

Hýbl, Ondřej

Liška, záletník, jezevec : (japonské kjógeny)

Sborník prací Filozofické fakulty brněnské univerzity. Q, Řada teatrologická. 2008,
vol. 57, iss. Q11, pp. [135]-148

ISBN 978-80-210-4706-8

ISSN 1214-0406

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/114528>

Access Date: 17. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

PROSTOR PRO HOSTA

ONDŘEJ HÝBL

LIŠKA, ZÁLETNÍK, JEZEVEC (JAPONSKÉ KJÓGENY)

Japonské klasické frašky *kjógen*, systematické dělení jejich repertoáru dle obtížnosti aneb Vážný scénář jako prubířský kámen hercova umění

Termínem *kjógen* se dnes v Japonsku běžně rozumí komediální žánr tradičního divadla, který se – stejně jako vážné divadlo *nó* – vyvinul z her *sarugaku*,¹ již od druhé poloviny 14. století byl v symbióze s *nó* systematicky rozvíjen a v nepřerušované tradici je uváděn dodnes. Od druhé poloviny 17. století pak termín *kjógen* nachází uplatnění též v nově vznikajícím žánru *kabuki*, kde označuje jednotlivou samostatnou hru. Pomineme-li tedy *kabuki*, kam bylo označení *kjógen* importováno v pozmeněném významu jako zcela svébytný termín, myslí se dnes *kjógenem* především krátká klasická komedie, středověká fraška, žánr vesměs humorový. V tomtéž významu pak výraz *Kyogen* (v anglické transkripci), coby slovo přeжатé z japonštiny,² nalézá uplatnění i v dalších jazycích.³

Ve valné většině případů tak máme u *kjógeny* co do činění s typickou fraškou. V celkovém repertoáru dnes uváděných zhruba 250 her však zároveň nalezneme nepřehlédnutelnou skupinu zhruba desítky her, které za čisté frašky již tak snadno označit nelze. Tyto hry zaujímají mezi ostatními scénáři specifické postavení, jejich děj se od klasického dramatického vzorce *kjógeny* zásadně liší a ve většině případů realizace právě těchto kusů hraje roli významného mezníku v životě každého herce. Všechny tyto vážně laděné hry jsou navíc již od 17. stol. popisované jako hry v žánru vůbec nejtěžší.

Na následujících stranách bych se tedy chtěl pokusit zamyslet nad paradoxem, proč vlastně tyto vážně laděné kusy zastávají tak důležitou úlohu v jinak ryze komediálním žánru, jaký vývoj dnešnímu stavu předcházal a jak se z perspektivy těchto „dramat v komedii“ dívat na zbývající většinu komických kusů.

¹ Termín *sarugaku*, doslova „opičí hry“, se pro označení *nó* (*sarugaku no nó*) i *kjógeny* (*sarugaku no kjógen*) používal až do otevření Japonska světu po roce 1868.

² Samotný výraz *kjógen* byl přitom do japonštiny importován nejspíše z čínského úsloví *kjógen kigjo* – *Umně vyšperkovaná slova, která protirečí zdravému rozumu*, jež používá básník Po Chü-i.

³ Příklady a odkazy na další užití termínu lze nalézt například na stránkách <http://en.wikipedia.org/wiki/Kyogen>.

Historické souvislosti

Frašky kjógen byly v době svého vzniku žánr výhradně komediální, spontánní, živý. Tak živý, že na počátku 15. stol. Zeami⁴ ve svém teoretickém díle *Fúšikaden* (Učení o stylu a květu) dokonce varuje, aby herci žánru kjógen svými divokými výstupy nepobouřili šlechtice přítomné v hledišti. Kjógen byl tehdy uváděn jako improvizovaný komický výstup a herci se drželi jen předem stanovené osnovy. To dobře ilustruje i vůbec první záznam obsahů her kjógen *Tenšókjógenbon*, kompilovaný v roce 1578. V něm je zaznamenáno 103 her,⁵ avšak jejich obsah je shrnut jen několika málo větami, hrubě popisujícími osnovu scénáře.

