende til slutt, og *ichi e* en sjanse eller et møte. Det henspiles på livsløpet og møtene vi får. For en samurai kunne et slikt møte bety liv eller død, om han ikke mestret sin kampkunst eller hadde et hundre prosent fokus i møtet med fienden. Betydningen av disse prinsippene i et møte på liv og død er ikke så vanskelig å se.

Annerledes er det i livet ellers, men prinsippene er like viktige der, mente Rikyu. For at et menneske kan ta det hele og fulle ansvar for sine handlinger her og nå, og gi sitt beste i de mange flyktige møter gjennom et tidsløp, måtte man oppøves til sine oppgaver med konsentrasjon og nøyaktighet.

I en samtale med en No skuespiller i Tokyo (ikke med i filmen) sier han det er viktig å legge til side alle forstyrrende følelser. Tanimura sier noe av det samme i intervjuet med henne. Hun

²⁷ ”On-the road movie” er en betegnelse på en lavbudsjettfilm som kommer på 60-tallet. Den meste kjente fra denne tiden er *Easy Rider*. Den kjenntegnes av mye improvisasjon, og at den gjerne blir til under en reell reise.

²⁸ ”Akira Kurosawa’s *Dreams*, as seen through the principles of classical Japanese literature and performing art.” *Japan Forum*. 17:2.

går litt lenger ved å nevne at det indre menneskets tanker og følelser er avgjørende for hvordan man formidler skjønnheten i No. Litt senere i filmen, i intervjuet med maskekunstneren, sier han også at hans sinnsstemning er viktig for hvordan han utfører maskekunsten. Lager han en glad maske må han være glad, en sint maske må man sette seg inn i sinnet og føle det for at dette kan manifesteres i masken.

Når det gjelder *Ichigo ichi e* prinsippet i No er det selvfølgelig det samme som også er nevnt i kapittelet om No: *Det spontane møtet*.

Når Tanimura setter på seg masken, hilser hun den. Masken behandles med respekt. Senere i filmen når hun kler opp modellen i kimono, viser hun at masken skal settes på, på en bestemt måte. Den må holdes på siden av masken der båndene er festet, maskens ansikt skal aldri berøres. Nå er naturligvis maskene svært verdifulle. De fleste av Tanimuras masker er svært gamle og sjeldne, og disse maskene går i arv i flere generasjoner. Den et kunststykke, i likhet med maskekunstneren Andos masker (se filmen). Det å behandle maskene med respekt og omhu er viktig rent praktisk.

Senere i filmen forteller og viser Tanimura fram masken Ryuujo (dragekvinnen). ”Masken”, forteller hun, ”skal forestille en kvinnes ansikt som er forvandlet eller ødelagt på grunn av sjalusi. Hun har gullfarge på øynene sine. Avhengig av lyset, glitrer fargen i lyset og fremhever at hun er besatt av sjalusi... At det er gullfarge forteller at hun er i ferd med å bli en demon.” (ifølge oversettelse av intervju). Så sier hun, idet hun er i ferd med å ta masken på, ”Jeg er litt redd og kan ikke ta på denne masken”. Hun gjør det allikevel og gir ikke noe svar da hun blir spurt om hun virkelig er redd for masken. (se oversettelse intervju).

Tanimura forteller at maskene representerer bestemte karakterer. Det er noen få hundre maskedesign, og blant disse er det omtrent et dusin forskjellige typer. Det knytter seg bestemte historier, som oftest er de godt kjente fra legender og historien (som dragekvinnen Tanimura forteller om). Dermed blir maskene bindeleddet til fortiden og forfedrene, foruten å sette publikum inn i bestemte sinnsstemninger og forventninger.

Tanimura nevner også Yugen, dette skjønnhetsidealet som Zeami skriver om og som allerede hans far, Kan'ami var opptatt av som det ypperste i en No forestilling:

Tanimura: "Vel, når alt kommer til alt, er det å bevege seg minst det som mulig tyder på at man setter mest pris på Yugen /implisitt /underforstått skjønnhet"

Intervjuer: "Yugen?"

Tanimura: "Yugen. Man skal *ikke* uttrykke alt. Holde inn...prestasjonen, sjelen eller uttrykket....lades opp inne i...det at man ikke skal vise alt stemmer med den japanske estetikken..."

Lenger ned i intervjuet sier hun (som nevnt i filmen) dette om at om drakten hennes er fargerik

"...krangler de (fargene) ikke med hverandre...det er nettopp fordi dette inneholder noe dypt.

Og hun fortsetter

... Full av følelser og har veldig store uttrykk, men uttrykket (trekkes) inn og inn, lades sjelen innenfor....derfor finnes det ordet Kadenshu."...den enkleste bevegelse...blir raffinert, forfinet og delikat. Derfor Kadenshu er...det er »Å meddele hjertet«, som er den berømte filosofien av ZeAmi (sa) om Noh-kunst...igjennom disse sorgfulle maskene med deres enestående uttrykk og igjennom deres enestående fargerike drakter skal man på en egentlig «Yugen»-skjønnhet-vis ikke bevege seg stort, i den minste bevegelsen, la det skinne noe som appellerer til hjertene..." (s.)

Det transendentale aspektet er tilstede i det tradisjonelle No, og er vel heller ikke så merkelig siden det er så uforandret gjennom mange hundre år. Det er spesielt broen inn til scenen som knyttes til den "andre siden" mens scenen er vår verden. Alle skuespillerne beveger seg over denne broen, mens de andre medvirkende, musikere og sangere og scenearbeidere går ut og inn av den lille døren i hjørnet av scenen.

Tanimura sier dette om broen:

Den viktigste faktoren for å forstå Noh-kunst er at den har sin opphav i en buddhistisk verdens synspunkter. Buddhismen, religion...japansk buddhisme har denne ideen om at man gjenfødtes etter sin død. Så, som jeg forklarte dere isted, stedet like ved teatergarden indikerer den neste verden, den lange korridoren indikerer en bro mellom verden vår og den neste, hvor de urolige sjelene vandrer omkring, en verden av de evig pinede. Det firkantete teateret, det er verden vår. Den neste verden, veien Chuyo og denne verden. Noh-teateret er bygd på denne måten. Alle Noh-spillene følger dette syn på livet. På en måte opptrer samurai i No-spill for å roe ned sin sjel dagen før de skal til krig,... men på en annen måte tror jeg de gjør det, fordi de hadde et ønske om å komme tilbake til denne verden og fortelle om lidelsene sine (som de mange No-karakterene gjør)...og i et buddhistisk verdenssyn får man den ..samme skjebne i den neste verden som i den reelle verden. For eksempel dreper man mange folk i krig. Samuraiene tar liv av andre mennesker. Disse type folk lider akkurat det samme skjebne som dem de har drept. De slåss og dør, og de gjenoppstår i den andre verden, men bare for å slåss og dø igjen. Man skal lide den samme skjebne i den neste, derfor bør man ikke gjøre så grusomme handlinger, sier både buddhismen og Noh-filosofi. Alt dette her finns i Noh-spill (oversettelse intervju s.)

Emmert som ikke er vokst opp i en japansk tradisjon nevner lite den transcendentale dimensjonen ved teatret, men snakker likevel om fløyten i No som et instrument med "...an other-worldly sound." (under musikkdelen i filmen).

Den siste delen med maskekunstneren viser den samme tilnærmingen til arbeidet med masker, som kan spores i alle deler av No kunsten. Øvelse med en mester gjennom et langt liv, for å tilstrebe perfektjon og indre konsentrasjon. Fokuset og konsentrasjonen er viktig, som han sier når han forklarer arbeidet med ”den ubrutte hår-linjen” eller som han også kaller det, ”livslinjen”. I intervjuet nevner også Ando at maskekunsten har ført han nærere et naturlig liv, tilbake til naturen så å si. Leve et naturlig liv (unngå medisiner), dyrke blomster og grønnsaker, tilbake til naturen, det er for han et uttrykk for en større indre harmoni.

Alt i alt mener jeg det mest slående ved det jeg så og dokumenterte, er den presisjon og absolutte regler som eksisterer rundt og i No kunsten. Det å bli en No kunstner eller arbeide med No, enten som påkleder, eller skuespiller, maskemaker eller sanger, musiker, handler om øvelse om igjen og om igjen. Man regner seg aldri som utlært, selv ikke når man til slutt, som mester Ando, må legge verktøyet ned. Men på denne veien er likevel det å være til stede her og nå av størst betydning. Uten den erkjennelsen kan man ikke komme videre i en utvikling. I den øvelsen jobber man med en mester i lang tid, men ansvaret for sin utvikling må ethvert individ ta. Friheten for individet ligger i det å mestre øvelsen, slik at man kan glemme sin egen utilstrekkelighet og møte øyeblikket med sine gleder eller utfordringer.

I kort tekst ble det konklusjonen på det jeg så og dokumenterte: Veien, øyeblikket og det individuelle ansvar. De tre prinsippene jeg kunne trekke ut fra møtet med disse No kunstnerne.

Kapittel 4: ANALYSE AV ET SAMTIDSDRAMA

Drunken Angel kommer ut allerede i 1948. Kurosawas bibliografi viser at han ble ansatt hos²⁹ P.C.L. (Photo Chemical Laboratory), Tokyo i 1935, som tross navnet sitt var mer enn et fotolaboratorium. Det var faktisk et filmselskap som senere får navnet TOHO, og der blir han i mange år en del av regissør Kajiro Yamamotos gruppe. Kurosawa får opplæring i alle deler av filmproduksjonen, og senere når han regisserer sin første selvstendige film i 1943, følger han opp i de fleste deler av produksjonen, også ved klippebordet. Det fortsatte han med gjennom alle filmproduksjonene sine. Han skrev også de fleste filmmanuskriptene selv, eller sammen med tre til fire faste manusforfattere.

Fra 1943 til 1946 lager Kurosawa seks filmer for P.C.L. Det går da to år før *Drunken Angel* kommer i 1948 fra det samme filmselskapet.

Et kort sammendrag

Filmen hovedperson er legen Sanada (Takashi Shimura) som driver en fattig liten praksis i et område som fremdeles er rasert etter krigen, like ved en forgiftet sump, der nabolaget tømmer søppelet sitt. Han blir oppsøkt på sitt lille legekontor av gangsteren Matsunaga (Tohiro Mifune) som er skutt i hånden. I det samme besøket på legekantoret, finner Sanada ut at pasienten er alvorlig angrepet av tuberkulose. Da han antyder for Matsunaga at han må få tatt røntgen, begynner konflikten. Matsunaga vil ikke høre på at han er syk, og angriper fysisk legen fordi han forteller han sannheten. Men Sanada gir ikke opp så lett, og gjennom hele filmen forsøker han å hjelpe Matsunaga til å endre livsførsel for å bli frisk av tbc.

