

1. Jak se dá charakterizovat “nó”?
2. Jaká je struktura nóového jeviště?
3. Co spojuje nó a *kjógen*?
4. Co je typické pro nó v současnosti?
5. Jak se v současné nó projevuje jeho staletá tradice?
6. Co je podstatou pojmu “směry/školy” nó?
7. Jaké má v japonštině ekvivalenty náš pojem “hra nó” a jak se tyto termíny významově liší?
8. Jaké možné klasifikace her nó existují?
9. Jak se dělí hry nó?
10. Jakou mají hry nó strukturu?
11. Tři skupiny účinkujících (neboli “performerů”)
12. Dělení herců
13. Problematika názvů her (rozebírána např. na s. 189)
14. Mytologické a náboženské bytosti jako postavy v nó (s. 192-198)
15. Jaké starověké jevištní předváděcí formy vedly ke vzniku nó? Všímejte si i jejich chronologii – ve které době se která forma objevila – i jejich náboženskou stránku – které byly buddhistické a které šintóické?
16. Co byly formy sarugaku a dengaku ve 14. století?
17. Co můžeme říct o vesnici Júzaki v souvislosti se vznikem nó?
18. Čím byly motivovány názvy čtyřech jamatoských souborů?
19. Kdo byl Kan’ami (Kannami)?
20. Jakého byl Kannami původu?
21. Co znamená “nó”? (s.72-3)
22. Přínos Zeamiho (s. 73-4)
23. Jaké směry scénických umění a jejich představitelé jsou známi z Kannamiho doby?
24. Co bylo pro každý směr charakteristické?
25. Jakými strategiemi formoval Kannami svá představení?
26. Co znamená termín “kandžin-nó”?
27. Význam šóguna Jošimicua ve vývoji nó?
28. Které jsou nejznámější Kannamiho hry?
29. Vztah 3. ašikagaského šóguna k Zeamimu a jeho nó.
30. Význam poezie *renga* pro nó.
31. Vývin nó za Zeamiho.
32. Zeamiho tvorba.
33. *Šuranó*. (s199-)
34. Vývin nó po Zeamim.
35. Jaký byl kulturní dopad objevování nóových rukopisů v 20. století?
36. *Fúšikaden*:
postavení vůči jiným pojednáním
jeho objevení
jaká témata pokrývá?
37. Čím byl specifický Kanze Motomasa a jeho tvorba?
38. Čím byl specifický Komparu Zenčiku a jeho tvorba?
39. Která je nejznámější hra Kanze Nobumicua?
40. Čím je významný Komparu Zempó?
41. Čím byla dramatická tvorba Kanze Nobumicua a Nagatošiho typická a nová?
42. Zdroje her nó.
43. Hrdinové her nó.
44. Náměty a obraznost v hrách nó.

45. Jaké nejdůležitější výstupy a výsledky vyplývají z působení Onnamiho?
46. Použití *kokata* v nó *Sumidagawa*
47. Jak bylo scénicky řešeno zjevení dítěte ve shlédnutém promítaném představení *Sumidagawa*?
48. Co držela v ruce přicházející postava *šiteho* v *Sumidagawě*?
49. Jakou konkrétní postavu ztvárňoval “*waki*” ve shlédnuté nó *Acumori*?
50. Jakou konkrétní postavu ztvárňoval “*waki*” ve shlédnuté nó *Sumidagawa*?
51. Jakou konkrétní postavu ztvárňoval “*wakicure*” ve shlédnuté nó *Sumidagawa*?
52. Co držel v ruce *maešite* ve shlédnuté nó *Acumori*?
53. Co držel v ruce *nočisite* ve shlédnuté nó *Acumori*?
54. Byl ve shlédnutých nó *Acumori* a *Sumidagawa* “*cure*”?
55. Jak byl scénicky řešen gong v *nenbucu*?
56. Jaké bylo “*cukurimono*” ve shlédnuté nó *Sumidagawa*?
57. Co znamená pojem *hi-júgen-nó*?
58. Jaké bolo postavení nó po dobu šógunátu edo (1600-1867)?
59. K jakým podstatným změnám docházelo v nó za poslední staletí?
60. Co je *gobandate* a ke kterému období se tento pojem hlavně váže?
61. Jak se prax *utaibonů* horní a dolní linie projevuje v nó *Acumori*?
62. Jaký vliv měla nó na umění království Růčů?
63. Z jakých nástrojů se skládá nóový orchestr *hajaši*?
64. Co znamená pojem *šódan*?
65. Jaké prvky nóového pohybové výbavy znáte?
66. Co víte o *nómen*?
67. Co víte o nóové jevištní řeči?
68. Čím jsou typické jazyk a poetiká nó?
69. Jaká je nejnámější evropská adaptace klasické nó?
70. Co víte o adaptaci nó v Evropě?