První vážné prvky ve scénářích a vážný přístup v realizaci frašek kjógen tak můžeme v žánru vystopovat až relativně pozdě. Konkrétně v první polovině 17. století, tedy zhruba 300 let poté, co kjógeny začaly být chápány jako svébytná forma dramatického umění. Právě v té době kjógen definitivně opouští způsoby poloimprovizované pouliční taškařice s prvky akrobacie a za dohledu úředníků tehdejší feudální vojenské šlechty se svět kjógenů začíná pevně dělit na jednotlivé herecké školy⁶ a dostávat svůj přesný tvar. V těchto podmínkách pak tehdejší hlava školy *Ókura* – Ókura Toraaki (1597-1662) – vůbec poprvé zapisuje dříve jen ústně předávaný repertoár do podoby pevných scénářů, s pevným textem začíná systematicky pracovat a na pozadí těchto změn pak v roce 1660 své rady a poznatky shromáždí ve sbírce ponaučení hercům, traktátu *Warambegusa* (Bylina smíchu). A zde přichází se zcela novým požadavkem: „*Herec kjógenu nesmí ve svém pohybovém ani hlasovém projevu z estetického hlediska nijak nezaostávat za protagonisty žánru nó*“ (*Bylina smíchu*; překlad O.H.).

K vytvoření tohoto spisu se evidentně inspiroval rovněž u Zeamiho,⁷ přičemž již samotnou existencí svého traktátu se patrně snažil ukázat, že nejen nó, ale i kjógeny jsou na odpovídající umělecké výši.

Třetím pilířem Toraakiho změn v žánru je pak podrobné rozdělení her dle obtížnosti, které též přesně kopíruje obdobné obtížnostní dělení scénářů žánru nó.

Dělení frašek kjógen dle jejich obtížnosti

Jistá vertikální stupnice obtížnosti her v nějaké podobě nejspíše existovala již dříve, nyní však, přesně kodifikovaná Toraakim, začala hrát zásadní roli jak při studiu jednotlivých scénářů, tak při hierarchickém rozdělení vlivu hereckých

⁴ Zeami Motokijo (1363?–1443?). Spoluzakladatel žánru a tvůrce stylu divadla nó, herec, autor mnoha her a teoretických traktátů.

⁵ 103 her, jedna hra zaznamenána dvakrát. 20 z těchto scénářů se dnes neuvádí.

⁶ Školy *Ókura*, *Izumi*, *Sagi*.

⁷ „Tak jako každá rodina hrající nó má svůj teoretický spis *Kadenšó*, sepisují já, Toraaki, *kadenšó* školy *Ókura* a nazývám je *Warambegusa*“ (předmluva k *Bylině smíchu*; překlad O.H.).

společností spadající pod školu *Ókura*⁸. Adept, lhostejno jestli přímý potomek v již zavedené herecké rodině nebo herec přijatý z prostředí mimo školu, musel pro zahájení studia každé jednotlivé hlavní role *šite*⁹ pokročilého repertoáru¹⁰ jmenovitě získat povolení od hlavy příslušné školy a za toto povolení zaplatit. Tento systém měl zajistit dynastické udržení jistého „copyrightu“ nad hrami jednotlivých škol vždy v rukou rodiny *iemota*.¹¹ Od počtu realizovaných těžkých her se tak následně odvíjel i společenský status každého herce uvnitř herecké komunity.

Tato praxe byla striktně dodržována ještě v devadesátých letech devatenáctého století, avšak po faktickém rozpadu centrálně řízeného systému *Iemoto seidó*¹² tří zmiňovaných škol v dobách velkých společenských změn období *Meidži* a *Taišó*¹³ postupně ztrácí na významu. Jednotlivé herecké rodiny (resp. společnosti) tak dnes působí více méně volně, vázané pouze předpisy Asociace profesionálních herců nó a kjógen (*Nógaku kjókai*), běžnou japonskou legislativou a spoustou nepsaných „cechovních“ pravidel.

Tradiční rozdělení do obtížnostních tříd má však i nadále hluboký význam v procesu studia herce. Slouží jako vodítko pro učitele, jenž konkrétního adepta vede, a pochopitelně i dnes je absolvování náročné hry zdrojem jisté společenské prestiže. Úspěšné uvedení hry *Curi kicune* (Líčení na lišku) je pak neoficiálním, ale všemi respektovaným formálním vstupem adepta mezi profesionální hereckou komunitu.