Konflikten mellom legen og gangsteren er den røde tråden gjennom filmen som skisserer konflikten mellom legens sunne innsats og et forvorpent gangstermiljø som Matsunaga er knyttet til. Matsunaga klarer ikke å løsrive seg fra dette miljøet, og blir stadig sykere. Han er midlertidig mafiaboss over et område i byen, mens den egentlige sjefen, Okada sitter i fengsel. Vi har også fått vite at assistenten til Sanada, er Okadas kone og frykter den dagen

²⁹ *A Warrior's Camera* (1999, s. 37)

han slipper ut. I mellomtiden nyter Matsunaga respekt fra folk i området og kan få gratis varer hos kjøpmenn på grunn av sin status i gangstermiljøet, og han har en vakker kvinne som svermer rundt han. Derfor er det ganske hjerteskjærende å se når Okada slipper ut av fengslet. Okada tar tilbake sitt territorium og ender opp med kjæresten til Matsunaga, som ribbet for alt vil rette opp sin ære ved å ta livet av Okada. Det ender i stedet med at han selv blir drept.

Moral og viljestyrke

Filmen åpner med et nærbilde av en sump, vi aner det grumsete vannet som bobler litt under fortekstene, mens musikken gjentar et tema. Det er strykere som spiller, med relativt få instrumenter, til gjengjeld er det flere av de mørke tonene som bratsj, cello og kontrabass. Det er ikke noe fulltonende symfoniorkester, få instrumenter i et rendyrket dystert og avventende uttrykk. Forteksten kommer og går ved en svakt tegnet iris bak tekstene, som fader dem inn eller ut. Denne svake ringen tar opp konturene av boblene vi ser i sumpen bak i bildet. Deretter går temaet i musikken over i en enkel gitarsolo, kamera panorerer og vi ser mer av et vannspeil. Bildet skifter til tre jenter, det er natt. Jentene reiser seg og går ut av bildet, og det halvtotale utsnittet blir til et ultratotalt uten at kamera flyttes. Utsnittet viser dammen i mellomgrunn, og i bakgrunnen i et spotlight skimtes gitaristen. Utsnittet skifter, går nærere gitaristen for deretter å panorere over dammen som avslører søppel og skitt, og fanger inn to yngre menn på andre siden.

I løpet av noen få utsnitt er vi presentert for et miljø, og musikken, panoreringen over den skitne dammen, lar oss forstå det er et dystert sted, noe som og underbygges av tidspunktet på døgnet. Ungdommene som beveger seg ut av bildet, og guttene som er i bevegelse inn i bildet, gir ved de late og rastløse bevegelsene inntrykk av å være i drift. Idet vi går over på den andre siden til et halvtotal på guttene, hører og ser vi de slår etter mosquitoene, som bekrefter det usunne ved dammen og miljøet, før kamaeraet flytter seg inn i legekantoret, og vi møter Sanada og Matsunaga for første gang. Dialogen mellom legen og pasienten er knapp og litt røff, og vi, som legen blir presentert for pasienten som yakuza, når legen drar ut en kule av den skadede hånden.

Vi er fortsatt i presentasjonsfasen av filmen, der vi får viktig informasjon om hva dette skal handle om, hvor det foregår og hvem som er de viktigste aktører. Når legen får vite at det er en yakuza han har inne på det beskjedne kontoret sitt, befinner han seg ved det åpne vinduet.

Han kikker ut (han vet en gangster har med seg livvakter) og knytter på den måten forbindelsen mellom Matsunaga til de to vi nettopp har sett ute ved dammen. Dermed gjøres det klart for oss også hvor legekantoret befinner seg. Da Sanada plutselig blir stukket av en mosquito bekreftes stedets beliggenhet igjen. Sanada må sette opp døra på grunn av varmen, og ender opp med å sette en søppelbøtte foran da han ikke får døren til å stå åpen. En liten handling som understreker det enkle og nesten kummerlige miljøet, at legen neppe blir særlig rik av praksisen sin.

Uten noen fortellerstemme eller annen dialog, men med et presist utvalg av utsnitt som følger på hverandre i en logisk rekkefølge, etablerer Kurosawa et spesifikt miljø og hovedpersonene Matsunaga og Sanada. Kort etter braker de sammen da legen må bekrefte at gangsteren er alvorlig syk, og hovedkonflikten som driver denne filmfortellingen framover og er bærer av filmens budskap, er på plass, og vi er fortsatt bare noen minutter inn i filmen.

Burch³⁰ hevder at Kurosawas filmer fram til *Rashomon* (1950) er laget overveiende etter en Hollywoodmodell, og at han mestrer spesielt godt kontinuitetsklippingen. Denne åpningen i *Drunken Angel* er et eksempel på det. Den har et klassisk anslag, som på noen minutter setter en stemning som peker inn mot filmens handling og får på plass de tre hovedelementene i filmen: hvem, hva og hvor.

Prince nevner i *A Warrior's Cinema*³¹ at filmen er blitt sett som et eksempel på en neo-realistisk film. Selv er han ikke i det, og han kan ha rett i at den ikke framstår som noe typisk eksempel på det. Likevel har den absolutt elementer av den neo-realistiske sjangeren. Vi befinner oss mye ute i gatene, i tilsynelatende naturlige miljø og filmen forteller også historien til folket på grasrotplan, historien har et sosialt engasjement gjennom Sanada. Den neo-realistiske filmen ville vise arbeiderklassens kår og skildre deres skjebne under begrensede vilkår, i så måte er *Drunken Angel* også en kritisk samfunnsfilm, den ønsker å si noe om yakuza miljøet og den ødeleggende virkningen det hadde på det japanske samfunnet.

Likevel plasserer ikke filmen seg helt i noen europeisk filmsjanger, den låner også elementer fra film-noir sjangeren. En god del nattmiljø og flere scener der regnet øser ned, er stemninger

³⁰ Sitert i Prince (1999, s. 66)

³¹ Ibid. s. 78-79

tatt fra film-noir. Det er langt fra noen gjennomført film-noir stil, men etter min mening bruker han elementer derfra for å markere gangsterelementet i filmen.

Filmen veksler mellom dagslys og nattescener når den veksler mellom Sanadas hverdag og Yakuza miljøet. Etter åpningsscenene er vi igjen ved dammen sammen med Sanada, det er høylys dag og noen barn leker ved og delvis ute i vannet. Sanada blir rasende og beordrer dem ut av vannet, han ender opp med bokstavelig talt å jage dem vekk. I hele denne scenen er det mange ultratotale utsnitt, som effektivt lar oss se hva som skjer mellom Sanada og ungeflokkene, men det gir oss også distanse til Sanada. Kurosawa kompenserer det med at han lar Sanada skrike og bråke, mens han jager ungene ut. Poenget her er heller ikke å fremheve hvor skrikete og bråkete Sanada kan være, det er ikke det karaktertrekket som er i fokus, men å vise handlingen. Han redder barna fra en livsfarlig sump, det er motivet som driver Sanada som er viktig her.

Scenen ender med at vi kommer nærmere inn på med kamera, og ser en mildere Sanada i samtale med en av guttene, som han har behandlet tidligere. Han forteller gutten og oss, at dammen var årsaken til at han hadde vært syk. Vi følger hans bekymrede blikk ned på det grumsete vannet.

Vi trenger å kjenne til denne siden ved Sanada, før vi går videre i filmfortellingen. Sanada bryr seg for den oppvoksende slekt, den smittefarlige dammen, han buldrer og bråker, men hans engasjement går for å rette opp, ta vare på og finne de konstruktive løsninger for mennesker han kjenner ansvar for. Assistenten, gangsteren Okadas kone som skjuler seg hos Sanada, sier han bryr seg mer om pasientene enn seg selv.

Hun får selv gjennomgå fra Sanada, da hun senere av pliktfølelse mener hun bør ta kontakt med sin gangsterektemann, som har sluppet ut av fengslet. Motivet er å prøve og påvirke han i riktig retning. Sanada reagerer likeledes på Matsunagas forsøk, helt mot slutten av filmen da han er ekskludert fra sitt territorium og vil appellere til yakuzasjefen. Vi aner at Kurosawa her låner sin moralske stemme til Sanada, som poengterer at den type selvoppgivelse enten av ære eller plikt er lite verdt, når det bare fører til ødeleggelse for den som ofrer seg.

Mens Sanadas engasjement som pliktoppfyllende lege er konstant til det siste, enten det gjelder den unge skolejenta som blir frisk fordi hun følger legens råd, eller det er Matsunaga

som ikke vil gjøre det. Allikevel gir ikke Sanada opp å få Matsunaga til å endre livsførsel. Det oppstår et slags mester-elev forhold mellom dem, som vi finner så ofte i japansk tradisjon. Slik er det også i No-teatrets disipliner, innenfor den profesjonelle delen. All opplæring går gjennom et mester-elev forhold. Som et apropos til Sanadas røffe uttrykk ovenfor dem han drar omsorg for, så fortalte maskekunstneren som ble intervjuet i min dokumentar, at hans mester aldri ga oppmuntringer, men tvert imot fortalte han at hans maskearbeid aldri var bra nok. Dette er i samsvar med Zen filosofi om at der hvor man ønsker en utvikling gjennom livet, man må aldri komme til det punkt der noe er bra nok, men fortsette perfektjoneringen som om man aldri kan nå noe endelig mål.

Om mester-elev forholdet mellom Sanada og Matsunaga har en røff tone, så har det et konstruktivt mål, det å få Matsunaga ut av det ødeleggende yakuza miljøet, slik at han kan bli frisk. Det står i kontrast til forholdet mellom yakuza sjefen og hans menn. De står i et lojalitetsforhold til sjefen sin og mottar ordre, men kan bli skruppelløst utnyttet. Det forstår vi når Matsunaga forsøker å appellere til han. Matsunaga overhører da sjefen si han har beregnet at Matsunaga skal dø av sykdommen, siden han ikke lenger har bruk for han. Vi forstår at en appell til denne mannen ville nytte lite, han er for lengst hinsides alle moralske skrupler.

Den rolige måten yakuza sjefen framstår på, står også i kontrast til den fremfusende legen. Men her er ikke yakuza sjefens rolige overflate noe uttrykk for edel selvbeherskelse (som også er høyt verdsatt i japansk tradisjon) men heller kald likegyldighet.

I Zen estetikk helt fra 1400-tallet (se første delen av denne oppgaven) kan overflaten fremstå som enkel, enten en klesdrakt, hus eller annen gjenstand. Til gjengjeld skulle den gjerne være av edleste materiale på innsiden. Det samme kom til å gjelde det indre menneskets utvikling. Det er på innsiden det skal være edelt ”materiale”.

Yakuza sjefen er nærmest å betrakte som uforbederlig uten tanke på annet enn egen vinning, mens Sanada er hans rake motsetning. Han gir ikke opp det ansvaret han har som lege, og handler i de situasjoner som kreves der og da, enten det er å få ungene ut av den smittefarlige dammen, eller skjelle ut en pasienten han møter i baren fordi han ikke burde være der. Og så er det selvfølgelig forholdet til Matsunaga, som han heller ikke gir opp til tross for at Matsunaga svikter gang på gang.

Tidlig i filmen overhører vi en samtale mellom Sanada og Okadas kone. Legen sier om Matsunaga at 'han er råtten innerst inne'. Og da refererer han ikke til sykdommen hans, men hans karakter. Men vi opplever, nettopp fordi Sanada ikke gir han opp, at det hadde vært håp for han, om han hadde vært villig til å ta ansvar for livet sitt.

De tre kvinnerollene som står sentralt i filmen og er et motstykke til de tre manssrollene, går det bedre med, bortsett fra kjæresten til Matsunaga som også synes hinsides moralsk forbedring. Hun svikter Matsunaga når han trenger henne mest, da han har sin første blodstyrning og ligger syk på hennes rom. Hun pakker da sammen sine pelsler, elegante kjoler og smykker. Hun er elegant utenpå men også "råtten" innvendig.

Mens kona til Okada blir i den hjemlige havnen hos legen og den eldre kvinnen, og jenta i baren som virkelig elsket Matsunaga og oppriktig sørger over han da han er borte, bryter opp fra bar livet og reiser hjem, til landet (tilbake til naturen).

Det er en utrolig flyt gjennom filmen. Lite stillestående scener, det er istedet mye klipping og relativt mye veksling mellom ulike utsnitt. Det er noen få lange tagninger, men mye master-shot klipping, altså veksling mellom ulike utsnitt i en scene. På den måten skapes det mer tempo i filmen, som passer til et rastløst yakuza miljø. Og Sanada er heller ingen som tilbringer tid på en stol, selv om hans hvileløshet skyldes ansvarsfølelse og ikke mangel på det.

Det er et presist og nydelig master-shot klipp i en bevegelse, når Sanada oppsøker Matsunaga første gangen, og sistnevnte tar han med til en bar for en drink. Vi ser Sanada i et nærbilde, som viser hvordan han setter pris på et glass godt brennevin (vi har nettopp fått vite gjennom Matsunaga at det er beste sort). Fra tidligere i filmen vet vi at Sanada er svak for en drink, vår helt er ikke perfekt, og her bekreftes denne svakheten enda en gang.

Det er få nærbilder i filmen, men når de forekommer er det for å vise noe som er vanskelig å se uten at vi går nær med kamera. Som nærbildet i scenen ved dammen da Sanada har jaget vekk ungene. Kamera går rett inn og tar bare et det ene skuddet. Det viser Sanadas følelser ovenfor dammen, men vi opplever at det viktigste er å opprette forbindelsen mellom Sanadas ansvarsbevissthet ovenfor den skitne sumpen, og det kan ikke vises på noen annen måte enn å gi et nært og intimt bilde.

Kurosawa bruker heller ikke shot-reverse-shot teknikk ved samtale. Han bruker som oftest to-skudd (det er to personer i bildet) og veksler i stedet med utsnitt av de to i samtale. Det ser ut til å være motstridende å vise bare den ene av gangen, i store deler av en scene, når det er to eller flere i samtale. Her opplever jeg Kurosawa viser sin japanske tekning om individet som del av en gruppe. Det er ikke først og fremst enkeltindivider som har en samtale, men to (eller flere) som samtaler fordi de har en sosial relasjon. Da virker det mer naturlig å ha fokus på relasjonen, enn den enkelte i samtalen.

Men aller mest kommer den japanske regissøren til syne, der hvor karakterene deler med seg av sine private og intime følelser. Vi er vant til å se i vestlig mainstream film nærbilder der ansiktet eksponeres, når en scene skal formidle følelser. Lerretet eller skjermen gir en naturlig avstand, så for å skape nærhet, intimitet og meddiktning hos publikum, eliminerer vi avstanden ved å gå nært. I samtalen mellom Sanada og Okadas kone på legekantoret, etter legens første møte med Matsunaga i baren, snakker de sammen om tema som berører private relasjoner og vanskelige følelser.

Til å begynne med dreier samtalen seg om Sanadas manglende evne til å være diplomatisk og lur, som Okadas kone sier. Gjennom disse replikkene blir det enda tydeligere at Sanadas ærlighet teller mer, enn at han er smidig og lur i møte med livets utfordringer. Her forekommer et utsnitt med bare Sanada i bildet, det er et halvtotalt utsnitt og han sier stillferdig at det er slik han er. Bildet understreker at fordi han er som han er, blir han også stående alene. Her handler det om et individuelt valg, og dette vil jeg komme tilbake til mot slutten av denne analysen.

Deretter går de over til å snakke om Matsunaga, og vi får vite mer om Sanadas motiv for å hjelpe han. Han sier Matsunaga minner litt om da han selv var ung. Han gjorde selv dumme ting som ødela for hans videre karriere, og vi aner at han formidler noe som er smertefullt og knyttet til sterke følelser. Kamera tar da en posisjon ganske nært, men Sanada vender seg bort fra kamera, vi ser han fra siden og skimter bare så vidt ansiktet hans fra siden.

Det er et lignende utsnitt i den samme scenen på Okadas kone. Hun og legen snakker om at Okada snart er ute av fengsel. Vi får et kort nærbilde av ansiktet hennes og forstår at dette er et vanskelig samtaleemne. Deretter står hun vendt mot vinduet. Vi ser bare bakhodet og den

øverste delen av ryggen. Bildet skifter ganske snart og vi ser forfra igjen i et nært utsnitt, hun gir uttrykk for frykt og nesten resignasjon. Hun snur og går bort igjen til legen. Utsnittet veksler til et halvtotalt to-skudd. Her viser hun et mye sterkere følelsesutbrudd. Hun hater Okada, han har ødelagt livet hennes. Men kamera står på behørig avstand. I de nære utsnittene der begge er vendt bort fra kamera, nesten tømmes bildet for informasjon, vi bare aner de sterke følelsene som ligger under.

Dette valget av utsnitt har mye til felles med den estetikken Tanimura forteller om fra No teatret. Man holder igjen en bevegelse eller følelser og lader opp innenfra. Vi som publikum får også tid til å lade opp, forberede oss for å ta imot og delta videre. Et slikt valg av utsnitt viser også en respekt for intimitetssonen.

Nå er ikke dette heller en film for følelser og melodrama. Kurosawa har mye på hjertet i denne filmen. Det er ikke en ren, overfladisk underholdningsfilm, men det er gangsterfilmen som er utgangspunktet for filmens tema. Tempo og spillestil bygger opp om det.

Da Okadas kone sier mannen har ødelagt hele livet hennes, svarer Sanada: "bare halve" og mener selvsagt hun har mye av livet foran seg. Denne sarkastiske stilen sier en god del om Sanadas personlighet, men den underbygger også filmens stil. Spesielt i det første møtet mellom Matsunaga og legen er dialogen i hardkokt Humphrey Bogarte stil, og et av flere elementer som denne filmen låner fra film-noir sjangeren.

For øvrig er det flere som mener at Kurosawa ikke har noen bestemt stil, men skaper stilen i henhold til filmens tema, og i så måte er *Drunken Angel* et eksempel på det.

I denne filmen som i flere av Kurosawas filmer, er det en hel del perifere personer som har en rolle gjennom filmen, men som vi ellers blir lite kjent med. Den eldre damen i husholdningen til Sanada og personer i gjengen rundt Matsunaga og Okada. Filmene har ikke tid til å fortelle oss mer om dem, det er nok at de framstår som troverdige *typer*. Disse typene framstår ofte med en spesiell ansiktsmiming, på en nesten overdreven måte, når deres rolle er i fokus. Kurosawa tyr til disse typekarakterene, etter min mening i noe større grad enn Hollywood filmene, i disse tidlige filmene. Det å bruke en skuespiller med et spesielt uttrykk som passer for en rolle, ligger nær tradisjonen med masker. I de gamle dramaene representerer maskene sine respektive rollefigurer og har en ganske statisk karakter gjennom dramaet.

Ser vi nærmere på strukturen i *Drunken Angel* så har den også en annen utvikling enn den klassiske Hollywood filmen. Riktignok har den et anslag, en presentasjon, utdyping av historien og opptrapping mot en klimas eller et antiklimaks ved at Matsunaga blir drept, og deretter en nedtoning mot slutten, slik vi kjenner fra vestlig mainstream film. Det er for så vidt også en protagonisk og en antagonist i relasjonen mellom Sanada og Matsunaga, selv om de her tar et slags mester-elev forhold som vi ikke finner i vestlig film. Den største forskjellen ligger likevel i at i Hollywood filmen vil hovedpersonen ha en utvikling, der han eller hun kommer til en ny erkjennelse, og denne erkjennelsen bekrefter filmens budskap. I denne filmen er det ingen som har en slik utvikling og som erkjenner noe nytt de ikke mente ved filmen begynnelse, bortsett fra jenta i baren som bestemmer seg for å reise hjem og begynne et nytt liv. Karakterene er relativt statiske gjennom hele filmfortellingen

Filmen ruller snarere opp for oss noen karakterer og hvordan deres liv blir under ulike møter. Det er møtene som oppstår og forandres, mens rollepersonenes karakter viser seg i hvordan de handler i forhold til det og den de møter. Matsunaga hadde sin livs sjanse i møtet med Sanada, men både tok det tid før han ville ta imot sannheten og forholde seg til sin egen ”innvendige råttenhet”, og hans laissez faire stil gjennom lang tid, gjorde at han ikke klarte ta tak i livet sitt. I likhet med TBC hadde karakteren fått utvikle seg mot undergangen til det var for sent.

Da Sanada mot slutten står ved dammen sammen med bar jenta, er dammen like skitten og smittefarlig, og filmen gir ingen løsning for hvordan man kan renske opp i den, og stemningen er nedtrykt der de står med levningene etter Matsunaga. Så kommer skolejenta løpende med beviset på at det nytter med viljestyrke og riktig innstilling, det har gjort henne frisk. Vi aner at Sanada vil ta fatt på nytt og at det er håp for framtiden, selv om vi ikke hadde fått sluttrepikken om at viljestyrke kan kurere alle menneskenes sykdommer og den optimistiske musikken, idet filmen toner ut.

Om samfunnskritikk og den ensomme helt

Prince mener at med denne filmen forsøker ”Kurosawa... to describe a new ethic for Japan and the shape of a new social order.”³² Videre sier han at

³² Ibid. s.79

Drunken Angel is about a loss of identity. One loss the film urges as progressive. This is Sanada's effort to cure Matsunaga of his resignation and passivity before death and the yakuza culture. This loss implies the necessity of forging a new self, of separating from social customs and institutions in which the individual is a subordinate appendage of family, clan, or nation. But the price of this necessary separation is isolation and loneliness.....