Názvy a počet níže uvedených kategorií jsou dnes pro všechny společnosti/rody hrající kjógeny společné. Nelíší se ani rozřazení jednotlivých scénářů do kategorií.

Výklad k jednotlivým kategoriím je však specifický pro každou jednotlivou hereckou společnost/rod. Následující popis vychází z ústní tradice kjótské rodiny *Šigejama Sengoró*.

⁸ V případě dalších dvou existujících hlavních škol *Izumi* a *Sagi* můžeme předpokládat stejný proces.

⁹ Hlavní, řídicí role hry. Tato role udává rytmus celému představení. Ostatní role se přizpůsobují.

¹⁰ Repertoár začínající od druhého stupně v pořadí, her zvaných „*Naišin mono*“ (doslova: Hry mající ducha). Výklad viz níže.

¹¹ *Iemoto* – hlava rodiny, respektive školy. Nejvýše postavený představitel rodu nebo uměleckého směru.

¹² *Iemoto seidó* – společenský systém, kdy všichni členové daného rodu (dnes školy) spadají pod vedení hlavy té které školy a musí se tímto vedením závazně řídit. Tento systém dodnes funguje například v nó, ve většině škol japonské klasické hudby nebo ve školách čajového obřadu.

¹³ Období společenských změn při přechodu od období feudálního zřízení k moderní společnosti. *Meidži* 1868-1912, *Taišó* 1912-1926.

Hiramono (Ploché, rovné hry)

Je první skupinou na stupnici obtížnosti scénářů žánru kjógen. Sem spadají takzvaně nejjednodušší, „ploché“ hry. Hry, jež podle současného ústního výkladu nemají žádnou nebo jen minimální druhoplánovou významovou hloubku a žák je schopen odehrát úspěšně představení, i když jeho výkon bude postaven jen na přesném okopírování svého učitele. Ve škole Ókura do této skupiny patří zhruba 80 her, tedy necelá polovina běžně uváděného repertoáru.

Frašky této skupiny lze bezesporu označit za prvoplánové, nikoliv však již za apriori jednoduché. Radí se sem scénáře od zcela základních hříček typu *Kaki jamabuši* (Horský mnich zlodějem tomelů), přes fyzicky a hlasově velmi náročnou frašku *Čidori*¹⁴ (*Kulíci*) až po nejhranější texty jako *Busu* (Lahodný jed) či *Bóšibari* (Připoután k tyči).

Naišin mono (Hry mající ducha)

Hry této kategorie již obsahují nějakou dramatickou část či aspekt, jež není možné na jevišti vytvořit pouze dodržáním precizní techniky a kopírováním hereckého stylu svého učitele. Při studiu scénáře adept sice ještě stále vychází zejména z kopírování učitelova stylu, nicméně již musí sám hledat způsoby, jak jevištní akce přesně načasovat v závislosti na náladě v obecenstvu.

V rodině Šigejama Sengoró do této skupiny náleží 34 her. Spadají sem textově delší a pohybově náročnější hry jako například *Futari bakama*¹⁵ (*Kalhoty pro dva*), kde herec musí precizně pracovat s kostýmem, na přesné načasování značně náročná hra *Futari daimjó* (Dva šlechtici) či fraška *Kazumó* (Hmyzí sumó), kde hlavní postava šlechtice podstupuje zápas s mouchou.

Honšin mono (Hry, jejichž jádrem je práce s náladou)

Hry této kategorie se zásadně neliší od předešlé skupiny *naišin mono*. Jejich úspěšné ztvárnění však na herce klade mnohem větší nároky než hry skupiny předešlé. Jistá část hry již technicky nemůže být adeptovi sdělena ústně a výsledek hry se odvíjí od hercovy schopnosti intuitivně uchopit podstatu příběhu, přetavit jej do svého hereckého výkonu a v neposlední řadě na umu navázat kontakt s publikem. Pouze přesným kopírováním učitele již lze jen stěží dosáhnout uspokojivého výsledku. V rodině Šigejama Sengoró do této skupiny patří 45 frašek. Poněkud překvapivě do této skupiny spadá hra *Kagjú* (Hlemýžď, česky v časopise Orientálního ústavu AVČR *Nový Orient* 2003-2) a dále hry *Sado kicune* (Lišky na ostrově Sado) či *Fusenai kjó* (Nezaplacené modlení, česky v překladu Huberta Krejčího z ruštiny).