The codes of established society will not do because they harm and oppress people.....

Kurosawa insists that his heroes take their stand, alone, against tradition and battle for a better world, even if the path there is not clear.

Prince har naturligvis rett i at denne filmen kunne være et sterkt innslag for en endring av det japanske samfunn i retning av en større individuell frihet. Han har rett i at Kurosawa har skapt i Sanada en karakter som er villig til å stå for sine prinsipper selv om han er den eneste som gjør det. Jeg har allerede pekt på at filmen antyder det i scenen der Sanada står alene ved vinduet og innrømmer at "han er bare slik". Når Prince hevder at filmen handler om tap av den gamle føydale identitet, (som anheng kun til familie, klan eller nasjon), kan det for så vidt bekreftes av at Matsunaga må bryte med sin "klan", yakuza miljøet, for å bli frisk, og Sanada står alene som lege.

På den annen side så sier ikke filmen noe om hans rike legekollega, hvorvidt dennes valg har gitt han noe mer gruppetilhørighet. Det den sier, er at Sanada har valgt å være blant de mindre heldig stilte og at han ikke blir rik av sin praksis, og som Okadas kone antyder, det er blant annet fordi han er for lite smidig og "lur", som også tyder på at hans kamp for prinsippene bringer han dit. Samtidig er Sanada godt likt blant befolkningen, han er snarere en ensom kjempe for det som er *rett*, fordi dette må komme foran alt for Sanada. Han er Matsunagas rake motsetning, han er ikke "råtten innvendig".

Det er også vanskelig å se at filmen ellers bekrefter at familieløsrivelse er veien å gå for den nye japanske identitet som Kurosawa ifølge Prince foreslår i denne filmen. Barjenta som mot slutten av historien velger seg ut av det miljøet hun befinner seg i, velger å reise *hjem* til familie. Det er underlig at Kurosawa skulle legge inn et slikt valg mot slutten av filmen, dersom han hadde det motsatte budskapet på hjertet. Vi opplever vel at hun tar et *riktig* valg i forhold til filmens moral, som synes å være brudd med yakuza miljøet rundt barene. Okadas kone blir også i det trygge hjemmet framfor å ofre seg for sin gangsterektemann.

Det filmen antyder, som når Okadas kone vil kontakte mannen, er for det første at handling ut fra pliktfølelse alene er lite gagnlig dersom det ellers er et dårlig valg. Dessuten representerer

dette utspillet fra Okadas kone, i likhet med barjenta som forsøker å påvirke Matsunaga til å flytte på landet, for å få han vekk fra det dårlige miljøet, en form for morsrolle påvirkning. Filmen oppfordrer til egne valg, det nytter lite å ha noen som støtter dersom man ikke tar ansvar selv for valget. Det ser vi også i Matsunaga-Sanada relasjonen. Viljekraft kan kurere, men den må være hos individet selv.

Kapittel 5 : *RAN* – SHAKESPEARE PÅ JAPANSK

What has always troubled me about King Lear, is that Shakespeare gives his characters no past. We are plunged directly into the agonies of their present dilemmas without knowing how they came to this point. How did Lear acquire the power that , as an old man, he abuses with such disastrous effects? Without knowing his past, I've tried to give Lear a history. I try to make clear that his power must rest upon a lifetime of bloodthirsty savagery. Forced to confront the consequences of his misdeeds, he is driven mad. But only by confronting his evil head on can he transcend it and begin to struggle again toward virtue.

Dette sitatet fra et intervju med Kurosawa, sto på trykk i New York Times,³³ 15. desember 1985, da *Ran* ble lansert i USA. Her gir Kurosawa sitt publikum en programerklæring som bekrefter det Donald Richie sier om så mange av Kurosawas filmer: ”It is a morality play”³⁴ Kurosawa bekrefter også at han i *Ran* har basert seg på Shakespeares drama *King Lear*, men at det er satt inn i en for han meningsfull sammenheng. Ved å gi sin helt en fortid som han møter igjen gjennom dramaet, skaper han en syklus i livet til helten, som man ikke finner på samme måte i Shakespeares verk. Dermed gir han og til kjenne at dette er hans egen selvstendige versjon, og vi vet at det blir hans siste *jidai-deki* fra 1600-talls Japan. Det er en storslagen film som han planla i ti år, ifølge Richie, som også forteller at Kurosawa pleide å si når noen spurte han om hvilken film som var hans beste, at det alltid var den *neste*. Etter *Ran* svarte han alltid at *det* var hans beste film.³⁵

Det er en ambisiøs film som både i innhold og form er en himmelstormer, bokstavelig talt bruker han himmelen som en viktig metafor i filmen, og en av karakterene uttrykker mot slutten av filmen sitt raseri mot gudene ”der oppe”, men det er også en film der vi aner at Kurosawa vil vise hva han er god for, viser sitt talent som filmskaper, men også hvor hans lange erfaring som filmskaper med en trofast og stadig perfektjonering av håndverket har ført han. Det er testamentet for ettertiden, som han selv sier:

..would round up my life's work in film. I will put all my remaining energy into it.³⁶

³³ *Akira Kurosawa interviews* (2008, s. 125)

³⁴ *The Films of Akira Kurosawa* (1998, s. 219)

³⁵ *Ibid.* s. 214

³⁶ *Ibid.* s. 214

Det er hans andre verk som baserer seg på et Shakespeare drama. *Throne of Blood* (1957) er en filmatisering av Macbeth, en *jidai-deki* som har en del likhetspunkter med *Ran*. Så før jeg går inn i analysen av *Ran* vil jeg trekke noen paralleller mellom disse filmene.

Begge filmene har kvinner som konspirerer gjennom sine menn og tematikken er et destruktivt jag etter makt som fører til galskap mot slutten av historien. Kurosawa brukte mange år på å planlegge *Ran*, han sa det samme om *Throne of Blood*. Det var et manus han gikk lenge med før han realiserte filmen, igjen ifølge Richie. Han hevder også at Kurosawa så i *Macbeth* en historie som hadde paralleller til samtiden. Han viser til følgende utsagn Kurosawa kom med, når han ble spurt om han bare laget film for underholdningens skyld eller om han legger fram noen filosofiske spørsmål i sine filmer:³⁷

I look at myself as an ordinary man. I simply put my feelings onto film. When I look at Japanese history – or the history of the world for that matter – what I see is how man repeats himself over and over again.

Han reiser de samme spørsmålene i *Ran*, idet han gjentar det samme tema om destruktiv maktbruk. *Throne of Blood* er blitt fremhevet som den filmen som har flest elementer fra No drama som blant andre Richie bekrefter i sin omtale av filmen i *The Films of Akira Kurosawa*.³⁸ På den samme siden siterer han også Kurosawas egne utsagn om No og hvorfor han gjerne ville bruke det i *Throne of Blood*:

In the Noh, style and story are one. In this film the problem was how to adapt the story to Japanese thinking.

Og han sier om seg selv i tilknytning til No:

Essentially...I am very Japanese. I like Japanese....painting – but I like Noh best of all....I like it because it is the real heart, the core of all Japanese drama. Its degree of compression is extreme, and it is full of symbols, full of subtlety. It is as though the actors and the audience are engaged in a kind of contest and as though this contest involves the entire Japanese cultural heritage.

Som nevnt er dette utsagn Richie trekker fram i sin omtale av *Throne of Blood* (1957). Når Kurosawa skaper *Ran* tjue år seinere, er han fortsatt opptatt av de samme eksistensielle tema, han omsetter igjen Shakespeare til japansk i en *jidai-deki*. I så måte kan man se *Ran* som en ”remake” av *Throne of Blood*, bare i en større og mer utarbeidet utgave, og spesielt blir dette tilfelle når man ser på referansene til No i *Ran*. Med *Ran* mener jeg han fortsatt viser han er

³⁷ *The Films of Akira Kurosawa* (1998, s. 115)

³⁸ *Ibid.* s. 117.

opptatt av No som "the real heart, the core of all Japanese drama". *Ran* er full av symboler, full av "the subtly" som er nevnt over, og det er så mange elementer av No at verket er som en stor syklus av No skuespill. Det er dette jeg vil se etter og forsøke å vise når jeg nå går inn i en analyse av *Ran*.

Himmelstormeren

Etter fortekstene på svart bakgrunn uten musikk, åpner filmen med panoramabilder av et frodig grønt landskap. I bildene som stort sett er ultratotale utsnitt vekslet med noen få halvtotale eller totale, ser vi ryttere til hest. Ved hvert bilde veksler vinklingen med enten overvinklet eller undervinklet kamera i alle utsnitt. Rytterne er plassert i flere utsnitt langt ned i bildet. Det framhever proporsjonene i landskapet, åser og himmelen ruver. Rytterne beveger seg ikke, annet enn at vi ser, når vi kommer nærere, at de ser seg rundt, snur på hodet av og til, som de holder vakt. Med Takemitsus musikk med elementer av enslige fløyelåter og trommer slik det brukes i No for å følge opp dramatikken i handlingen, underbygges en spent forventning, mer enn en opplevelse av å være i et fredelig sommerlandskap.

I manuskriptet, sier Richie³⁹ er det angitt at utsynet følger en *tre-splitted gaffel*. To mot vest, to mot øst og to mot syd og dalen under. Som jeg har nevnt tidligere i kapitlet om No, er scenen åpen mot tre sider. Det er alltid mot vest, øst og syd.⁴⁰ (Bare i noen få tilfelle ligger scenen nordvendt). Broen i No scenen går mot vest til speilrommet. Vest har for øvrig i buddhismen en spesiell betydning, som kommer igjen senere i filmen, og jeg vil der omtale *Paradiset i Vest*. Her er No scenen satt ute i naturen, i sitt rette element, men taket er himmelen. Det innviende stedet for dette spillerommet, er der hvor karakterene ferdes, deres verden, og den ligger åpen for gudenes innsyn (om der er noen).

Etter den rolige åpningen med fortekstene, dukker plutselig noen villsvin opp, og straks kommer et jaktlag ridende inn i bildet. Etter hvert ser vi en eldre mann til hest alene i bildet, og scenen ender med at vi ser han halvnært, der han skyter en pil fra buen. Vi er presentert for hovedrollen i *Ran*, Hi

³⁹ (1998:217)

⁴⁰ *The Noh Stage* (1983, s.120)

Rammen

Da har jeg allerede plassert filmen på No scenen, og slik jeg leser filmen og forstår No har Kurosawa strukturert hele handlingen etter en No syklus. Det vil si de fem kategoriene spill som utgjør en full No forestilling, og de er alltid strukturert i henhold til tempo syklusen, som er *Jo, Ha, Kyu*. I de neste sidene vil jeg gå relativt nøye igjennom handlingen og en del enkeltscener, for å vise hvordan filmer utvikler seg i henhold til den rammen jeg har skissert her. Med åpningen som er nevnt over, er vi allerede inne i innledningsfasen som er *Jo*, og første kategori er i ferd med å begynne.