Šonarai mono (Hry malé dovednosti)

Adept již musí mít dokonale zvládnuté základy a učitel jej vede svými pokyny k co nejlepšímu výsledku. Výuka učitele se na této úrovni již nezabývá výkladem

¹⁴ Česky v: Kalvodová-Novák, *Vítr v piniích* (Odeon 1975, Praha).

¹⁵ Česky v: Kalhoty pro dva. Antologie japonského divadla, Brody, Praha 1997.

herecké techniky, ale její aplikací ve hře. Student je cíleně veden k vycílení optimálního načasování a zobrazení „chuti“ daného představení. Učitel se tak snaží, aby herec role *šite* byl schopen očima diváka nahlížet jak svůj výkon, tak vyznění jeho spolupráce s ostatními postavami. V rodině *Šigejama Sengoró* sem patří 21 her, z nichž lze za nejčastěji uváděné označit kusy *Buaku* (Buaku) a *Cukimi zató* (Slepec kochající se krásou Měsíce).

Ve hře *Cukimi zató* se slepec vydává kochat zvuky hmyzu za jasné úplňkové noci. Děj se odehrává za říjnového úplňku, který je dle japonké tradice nejkrásnější. Teplotně toto období v Japonsku odpovídá našemu babímu létu. Slepec se na své večerní vycházce seznamuje s dalším mužem, který rovněž obdivuje krásu měsíce, pijí spolu rýžové víno sake a tráví společně příjemný čas. Slepčův společník si však na cestě domů vzpomene na nepříjemnou událost minulého dne, vrátí se, opětovně slepce vyhledá a surově jej zbije, aby si zchladil zlost. Slepec však nepoznává, že jej napadla tatáž osoba, se kterou se před pár okamžiky radoval, a tak scénu opouští za zpěvu tklivého partu o nestálosti světa, v němž je možné za jedinou noc potkat dva tak odlišné lidi.

Hra je původně parodií na žánr nó. Působí dnes značně melancholicky a text, popisující krásu podzimního večera, je velmi podmanivý. Pomalý odchod zbitého slepce v samém závěru hry však zanechává v sále zcela specifickou atmosféru, která na jedné straně kontrastuje s idylou v první části hry, zároveň však jaksi harmonicky souzní s melancholií¹⁶ podzimního večera.

Ve hře *Buaku* dává pán sluhovi Tarókadžovi¹⁷ meč a přikazuje mu, aby šel úkladně zabít nedaleko žijícího Buakua, se kterým má spory. Sluha jde příkaz vykonat, avšak Buaku je jeho dobrý přítel a sluha tak nemá dost kuráže setnout jej přímo. Snaží se proto navodit situaci, aby Buakua mohl zabít ze zálohy. Nakonec však nevydrží a celou situaci svému příteli vyjeví. Buaku konstatuje, že stejně nemají na výběr, sedá si na zem zády k Tarókadžovi a očekává, kdy mu zasadí smrtící ránu. Sluha se s vypětím sil snaží, ale není schopen svého přítele setnout. Dohodnou se proto na lsti, Buaku uteče z města a Tarókadža pánovi nalže, že Buakua sice zabil, ale jelikož byli přátelé, neměl již sílu mu odřezat hlavu a přinést ji pánovi. Buaku, dojat Tarókadžovou odvahou i laskavostí, mu před svým odchodem z města chce přeci jenom ještě jednou poděkovat, nešťastnou náhodou však natrefí na sluhu právě v okamžiku, kdy pána doprovází. Tarókadža situaci zachraňuje a pohotově pánovi namluví, že to bude nejspíš Buakuův duch, který po smrti nemůže nalézt klid, tak pánovi zastoupil cestu. Pán se kaje a následně

¹⁶ Ryze „melancholické vyznění“ této hry je patrně novinkou dvacátého století. Při pohledu do středověkého repertoáru kjógenů zjistíme, že humor na účet slepců či tělesně postižených byl běžnou součástí žánru a tak i hra *Cukimi zató* mohla být chápána daleko přímočařejší, než je tomu dnes. Samotné názvy dnes prakticky neuvěřitelných her hovoří jasně: *Slepec a opice*, *Hluchý slepec*, *Slepý*, *chromý a němý*... V těchto scénářích je zdrojem humoru v podstatě prvoplánový výsměch handicapu dané postavy.

¹⁷ Tarókadža – v kjógenech charakteristické jméno pro sluhu. Doslova „pan první“. Dalšími sluhy jsou Džirókadža (pan druhý) a Saburókadža (pan třetí).

se „ducha“ vyptává na existenci ráje, pekla a dalších věcí posmrtných. Buaku jej začne vodit za nos, namluví mu, že se v pekle setkal s pánovým otcem, který byl v tak žalostném stavu, že by jistě uvítal pánův oděv, meč i další osobní věci. Pána úspěšně obalamutí a s bohatou nadílkou mizí.

Bezmála hodinová hra *Buaku* tak sice končí komicky, avšak vyjma samého závěru, kdy Buaku z pána tahá svršky, se jedná o hru s jednoznačně tragickou zápletkou. Kontrasty, kdy sluha za zády skrývá meč, ale zároveň s Buakuem vzpomíná, jak jako děti společně v místní říčce chytali ryby a prosí Buakua, aby mu ještě jednou rybu chytil; dětinsky naivní Buaku lovící ryby, zatímco sluha chladně tasí meč – to všechno jsou obrazy, kdy divákovi opravdu zatrne.

K realizaci partu hlavní role – *šite* her této skupiny se herec dostává zpravidla po dvaceti letech herecké praxe. Při prvním obsazení daného herce do této hry se pak mluví o takzvaném *hiraki* – doslova otevření role.

Omonarai (Hry těžké)

Jedná se o hry strukturou a stylem výuky připomínající skupinu minulou, jen obtížnost jednotlivých kusů je znatelně vyšší a scénář mnohem delší. V rodině *Šigejama Sengoró* sem patří 3 hry. Nejznámějším kusem je kjógen *Makura monogurui* o roztržitém staříkovi, který se zamiluje do mladé dívky. Tato hra je již tradičně vyhraněna pro herce, kteří dovršili 70 let věku.

Gokuomonarai mono (Hry extrémně těžké)

Mezi tyto hry jsou napříč hereckými skupinami všech škol tradičně řazeny pouze dva scénáře, a to *Curi kicune* (Líčení na lišku) a *Hanago* (Slečna Hanago). U rodiny *Šigejama Sengoró* pak ještě hra *Tanuki hara cuzumi* (Bubínek jezevce tanukiho).

Curi kicune (Líčení na lišku)

Líčení na lišku ve své současné podobě již zcela vybočuje z obecného rámce žánru kjógen. Hra *Curi kicune* byla původně napsána jako čistá parodie na nó hru *Seššóseki*¹⁸ (Skalisko smrti). Nó hra Skalisko smrti vychází z lidového vyprávění o malém skalním útvaru v oblasti horkých pramenů na planině Nasuno¹⁹. Hlavní postavou hry je mnich Gennó putující krajem, který náhle spatří mrtvého ptáka padajícího z oblohy. Od vesničanů v místě pak vyslechne příběh o malé skále, která krade život všemu živému. Dle vyprávění v sobě skála vězní démona, který zničil mnoho panovnických dynastií v Indii a Číně. Avšak poté, co tento démon posedl i císaře Tobu (1103-1165, vláda: 1107-1123), byl císařovým dvorním astrologem odhalen. Démon se v podobě lišky pokusil prchnout, nicméně císařovi lukostřelci jej dostihli a úspěšně usmrtili. Démon umírá, avšak jeho lpění a zlá puzení jsou tak silná, že zůstanou na tomto světě v podobě skály, která bere

¹⁸ Autor neznámý. Patrně jen shodou okolností tato hra byla prvním nó převedeným do angličtiny (1876).

¹⁹ Dnes prefektura Točigi-ken, poblíž města Odawara, cca 200 km severně nad Tokiem.

život všemu živému v okolí. Mnich Gennó vyprávění vyslechne, místo navštíví a pomocí exorcismu vyvolá démonova ducha, který se opět zjevuje v podobě lišky. Následným kázáním o smrti, následcích braní života živým bytostem i výkladem Buddhova zákona přivede ducha k pokání a ze skály jej vysvobodí.