Gudespillet

Vi er på toppen av fjellet i det grønne landskapet, og et oversiktsbilde viser leiren der selskapet har tatt en pause. Selskapet er skjermet av teltvegger (uten tak) med Hidetoras våpenskjold, solen og månen. Hidetora sitter mot teltveggen og markerer at han er verten og herskeren. Hans to gjester Ayabe og Fujimaki sitter på høyre side, og sønnene på venstre, Taro den eldste først, deretter Jiro og Saburo den yngste. Vi er i presentasjonsfasen og får vite at Ayabe og Fujimaki gjerne vil gifte bort datteren sin til Saburo. Hoffnarren er med og underholder med en sang som henter om at det tidligere har vært stridigheter mellom gjestene og verten. Saburo blir ganske direkte i sin tale, og brødrene reagerer og setter han på plass. Mot slutten av scenen sovner faren sovner og alle reiser seg. Før de går ut, hogger Saburo ned noen greiner og planter dem slik at faren sitter i skygge og delvis under greinene.

I åpningsscenen med fortekstene ser vi ut fra scenen, her ser vi som publikum inn på den. Vi ser aktørene på No scenen, og de har sine faste plasser. Shite er den ledende aktør i en forestilling, og den som de andre må rette seg etter, og det er ikke vanskelig å se at det er Hidetora i denne scenen. Det er også relativt faste plasser på en No scene for de ulike rollene og shites plass er i midten med ryggen mot bakveggen. I den første fasen av spillet vil han være relativt langt bak, vi er enda i Jo, den rolige og behagelige presentasjonen, og shite vil befinne seg i Jo delen av scenen som er området ved bakveggen. Shite-tsure eller waki-tsure som er shites følge, vil være til høyre, der Ayabe og Fujimaki sitter. De er også i Hidetoras jaktfølge og de har våget å komme rett i hans "gap" som narren synger, for å konsolidere et fredelig naboskap og fremme forslag om giftermål. På shites venstre side er wakis rolle, han som er publikumsrepresentanten og aktiv i begynnelsen av et spill. Hans oppgave er å få spillet i gang, presenterer for oss hva dette skal dreie seg om, eller åpne opp

for videre handling for shite. Sønnene får denne rollen her, de konverserer med faren, får narren til å synge, og Saburos replikk gir spenning til scenen.

Når Saburo setter opp grenene forteller det både oss og selskapet om hans omsorg for faren, men her vil jeg trekke inn igjen det innvidde rom som taket kan representere. Komparu påpeker i *The Noh Stage* (som en bekreftelse på at tak kan bety et innviet område), at i tesseremonien, når den blir holdt utendørs, setter man opp en parasoll for å markere betydningen av det spesielle området under der seremonien skal være. Når Saburo reiser de beskyttende grenene, viser han omsorg og respekt, men kan også leses som en anerkjennelse av farens posisjon som hersker.

I scenskiftet får vi en glimt av himmelen, som fortsatt er lys og klar, men hvor det bygger seg opp disse spesielle skyene som varsler at det kan bli tordenvær. Da faren våkner farer han opp og forteller om et mareritt han har hatt. Han vandrer rundt i et øde landskap helt alene. Han kommer til sans og samling og erkjenner at han er blant sine barn, og at noe sånt ikke kan hende. Han klapper sine barn en etter en, men Saburo trekker seg unna, og er opprørt over farens blikk. Taro refser, og Jiro kommer med bemerkningen at "han som bestemmer alt vi gjør, kan vel stole på oss". Et forvarsel om at når faren ikke lenger har en sånn makt kan han kanskje ikke lenger stole på dem?

I denne scenen får faren et uttrykk, som gjennom filmen blir mer og mer tydelig, ansiktet får likhet med en No maske.

Idet det blir scenskifte får vi et nærrere bildet av skyen som vokser kraftig mot uvær.

I neste scene er Hidetora fortsatt på shites plass, og sønnene og de nærmeste rådgivere er på tsures plass, mens Ayabe og Fujimaki er på wakis plass. De har den rollen i denne scenen som waki ofte har, når han har satt scenen i gang, sitter han i sitt hjørne av scenen under mye av forestillingen. Vasallene i front er som vitner eller publikum, og bidrar til at alle de tilstedeværende sitter i en ring. Dette er den eneste gang dette forekommer i filmen, enheten i klanen skal snart bli brutt.

Faren forteller nå om sin bakgrunn, at han ble født i en liten borg, mens det var mange lensherrer i området som lå i stadig strid, og hvordan han kriget i femti år. Han reiser seg og

forteller hvordan han har lagt hele området under seg, vi befinner oss fortsatt på toppen av fjellet. Han har også vært i strid med hedersgjestene, men forkynner at det er tid for å knytte vennskapsbånd og la striden hvile. Han står oppreist og forkynner dette med et lett bøyet hode og stillferdig stemme. Idet han sier dette trekker han seg mer ned mot Ha delen i "scenen" som betyr at det legges opp til mer handling. Plutselig bryter han nyheten om at han abdiserer og overgir makten til sønnen Taro, over riket og hæren, men at han vil beholde sin tittel og en styrke på tretti mann. Med myndig røst befaler han alle å samtykke. De to andre sønnene får også hver sin borg og blir bedt om å bistå broren i å bevare makten over riket.

Mens de eldste snakker faren etter munnen og bedyrer de vil stå under hans beskyttelse, skjærer Saburo igjennom og protesterer på at han gir fra seg makten, i en verden der de lumske overlever. De er, sier han, også barn av den onde tid, og sier rett ut til faren at han har spilt så mange menneskeliv. Han sier han må være gal som likevel drømmer om en alderdom under hans beskyttelse. Denne sannhetens stemme inn i situasjonen blir for mye for faren og bittert viser han Saburo bort, mens Saburo forkynner at snart vil alle bade i hverandres blod. En av Hidetoras vasaller forsøker å ta Saburo i forsvar og sier at han er et sannhetselskende menneske, og at Hidetora snart får erfare at det blir slik Saburo forkynner. Det ender med at Tango, vasallen også bannlyses bort sammen med Saburo.

I en full No forestilling er det som nevnt fem typer kategorier som blir framført, og det er et gudespill som er satt opp i disse første scenene der Hidetora er shite. Det som nettopp karakteriserer gudespill er at shite bringer fredsbudskap, gjerne priser fred og velstand i landet, og majestetisk strør velsignelser over verden. Så langt svarer åpningen i *Ran* til denne karakteristikken, som avsluttes med sannhetsordene fra Saburo. Dette avsluttende budskapet får Hidetora ned av pidedallen og forbereder den videre handlingen om en klan i oppløsning.

No spillet i rendyrket form er et spill som kan plasseres et sted mellom vårt vestlige drama, der handlingen utspilles foran oss, og det episke med en forteller som formidler handlingen. No antyder og tolker følelser og fremstiller dette i en estetisk forfinet form, og budskap kommer gjerne i en tale eller sang. Man kan også se denne sannhetstalen til Saburo som en slikt reflekterende budskap på slutten av første kategori.

I No gir det distanse til en formidlet følelse, som gir publikum rom også for refleksjon. Et enkelt eksempel på dette er bildet mot slutten av scenen, der Hidetora vender seg fra kamera

når han er dypt opprørt. Som nevnt i analysen av *Drunken Angel*, er det et grep Kurosawa har brukt mye i sine filmer, men det har sin opprinnelse i No estetikken.

Krigerspillet

I overgangen til neste scene blir Saburo tatt under Fujimakis vinger og tilbudt giftermål med han datter. Gjennom filmen blir også troverdigheten til vasallene satt på prøve, Tango takker nei til tilbud fra Fujimaki og blir til hjelp for Hidetora senere selv om han nå er bannlyst. Da han rir bort er fargene i landskapet mørkere og gråere, og skyene bygger seg opp.

Gjennom filmen er narren den som taler sannheten for Hidetora. Det er en anerkjent Kyogen-skuespiller som har denne rollen i filmen. Kyogen er for øvrig det som har overlevd av de opprinnelige Saragaku spillene fra det 1500 århundret, og som kjent er det spillene som kunne tale herren mitt imot når den vendte på rollene i det føydale samfunnet.

Når Taro flytter inn i første borgen begynner konflikten å tårne opp. Selv om de vakre bildene ikke forespeiler det, som da Taro ser ut over sitt rike. Vi ser bare ryggen, men landskapet i bakgrunnen ligger i en blå dis, hans framtid ser lys og god ut inntil han går inn til Kaede som sitter på venstre side av rommet. Taro står bak henne og blir på en måte en forlengelse av henne, der han svarer på hennes spørsmål om hvorfor banneret er borte fra rommet. Det er Ha fasen som tar til, den andre fasen i temposyklusen.

Denne scenen er for øvrig nesten en kopi av *Throne of Blood* der lady Asaji egger sin mann til å ta livet av sin hersker. Her har Kaede samme funksjon overfor Taro, hun får han til å tvile på sin handlemåte overfor faren som får beholde banneret. I denne scenen har hun bare en waki-rolle, det vil si hun fungerer som en som vekker følelser, motivasjon for å handle i en bestemt retning, der hun forteller mannen at uten banneret blir han en skygge. Opprørt setter han seg på shites plass og prøver å være herre i situasjonen. Hun får siste ord idet hun sier han får oppføre seg som fyrste og reiser seg og går ut mot wakis plass på scenen, ut mot høyre (for oss). Dette er eneste gangen noen forlater rommet i den retningen, i øvrige scener brukes enten dør mot venstre eller nederst i rommet.

Banneret blir opptakten til striden som følger. Kaede har fått sin mann til forlange at han må undertegne en forsikring om at Taro har all makt. I denne scenen møter vi Taro og Kaede i det

samme rommet, men nå sitter hun på høyre side av sin mann, hun er herskerinne sammen med sin mann. Hun er en tvilling-shite rolle, som alltid er til høyre for shite, hovedrollen. Det er en birolle, men er blitt gjort ett med hovedrollen. Symptomatisk nok blir det en trette om plassering, når Hidetora ankommer rommet. I dette hirarkiet er plasseringen i forhold til hverandre avgjørende for maktsposisjon, får vi vite når Hidetora ikke vil sitte vis a vis henne, han blir dermed sittende nedenfor henne, og vet at det er en degradering. Scenen ender da også med at hans makt er ytterligere redusert. Han forlater borgen for å søke ly hos sin andre sønn, Jiro. Hos sin andre sønn besøker Hidetora først sin svigerdatter som han verdsetter høyt, hun er troende buddhist og har tilgitt han at han tok livet av hennes foreldre når han la riket under seg. Hun står på muren og ber til barmhjertighetsgudinnen klart avtegnet mot himmelen, som for en gangs skyld ikke er full av tunge skyer, men viser en rosa solnedgang. Hun priser det vestre paradiset. Dette henger sammen med en profeti om at buddhismen skulle spre seg mot øst. Dermed blir landet i vest der buddhismen kom fra det rene land. Komparu sier: retningen vest blir i seg selv et rom som har betydning.⁴¹ Slik at når broen i No til eksempel vender mot vest, kan speilrommet være sannhetens rom og representere den andre verden, verden etter døden.