Tolik tedy předloha nó. V kjógenu *Curi kicune* na scénu nejprve přichází starý slepý mnich, který v úvodním monologu diváky seznamuje se skutečností, že do této podoby mnicha se kouzlem proměnil starý lišák. Lišák-mnich si dále nařiká na mladého lovce, který v poslední době vyhubil většinu lišákových souputníků. Jelikož i starému lišákovi věkem ubývají síly, přiznává, že je jen otázkou času, kdy se mladému lovcovi podaří ulovit i jeho. Právě proto se tedy rozhodl pro poslední zoufalý pokus, jak se zachránit, vzal na sebe kouzlem podobu buddhistického světce, mistra Hakusósu,²⁰ lovec chce navštívit v jeho obydlí a přesvědčit jej, aby s lovem přestal. Lovce kázáním sice přesvědčí, ale v závěru se lišák již neovládne a na lovcem odhozená železa se vykálí. Lovce, kterému nečekaná návštěva světce stále leží v hlavě, se na místo vrací a na železech objeví liščí trus. Dojde mu, kdo byl ve skutečnosti onou nečekanou návštěvou, a vydává se na lišáka políčit. Hra vrcholí strhujícím zápasem mezi lovcem a liškou, která se v druhé části hry již na jevišti coby *nočidžite*²¹ objevuje ve své *původní liščí podobě*.

Kjógen Curi kicune byl podle všech dostupných pramenů uváděn až do první poloviny sedmnáctého století jako čistá parodie na předlohu žánru nó. Později se však právě v této hře silně odráží vliv divadla nó a hra se začíná od svého humorového tvaru oddalovat. Pohyb po jevišti i způsob přednesu textu postupně stále více ovlivňuje rytmus monologických pasáží *gatari*,²² což se následně projevuje i v dramatickém zvážnění hry.

V dnes uváděném provedení tak herec v první části hry musí v jedné postavě vykreslit zároveň fyzickou existenci mnicha a současně i éteričnost liščího zjevení. Vnitřní sílu světce i přirozený strach lišky přímo konfrontované s lovcem.

Herec má na sobě celotělový kostým (ze svazků hedvábí vytvořenou liščí srst) a přes ni přetažené mnišské roucho, což herci extrémně znesnadňuje pohyb. Ve druhé části hry pak herce čeká akrobatický výstup.

Hře *Curi kicune* se mezi herci přezdívá „kjógenářská maturita“. Absolvováním této hry začíná být herec považován za hotového, dospělého herce, který zvládnul celý základní repertoár hereckých technik a od tohoto okamžiku začíná pracovat na kultivaci hloubky svého projevu. Pakliže se jedná o herce, který se přímo narodil v hereckém rodě a se studiem začal podle tradice před šestým rokem svého života, je optimální věk pro uvedení této hry okolo dvacátého roku života herce.

²⁰ Legendární mnich raného japonského buddhismu, který působil v Naře a proslul svými kázáními na téma *Nezabiješ*.

²¹ Zde se jedná o přesné převzetí dramaturgie i názvosloví z divadla nó. V divadle nó je běžné, že se herec na jevišti objevuje dvakrát, v první části coby *maedžite* (první šite) ve své současné podobě a v druhé části jako *nočidžite* (následný šite) v podobě ducha dávno minulé postavy, o které pojednává daný příběh.

²² *Gatari*, pasáž monologu v žánru nó silně pracující s rytmem a melodií promluvy, vystavěná dle vzorce klasické japonské poezie 7 – 5 – 7 slabik ve verši.

Protikladem k prvnímu uvedení hry je „pozdní uvádění lišky“. Herec se při dovršení věku šedesáti let – *kanreki* – ke hře vrací a znovu roli lišky ztvárňuje. Úbytek fyzických sil v akrobatické části hry je nucen kompenzovat svým technickým umem a naopak mladému herci nedostupnou hloubkou provedení role. Po dovršení šedesáti let herec již individuálně, s ohledem na svůj zdravotní stav a fyzickou zdatnost, oznamuje též „poslední uvedení lišky“.

Hanago (Slečna Hanago)²³

Díky herecké obtížnosti a množství zpívaných výstupů spadá do kategorie nejobtížnějších her také fraška *Hanago*, přestože samotné téma této hry – muž nachytaný při záletu – nalezneme v celé řadě dalších kjógenů. Mladý *daimjó*, šlechtic, se až po uši zamiluje do krásné dívky lehčích mravů Hanago a vymýšlí způsob, jak ošálit manželku a moci s Hanago strávit noc. Zálet chce nejprve maskovat fingovaným odchodem na meditace do kláštera, manželka jej však přesvědčí, aby raději meditoval doma. Muž se ženě podvolí, ale zároveň ženě nakáže, aby jej v noci ani za nic nerušila. Muž přinutí sluhu, aby v noci meditoval místo něj. Přikryje jej pečlivě meditační příkrývkou, aby nebylo poznat, kdo to je, a vyrazí za Hanago. Manželka však v noci, ze strachu o mužovo zdraví, do místnosti vstoupí, sedícího sluhu odhalí, vyplísí jej a pod meditační pokrývku si sedne místo něj sama. Nad ránem se vrací vnitřně rozpolcený mladý šlechtic, který zpívá písně o tom, jak si váží své ženy a ničí ho ji podvádět, ale že si nemůže pomoci, protože Hanago opravdu hluboce miluje. V roztoužení i rozpolcení se vrací domů a aniž by se podíval, kdo pod meditační poduškou sedí, začne své zážitky z noci a pocity ze smutného rána líčit domnělému sluhovi.

Nejnáročnější částí této hry je zhruba dvacetipětiminutový zpívaný pánův raní návrat domů. Herec totiž ve zpívaném monologu musí s patřičnou dynamikou vykreslit mužovu rozpolcenost a neúnosnou trýzeň, ale hra musí pořád zůstat komedií. Decentním vtípem, podtrhujícím komickou část šlechticova návratu, je pak záměrná chyba v odění mnohavrstvého kimona šlechtice. Obraz zavřuje pro samuraje zcela nemyslitelná záměna meče, neboť šlechtic se domů vrací s jiným mečem, než s kterým na zálet odcházel.

Mezi prvním uvedením hry *Curi kicune* a prvním uvedením hry *Hanago* by mělo uplynout deset až patnáct let. Optimální věk pro první uvedení této hry je po 35. roce, přičemž s nácvikem se obvykle začíná těsně po hercových čtyřiatřicátých narozeninách.

²³ Hilská, V., *Japonské divadlo* (1947, Praha).

Tanuki hara cuzumi (Bubínek jezevce tanukiho²⁴)

Poslední hrou této kapitoly je pak hra *Tanuki hara cuzumi*. Jejím specifikem je již to, že na rozdíl od všech ostatních her je u této frašky uváděn autor.²⁵ Autorem je legendární politik druhé poloviny 19. stol., Ii Naosuke,²⁶ jenž scénář věnoval rodině Šigejama Sengoró, která v období konce šógunátu působila na hradě Hikone, tehdy součástí panství rodiny Ii.

Daimjó, vyzbrojen lukem a šípy, vyráží na lov. V lese, na zcela neobvyklém místě, potkává buddhistickou jeptišku. Zapřede s ní hovor a jeho podezření, že s dotyčnou není něco v pořádku, každým okamžikem sílí. Po chvílce nabude jistoty, že tato jeptiška je jen jezevčím mámením, a donutí jezevce přeměnit se do původní podoby. Jezevec prosí o život a slibuje, že pánovi zatančí a zahraje na bubínek, který podle pověstí nosí jezevci pod srstí na svém vypaseném břišku. Jezevec tančí a hraje a pán se nechá rytmem natolik unést, že odloží luk i šíp a tančí. Jezevec jeho chvilkové nepozornosti využije a luk i šíp šlechtici sebere. Jenže při své neohrabanosti nabije šíp do luku obráceně, takže pán mu luk zase vezme a žene jej z jeviště.

Vrcholem tohoto představení je blesková přeměna jeptišky v jezevce, která probíhá před zraky diváků. Herec má na sobě pod rouchem jeptišky celotělovou jezevčí srst a v první polovině představení na obličej nasazenou masku jeptišky a pod ní ještě menší masku jezevce. Jediným uvolněním kolíku vrchní masku sejme a jediným tahem za šňůrku kostýmu uvolní svrchní roucho a tak se během necelé vteřiny jeptiška zcela promění na jezevce. Jelikož tuto proměnu herec provádí v kleku na můstku *hašigakari*²⁷ bez přímé asistence *kókena*²⁸, je tento trik extrémně náročný na koordinaci pohybu. Herec má dále po celou první půli představení na celotělovém kostýmu jezevce – srsti tvořené svazky hedvábí – ještě *koromo*, řeholní oděv jeptišky, což výrazně ztěžuje jeho pohyb. A dvě na sobě nasazené masky mu téměř znemožňují výhled.