Når Hidetora møter Sue og hun ser på han med tilgivelse, innrømmer han at det er verre for hans samvittighet enn når noen hater han. Sue rører ved Hidetoras menneskelighet, og her aner vi en antydning til samvittighetskvaler.

Fargebruken er spesiell i Ran, både han og Sue er kledd i gyldne farger mot solnedgangen, som gir konnotasjoner til det vestre paradiset, og det gyldne bildet av barmhjertighetsgudinnen i shrine't der han lette etter Sue. Buddha masken i No er også i gull.

Han får vite at skal han være hos sønnen må han kvitte seg med sine tretti menn. Både han og sønnen vet at det er umulig, og Hidetora drar videre ut i ødemarken. Den andre sønnen slår seg sammen med Taro mot faren, men har samtidig sin egen agenda om å komme til makten i stedet for broren. Jiro sier her at faren kan klare seg alene uten sine sønner, da svarer Hidetora at bare fugler og ville dyr kan klare seg alene. Krigerdrama er i gang, den andre kategorien.

⁴¹ *The Noh Stage* (1983, s. 120)

Når Hidetora sitter i et steinbrudd med følget sitt, oppdager han at han er helt avskåret fra all hjelp. Til og med bøndene får ikke komme han til unnsetning der han sitter i et steinbrudd med følget sitt. Nå er han ikke lenger oppe på de grønne høydene, Kurosawa har plassert han nede i dalen. Da hans trofaste tjener Tango kommer med ris til sin herre (til tross for at han er bannlyst) velger Hidetora og lytte til sin rådgiver Ikoma til tross for at både narren og Tango forsøker overbevise han at det beste er å forsone seg med Saburo og komme seg til Fujimakis rike. Han er fortsatt i sin gylne kappe, men det religiøse gyldne skjæret han nettopp sto i sammen med Sue, var bare ytre skinn. Han vil fortsatt ikke lytte til sannhetens stemme, og ender opp med befalingen om bøndenes byer skal brennes, fordi det synes lettere å følge den utro tjenerens råd enn å ydmyke seg og søke ly hos sin yngste sønn. Dermed går han også i fellen som sønnene har satt opp, han slår seg ned i tredje borgen og blir et lett bytte når sønnene angriper.

Kriggerdrama er den innledende fasen i Ha. I de gamle krigerspillene representerer gjerne shite en kriger som allerede har falt i krig. De fleste spillene beskriver heltens patos i nederlaget men viser også det tragiske og eventuelt ærefulle ved døden,⁴²sier Komparu.

Når alle Hidetoras konkubiner er drept og alle hans menn, og tårnet er i brann, finner han ingen dolk eller sverd for å begå harakiri. I stedet sitter han skrekkslagen i tårnet så lenge han kan, og ansiktet blir mer og mer lik en gal manns maske fra No.

Shite i dette krigerdrama er fortsatt Hidetora, selv om det ikke er han som setter krigen i gang. Selv om han enda er i denne verden, er han krigeren som har begynnende kvaler over sine tidligere grusomheter (i møtet med Sue) og når dette infernoet er for alvor i gang, tvinges han inn i sin fortid. Det blir sannhetens øyeblikk for Hidetora. Han vet at hans kjære Sues foreldre døde da han satte fyr på borgen deres. Nå er han i samme situasjon, han er i speilrommet, der hans egne gjerninger kommer tilbake til han. Han kan ta den annens plass og se seg selv gjennom den masken.

Da han tvinges ut på grunn av varmen og røyken, får han fritt leide og går ned trappen fra tårnet og gjennom en korridor, som på broen i No, fra speilrommet og ut på en ny scene. Han går mot et øde landskap som den gale mannen. Når Tango og narren finner han, er han i en

⁴² Ibid. s. 34)

grønn eng, og som narren sier: i de gales verden er det bare de gale som er friske. I en dans som etterligner en No dans med sang, setter han ord på Hidetoras piner.

Broen, hashi-gakari, antyder overgang. I No er broen, som tidligere nevnt, en del av scenen. Den er ikke bare en vei inn fra et rom til et annet, men representerer forvandlingen, en reise fra noe til noe annet. I No krysser gudene og åndene broen, og også den gale mann og demonen. Når de gjør det, har de et budskap til den andre siden, enten for å rydde opp i noe, eller også vise for den synlige verden at om dine handlinger er onde, er du dømt til å leve dem om igjen i den neste.⁴³ Når Kurosawa filmer Hidetoras vandring over broen, filmer han delvis forfra på en svært effektiv måte, men også fra siden. I et No spill vil alltid skuespilleren presenteres fra siden for publikum, når de går broen. De går ekstremt sakte, for som Kunio Komparu (som selv er No skuespiller) sier om det å gå broen fra speilrommet eller den andre veien:

It is the time for wordless self-introduction, the space for the encounter with the main character.

Her sikter Komparu både til publikum og karakteren selv.

I deler av krigsscenene når Hidetora angripes i tårnet, er det ingen miljølyd, bare Toru Takemitsus talende og vakre musikk, og inne i mellom de groteske krigsscenene er det stilistiske, nesten vakre utsnitt. De fargerike draktene og vimplene til soldatene mot det grå tårnet i en perfekt komposisjon, er tiltalende å se på. Det gir en nesten surrealistisk effekt, eller i alle fall kontrapunktisk. Denne motsatte framvisningen av et noe som er stygt og brutalt er det prinsippet som kommer til uttrykk i Kokata rollen. Et vakkert og uskyldig barn viser en krigers piner i helvete.

Det er der Hidetora befinner seg nå og må fortsette sin vandring gjennom krigerspillet som fører han til Tsurumaru hytte og Sues blinde bror, og han blir konfrontert enda en gang med sin grusomme fortid. Tsurumaru har lite som han sier å by en hersker på, men han tar fram sin fue, fløyten i en Noh forestilling. Når han spiller for Hidetora tiltar hans galskap og han går mer og mer over i en gal manns verden. Krigerspillet er i ferd med å ta slutt. Det er tid for kvinnespill

⁴³ Ikiku Tanimura (profesjonell No spiller)
Ibid. s. 124)

Kvinnespill

er den tredje kategorien av syklusen og høydepunktet i Ha, i No syklusen er det den mest utdypende del av fasen. Det er også en kategori med de vakreste kostymene, og det mest elegante og lyriske uttrykket. I *Ran* er elegansen tilstede i kvinnerollen, men hans shite har en intensitet og sluhet, som ender opp i grusomhet for å nå sine mål, så rollen blir et omvendt uttrykk av en tradisjonell shite i et kvinnespill.

Når Jiro kommer tilbake fra kampene ved den tredje borgen har han med seg budskapet om at broren er blitt drept til hans enke Kaede. Hun forstår raskt at det er Jiro som har sørget for drapet, og hun frykter for sin posisjon. Kurosawa har også gitt Kaede en fortid. Allerede da hun og Taro har overtatt kjernetårnet etter faren, får vi vite at dette var hennes barndomshjem, og i det samme rommet hadde hennes mor begått selvmord, da Hidetora drepte hennes far. Vi forstår at dette blir hennes eneste mål, å beholde posisjonen som hersker på borgen. Så lenge hennes mann levde, var hun en waki for deretter å ta en shite-tsurre posisjon, fra en birolle til hovedpersonens medrolle.

I denne delen av filmen er det Kaede som forblir i sentrum, selv om det er Jiro som handler under hennes innflytelse. Hun konspirer for å få Sue drept, slik at hun kan få hovedrollen ved siden av Jiro, men der blir hennes overmot hennes bane. Jiro mest trofaste rådgiver er blitt satt på saken av Jiro, men for en gangs skyld vil ikke rådgiveren følge ordre. Han kommer med et hode innpakket som om jobben var gjort for å vise Kaede. Hun sitter da plassert i rommet som tsure i forhold til mannen sin. Da vasallen kommer med hodet, som er et revehode fra en statue, flytter kamera seg og vasallen blir tsure, Jiro, som ikke ytrer et ord under scenen, blir waki, mens Kaede blir shite. Hun er herskerinnen gjennom hele seansen, og beordrer Sues avretting. Det klarer hun til slutt, men da lider hun også den samme skjebnen.

Den siste delen av filmen som i stor grad dirigeres av Kaedes planer, hun vil ha Hidetora drept som fører til at Saburo vil hente faren, og hun egger da Jiro til krig mot Ayabe og Fujikami som følger Saburo til grensen.

Kyu

Mens vi har fulgt den gale mannen inn og ut av hans verden, under opptrappingen til denne siste delen, har Kurosawa flettet inn den siste kategorien i No, den gales spill. Mot slutten av

kvinnespillet ser vi at Kaede også tar mer og mer vanvittige beslutninger. Det er allikevel Hidetora som er shite i den kategorien helt til han blir tatt hånd om av Saburo.

Galskap i No blir i realiteten sett på som høyere åndelig sfære eller tilstand. Man blir adskilt fra sin egen naturlige personlighet, men galskapen kan bety at man mottar innsikt fra en annen eller flere andre ånder. I No kan det bety sier Komparu⁴⁴ at man kan bli forløst for å finne en indre fred som vi mennesker alltid lengter etter. Det ser ikke ut til at Hidetora finner den roen, men det er et interessant å se at det var dit Kurosawa førte sin helt, og inn i avslutningen av Kyu fasen, som for øvrig er en fase med full opptrapping før avslutningen i en No syklus. I Ran er det krig og drap til siste slutt.

⁴⁴ Ibid. s. 37

*Når vil Vesten forstå, eller prøve å forstå Østen ?
Vi asiater blir ofte skuffet over det kuriøse nettet
av fakta og fantasi som veves om oss.*

Okakura Kakuzo

Kapittel 6 : AVSLUTNING

Målet for denne oppgaven var å se på Kurosawas filmer i lys av No estetikken, både det indre og ytre idealet i No. Dette perspektivet har jeg tatt med inn i analysen av filmene, og jeg vil her forsøke å redegjøre for den forståelse det kan gi av filmenes form og innhold i henhold til min problemstilling.

Det er to ganske forskjellige filmer som jeg har sett på i det foregående kapitlet, og med et stort tidsrom mellom. Likevel har disse to filmene noe felles. De har begge en karakter som lider et menneskelig nederlag og går utfor. Begge konfronteres med en antagonist som sier dem sannheten de ikke vil høre, og det blir opptakten til nedturen.

Det sosiale engasjementet som samtidsdramaet fra 1948 har, plasserer det i kategorien ”morality play”, og jeg opplever at *Ran* også kan plasseres der. Igjen vil jeg trekke en sammenligning mellom dramaene, både Matsunaga og Hidetora har muligheter til å velge noe annet enn de gjør, valg som filmen gir klare indikasjoner om ville gi en annen løsning. Det de velger blir årsak til at de dør.

I *Drunken Angel* kan det hevdes at Sanada er hovedkarakteren, som gjør de rette valg, og filmen har også en optimistisk slutt. Prince hevder at samtidsdramaene senere får en mye mørkere tone, inntil de blir svært pessimistiske mot 60-tallet, og han mener at dette henger sammen med at han ikke gir sine karakterer reelle muligheter, fordi han ikke antyder andre politiske løsninger for de dilemmaene de plasseres i.

Den diskusjonen lar jeg ligge utenfor denne oppgaven, jeg har tatt med Princes utsagn og begynnende diskusjon om temaet, for å vise at det er ikke der Kurosawas prosjekt ligger og ikke kommer til å ligge i de nærmeste filmene heller.

Moralspillene

No estetikken i samtidsdramaet *Drunken Angel* er ikke like tydelig i formen og strukturen som i *Ran*. Jeg har pekt på at den har en asymmetrisk estetikk i en del utsnitt, kameraet holder avstand spesielt når det vises følelser, og strukturen i filmen har like mye en Jo, Ha, Kyu struktur som den klassiske vestlige som jeg har pekt på i filmen. Det mest synlige No elementet er Kokata rollen. Skolepiken som kommer to ganger i filmen. Dette er en rolle som kunne forekommet i en hvilken som helst vestlig film. og vi leser det som er vesentlig å få fram her, at hun følger de rådene Sanada gir og blir frisk. Hun har den rette viljekraft og innstilling. Jeg vil likevel hevde at det kan være et bevisst valg her av barnerollen.

Barnerollen i No er den rollen som blir brukt mest symbolsk. (se også analyse av *Ran* og kapittel 2 – rollene) Når kokata representerer fortid står den *for en ny begynnelse*. (Dette henger sammen med buddhistisk håp om nirvana, den tomme hvilen. I den sammenhengen spiller også fortid en vesentlig betydning. Barnet har normalt ingen tyngende fortid, og kan også være symbolet på den nye begynnelsen.) I sluttscenen kommer skolepiken og forteller at hun er blitt frisk. Hun har med seg beviset som avslutter hennes status - og fortid som syk. I et par av filmens få nærbilder ser vi den unge jenta, hun gir et uforbeholdent og åpent smil til barjenta. Hun er det rene og uskyldige barnet.

Selv om scenen fungerer om man ikke kjenner til kokata rollens symbolbetydning, for piken er uansett en oppmuntring for legen som et ”vellykket” tilfelle, gir det noe mer mening om Kurosawa med sitt kjennskap til No teatret bruker barnet i en kokata rolle her. Det er ikke så overbevisende at et snilt og lydige barn fra trygge omgivelser er eksemplet som skal overbevise oss om at det er viljekraften alene som kurerer.

Det er en annen side også ved kokatarollen som kan være vesentlig i denne sammenhengen. Det er den nye begynnelsen knyttet til et uskyldsrent barn som motsatsen til Matsunagas indre ”råttenhet”. Når jeg samtaler både med maskemakeren i min film og med No-skuespillere i arbeidet med filmen, vender de tilbake til betydningen av en indre konsentrasjon, tømme sitt

indre for forstyrrende tanker, om en indre renhet. Det de mener er at den ytre bevegelsen, perfektjoneringen av kunsten, kan ikke lykkes dersom det ikke samtidig er et samsvar mellom deres ytre handling og den indre mentale tilstand. Maskemakeren sier i filmen at når han jobber med en maske som uttrykker glede må han være glad, i betydningen av at han må tømmes for all annen sinnstemning. (Dette sier han i forbindelse med at han forklarer hvordan maskekunsten har vært utviklende for han som menneske.) I vår tradisjon er forståelsen av renhet eller indre godhet at vi er fylt med *det* istedet for noe som er ondt eller urent. I Japan som i andre deler av Østen er forståelsen av renhet at man *tømmes* (jmf. nirvana, den tomme hvilen).

Sumpen i *Drunken Angel* er en vesentlig metafor gjennom filmen, som Richie⁴⁵ sier:

- both a reminder of a moral state and, at the same time, symptom and symbol of a very sick society.

Det er mulig å forstå denne metaforen dit hen at Kurosawa knytter den moralske status og det syke samfunnet til menneskets indre status, og redningen er å knytte viljestyrken til indre kvaliteter, det rene barnet overviner sykdommen, mens Matsunaga (som ikke tar et oppgjør med sin indre "råttenhet" går nedenunder. Til de indre kvaliteter hører også å være tilstede og ta ansvaret i situasjonen eller øyeblikket. Det er det Sanada gjør når han jager barna fra dammen, refser Okadas kone og en tidligere pasient, når han møter han på bar. Kurosawa viser i *Drunken Angel* en etisk holdning til det å være menneske i sin samtid, og han skaper et drama som viser det, som Richie sier, et moralspill. I dette dramaet er tonen optimistisk rettet mot endring i samfunnet ved hjelp av den "rene" viljestyrkens kvaliteter. Det er nesten så vi aner det er noe magisk ved denne kvaliteten.

Som et apropos til det sier Kunio Komparu, tidligere No skuespiller, dette om viljestyrke og om magi:

...in European culture, magic has been divided into white and black..power of angels...and ..power of devils. In Japan, however magic is seen not as the power of other beings but as supernatural power that all human beings possess when they believe without doubt – that is, it is the power of the will.⁴⁶

Her snakker Komparu om et zen-buddhistisk ideal som ikke bare dyrkes i No kunst, men noe som ligger i kulturen, noe som deles av mange, den jevne japaner. De etiske holdninger Kurosawa speiler i *Drunken Angel* finner jeg i No, men det er heller ikke usannsynlig at jeg

⁴⁵ Ibid. s. 47

⁴⁶ *The Noh Stage* (1983, s.7)

finner dem fordi de er en etisk og filosofisk ide som har vært tilstede i samfunnet og religionen i flere hundre år. Kunsten speiler samfunnet og omvendt. No teatret bygger på noen ideer som Kurosawa også var opptatt av og stadig vendte tilbake til. som han gjorde med No dramaets selv, som jeg har vist i min analyse av *Ran* . No dramaet inspirerte han, det var noe der som vant gjenklang hos Kurosawa, det var en form som passet for hans form og det budskapet han ville formidle. Som han selv sa, No er så ved kjernen i alt som er japansk.

I *Ran* opplever man nesten at hele filmen er en hyllest til No. Essensen i Shakespeare blir essensielt japansk, som Shakespearekjenner John Kott sier:

Kurosawa's greatness lies in his capacity to reveal historical similarity and variance, to find a Shakespearean of doom in other...alien historical places...The further the 'other' setting is, the less likely it is that the image match the text. It stops being an illustration and becomes its essence and its sign...And here lies Kurosawa's genius and the singularity of his Shakespeare. The theater he makes use of is, of course, classical Japanese theater.⁴⁷

I et No drama er som kjent ofte at det skal ryddes opp i et eller annet, og man skal samtidig lære en moralsk lekse. Kurosawas *King Lear* har en fortid det må ryddes opp i, og vi får del i et moralbudskap. Filmens tittel betyr kaos, og det er en del av det i filmen, men ser vi historien med vestlig øyne vil vi gjerne se at det bare blir verre og verre for Hidetora og ikke noe annet.

Det er ingen tvil om at hans menneskelige prøvelser blir verre, men samtidig er det mot slutten når han møter sine egne handlinger at han kommer til sannhets erkjennelse i gal manns spillet (se analysen) I dette femte type spill i en No syklus, er det gjerne en degradert helt som er blitt gal. Som nevnt i analysen, blir ikke galskap sett på som udelt negativt i No og i Østen. Det er blitt sett mer som en tilstand av større erkjennelse og frigjøring. Komparu sier dette om Østens syn på galskap:

There are historians in the Orient who tell us that insanity is the only sane response to insane times and philosophers who say that the insane can see nothingness and that religion (Buddhism) is nothing more than a delusion distracting us from that Zenlike nothingness....This may help to shed light on the important consideration madness is given in Noh.⁴⁸

Når Hidetora raver rundt fordi han blir hjem søkt av sine tidligere misgjerninger gjennom ånder som vi ikke ser, er han ikke nødvendigvis i en verre situasjon enn da han var på høyden av sin makt. Ånder i japansk tradisjon og i No, sier Komparu, er ikke enøydemoner, men

⁴⁷ Sitert i Richie (1999, s. 217)

⁴⁸ Ibid. s. 47.

som regel de døde som kommer med et budskap. Hidetora vinner innsikt i sitt liv i denne delen av filmen. I begynnelsen av filmen er Hidetora i en maktposisjon der han kan bannlyse selv sin egen sønn fordi han ikke liker sannheten han blir konfrontert med. Ytre sett i en bedre situasjon, men i forhold til sin indre situasjon står det dårlig til.

Det å skildre noe som det motsatte av det man ser, er igjen den assymetriske estetikken i No. Utviklingen i dramaet er assymetrisk i *Ran*. Når det ytre sett går verre med Hidetora, går det bedre med hans indre utvikling.

Som nevnt er No scenen et møtested, der alle må være hundre prosent tilstede for hverandre, også publikum må delta i en meddiktning som krever konsentrasjon og mental aktivitet. Det handler om å se seg selv som den andre, og dermed tre ut av sin egen rolle og få et nytt perspektiv på den. For en No skuespiller begynner dette allerede i speilrommet (som tidligere nevnt) og en No forestilling begynner og ender i speilrommet, et viktig aspekt ved No teatret. Hidetoras opplevelse i ”speilrommet” (det brennende tårnet) er traumatisk, fordi han ikke har vært villig til å se den andre som seg selv og vise barmhjertighet. Jeg opplever at Kurosawa meddeler at det er derfor han trår feil fra starten av (i filmen). Han har fulgt en slik utvikling i sitt eget liv (ifølge hans fortid) at han tilslutt ikke har ”gangsyn” i møtet med den andre. Dermed gjennomskuer han ikke smiger og kan ikke lytte til sannheten. Som i *Drunken Angel*, budskapet er det samme.

Når Hidetora dør har han tatt et oppgjør med sin fortid, han er blitt gjenforent med sin sønn. I henhold til buddhistisk tradisjon og lengselen etter nirvana, er Hidetora langt mer i en ”vinner” posisjon i den siste scenen enn han er i den første. - Siden vi nå er midt oppe i et No spill, kan det også nevnes at utallige No spill handler om de hvileløse åndene som er dømt til å leve sitt liv opp igjen i det neste, det eneste de er forunt å gjøre er å gå over broen til en No scene og bringe et budskap til lærdom for de nålevende.

Konklusjon

Når Prince hevder at Kurosawa gir et stadig mørkere syn på samfunn og menneskenes situasjon gjennom filmene sine, har han ganske rett i det, også *Ran* oppleves som en mørk og tragisk film. Den er basert på *King Lear* riktignok, det er også en tragisk historie, men det er Kurosawas valg og den etterfølger *Kagemusha* (1980) som er like dystert i innhold. Kurosawa så sin samtid og så den som korrumpert av materialisme, som Prince uttrykker det. Han hevder også ved å sitere Keiko McDonald, at gjennom alle hans fortellinger gikk det et grunnleggende spørsmål:

How can one act in the face of a hostile social environment?⁴⁹

Hans helter sto i dypt alvorlige dilemma, men løsningene han foreslo syntes ikke å gjelde samfunnet så mye som mennesket selv som forvaltet samfunnsansvar. Prince mener at Kurosawa så familien som stadig mer kald og undertrykkende.⁵⁰ At hans helter opplevde det slik, så som Watanabe i *Ikiru* (1952), var snarere fordi de *ikke* hadde tatt tid og vært *tilstede* som familiemedlemmer og medmennesker. Når Jiro i *Ran* foreslår at faren kunne klare seg selv, svarer Hidetora at bare ”fugler og ville dyr” kan være alene. Det synes ikke å være noe forslag om å finne nye roller utenom familie og fellesskapet heller.

Kurosawa kritiserte sin samtid, men hadde ingen tydelig politisk og ideologisk agenda med sine filmer, derfor var han tilsynelatende ikke så opptatt av ytre reformer og forslag om endrede samfunnsstrukturer. Det er ikke dermed sagt at han var reaksjonær i den forstand at han ville bevare alle gamle strukturer. Han var bare ikke opptatt av å sprengte ytre strukturer først og fremst, han synes å være mer opptatt av dem man kan kalle å frigjøre mennesket innenfra.

Når *Ran* slutter med Tsurumaru alene på borgen, er det hjerteskjærende bilde på overlatthet som følge av ondskap. Kurosawa visste å lage treffende bilder. Hans store drama er spektakulære og kan sees bare for sin egen skyld, men man har en sterk mistanke om at det ikke er meningen. Kurosawa skildrer elendigheten, men peker samtidig på at det skyldes den menneskelig svikt og det er en annen vei å ta. Sånn sett skiller ikke *Ran* seg mye fra *Drunken*

⁴⁹ Sitert i Prince (1999, s. 117)

⁵⁰ Ibid. s. 117.

Angel. Han peker igjen på menneskets potensiale (på godt og vond) og konsekvensene av hvordan vi forvalter det. Om vi underholdes, blir vi samtidig ansvarliggjort. Det er her han viser sin dypt menneskelige og moralske side, og der er han ganske standhaftig gjennom hele sin filmkarriere. For å sitere Prince en siste gang:

But his work never lapse into nihilism because the characters never reject the basic reality of human interconnectedness.⁵¹

Menneskemøtet hadde et magisk potensiale for Kurosawa, når individet var villig til å seg selv og den andre som seg selv, og villig til å ta sitt ansvar i den situasjonen man møtes, da var utgangspunktet rett for en god samhandling. Det er dette vi har sett av de historiene han forteller. Det er den løsningen Kurosawa tilbyr sine helter. Når Kurosawa oppfordret dem til å stå alene, var det for det prinsippet skyld og fordi han trodde på at før eller senere førte det inn i et konstruktivt fellesskap, eller en mening det gikk an å leve og dø med. Når Matsunaga og Hidetora sto alene for sin egen utfoldelses skyld, det var da ensomheten innhentet dem.

Hans tilnærming, slik jeg leser den, var at uansett tid og sosial eller politisk situasjon var løsningen for hans karakterer den samme, den enkeltes ansvar for å gripe øyeblikkets muligheter og ikke holde opp å gjøre rett. I dette ligger Kurosawas individualisme og humanisme forankret.

Jeg har tidligere nevnt at scener i *Ran*, som eksempel der gudebildet faller, og Hidetora i gullskjortel mens han forbanner bøndene, kan være uttrykk for at religion var falsk og lite å ty til. Det er ikke nødvendigvis den eneste måten å lese disse scenene på. Jeg opplever at Kurosawa sier noe om det falske *ytre* skinn - det var mennesket selv, det indre mennesket som skulle være som gull. Kurosawas aller sist film, *Madadayo* (1993) handler om *sensei*, en pensjonert lærer som gjennom hele filmen er omgitt av sine tidligere krigsskolestudenter, og de tar vare på han helt til det siste. Gjennom filmen vet vi hvorfor, for i begynnelsen gir Kurosawa sin hovedrolle denne attesten fra en av studentene: Han er som gull, uten urenheter. Han har vært den beste. Han har undervist sine krigsskolestudenter fag, men han har lært dem mange andre ting også, om livet og om menneskene.

I et intervju sa Kurosawa en gang:

I also studied the Japanese classics, ancient music, and Noh theater – I've studied classical Japanese

⁵¹ *Ibid.* s. 117

more than most people in this country. But nobody makes any mention of that.⁵²

Dette har jeg forsøkt å råde bot for I denne oppgaven, ”make some mention of” hans kunnskap om No og hvordan det har vært brukt i hans filmfortellinger. Han har lært oss om livet og menneskene, men han har underholdt også og gledet mange med filmkunsten sin. Som Zeami, den første No dramatiker, visste Kurosawa hvor viktig det var å ikke preke for sitt publikum⁵³ men gjennom en godt fortalt historie få budskapet igjennom, i tillegg er det så almenyldig menneskelig at det krysser alle grenser både i tid, rom og kultur. Kanskje det er grunnen til at vi i vest synes han ”ligner” oss så veldig?

Nå ligger det utenfor denne rammen å omtale den vestlige innflytelsen i Kurosawas verk, istedet har fokuset vært å se filmen i lys av det seks hundre år gamle No teatret. Som Kurosawa hevdet, i No er form og innhold ett, og derfor hadde han slik sans for denne klassiske scenen. Det er scenen der estetikken er uttrykk for ideen om det autonome mennesket som behersker det ytre rom i kraft av sin indre kapasitet og renhet.

På en No scene sies det,⁵⁴ er det ikke bare *noe* som hender, det er *noen*. Innenfor de strenge rammene i et No drama skapes som kjent spillet ut fra tre vesentlige grep. Den perfektionerte bevegelsen som gir rollen karakter eller *yugen* (som man ville si i No terminologi), det spontane møtet, og det tredje og ikke minst viktige, den enkelte utøvers evne til å kombinere disse to. Det er i denne kombinasjonen at det magiske skjer. I denne *noen* skapes kunsten. Tidligere i denne oppgaven nevnte jeg kritikken mot Tokugawa perioden (da No ble et så seremonielt teater som det er idag) det ble dårligere vilkår for kunsten, for kunsten trenger mulighet for individuell utfoldelse. Den ble kneblet under dette strenge regimet.

Når mennesket og kunsten måtte finne en annen vei, ble det inn i det indre, autonome rom. Ideen ble at når det ikke er mulig å flytte på de ytre rammene, kan kunstneren bare slippes fri når han behersker de ytre rammene til fulle. Slik ble estetikken et uttrykk for ideen, ideen om det autonome mennesket som behersker det ytre rom i kraft av sin indre kapasitet og renhet. Når jeg ser på Kurosawas verk, slik jeg har gjort, i lys av denne estetikken i No, ser jeg at det er kjernen i den ideen jeg finner igjen i verkene hans også . Det er den løsningen han tilbyr

⁵² Tony Rayns (2008, s. 84)

⁵³ Ibid. s. 174.

⁵⁴ *The Noh Stage* (1983, s. 8)

sine helter. Den er der ved begynnelsen som i *Drunken Angel* og i *Ran* og tilsist også i *Madadayo*, det aller siste verket. Det ble livslinja hans så og si. Å være god som gull på innsiden, det var det vesentlige. I dette lå hans individualisme og humanisme, slik jeg ser det, godt forankret i en mangehundreårig teatertradisjon.

Til slutt vil jeg la hans egne ord få stå som en oppsummering på hans formidable filmkarriere, og kanskje og gi en nøkkel til hans livsverk:

Of course there are a million things, but perhaps the most important think is the dedicated search...for the soul of The Film. It isn't enough to go out and crank out a movie. You have to keep looking for what it is to *be* a movie. And when I look back over my films, there are only a few of them that are real movies. I was still looking for that soul of what The Film is. So it's an attitude; the attitude is what's most important. It's the discipline to recognize that you're looking for something and you cannot just compromise and turn out any old think. You have to be dedicated to something that's spiritual.⁵⁵

⁵⁵ John Powers (2008, s.138) *Akira Kurosawa Interviews*

REFERANSELISTE

Litteratur

Prince, Stephen (1999): *A Warriors Camera*, Princeton: Princeton University Press.

Richie, Donald (1998): *The Films of Akira Kurosawa*, Berkeley: University of Californian Press.

Richie, Donald (1960): "A Personal Record: Kurosawa and I". I: *Akira Kurosawa Interviews*. Bert Cardullo (red. 2008). Jackson: University Press of Mississippi.

Ross, Lillian (1981): "Profiles: Kurosawa Frames". I: *Akira Kurosawa Interviews*. Bert Cardullo (red. 2008). Jackson: University Press of Mississippi.

Rayns, Tony (1981): "Tokyo Stories: Kurosawa Inerviewed". I: *Akira Kurosawa Interviews*. Bert Cardullo (red. 2008) Jackson: University Press of Mississippi.

Powers, John (1986): "Kurosawa: An Audience with an Emperor". I: *Akira Kurosawa Interviews*. Bert Cardullo (red. 2008) Jackson: University Press of Mississippi.

Reider, Noriko: "Akira Kurosawa's Dreams, as seen through the principles of classical Japanese literature and performing art", *Japan Forum*, 17:2, 257-272.

Komparu, Kunio (1983): *The Noh Stage*, New York: John Weatherhill, Inc.

Hare, Thomas Blenham (1986): *Zeami's Style: The Noh Plays of Zeami Motokoyo*. Stanford: Stanford University Press.

[Zeami.] *Den hemmelige Tradition i No* (1971): Oversatt: Martin Berg, Dansk utgave: Odin Teatrets Forlag.

Okakura, Kakuzo (2007): *The Ideals of the East: With Special Reference to the Art of Japan*. Berkeley: Stone Bridge Press.

Okakura, Kakuzo (2005): *Boken om Te*. Gjøvik: Nordbook AS.

O'Neill, P.G. (1954): *A Guide to No*. Tokyo: Hinoki Shoten.

Bordwell, David, Staiger, Janet og Thompson, Kristin (1999): *The Classical Hollywood Cinema*. London: Routledge.