Tato hra byla dříve vyhrazena jen pro prvorozeného syna rodiny. Dnes se však k jejímu uvedení většinou dostanou i další herci. Optimální uváděný věk pro realizaci *Jezevce* je okolo čtyřicátého až padesátého roku. V době, kdy má herec již dost zkušeností na realizaci nesmírně těžké proměny, ale zároveň ještě disponuje dostatkem sil pro zvládnutí dynamického tanečního závěru hry. Tato hra je i dnes uváděna jen výjimečně.

²⁴ Jezevec *tanuki* (*Nyctereutes procyonoides*, *Raccoon dog*), spolu s liškou je v japonském folklóru považován za lehce škodolibé zvíře, které ovládá magické síly, skrze něž je schopné na sebe vzít podobu jiných bytostí.

²⁵ U převážné většiny frašek *kjógen* není dnes uváděn autor. V mnoha případech je autorství skutečně neznámé. Avšak i tam, kde je autor první verze znám, je coby výraz vděčnosti ke generacím neznámých herců, kteří *kjógen* dovedli do dnešního tvaru, záměrně zamlčován.

²⁶ 1815 – 1860 (zavražděn), politik období konce šógunátu, 1858-1860 Nejvyšší rada japonské šógunátní vlády.

²⁷ Můstek, který na tradičním jevišti spojuje hrací prostor a zákulisí

²⁸ Jevištní asistent. Doslova „Zezadu hledící“.

Za pozornost též jistě stojí, jaký „herecký folklór“ a zvyky se dodnes k realizaci her této nejtěžší skupiny vztahují. Před představením jsou jak v šatně, tak na jevišti „vyhánění zlých duchů“ pomocí lidového obřadu křesání křemenu a zvláště před prvním uvedením hry si herci do spodních vrstev kostýmu zašívají talismany proti zlé náhodě. Často též večer před vystoupením jedí želví polévku pro celkové posílení organismu. Dále pak, v obvykle společné šatně, kde za normálních okolností služebně nejmladší herci strojí do kostýmů starší herce a své učitele, je při uvádění her *Curi kicune*, *Hanago* či *Tanuki hara cuzumi* vyhrazen zvláštní prostor pro přípravu hlavní role *šite*, kam mají přístup pouze zkušenější herci, kteří danou roli již realizovali. Stejně tak partnera *ado* může ztvárnit pouze herec, který již má za sebou hlavní part *šite* dané hry.

Závěrem

Kjógenu k jeho dnešnímu tvaru dopomohl zejména silný vliv vážného divadla *nó*. V posunech vyznění her, v silicím důrazu na estetiku pohybu i hereckého výraziva, tam všude lze sledovat silný otisk, kterým původně pouliční frašky *kjógen* žánr *nó* obdařil. Zejména tyto posuny a následný přerod některých frašek ve vážné drama dávají dobře tušit, jakým vývojem *kjógen* jako celý žánr prošel.

Kjógen sice ve finále z *nó* přímo nepřevzal jedinou hereckou techniku (pro porovnání, zcela odlišné zobrazování smíchu a pláče v *nó* oproti *kjógenu*), herecké prostředky, dynamika hry i řeč scénářů se zcela liší, ale celkový estetický obraz je pro oba žánry jaksi podobný.

Systematická práce na zvládnutí vážných scénářů pak navíc poskytuje protagonistovi *kjógenu* prostor pracovat s rejstříky svých komediálních hereckých technik a výrazů daleko nad rámec původní improvizované frašky. Herec je tak schopen celý kmenový repertoár *kjógenu* vykreslit v mnohem jemnějších odstínech, než tomu patrně bývalo v dobách improvizovaných představení.

K plnému pochopení estetiky i logiky *kjógenu* proto divákovi značně napomůže alespoň zběžná znalost her těžších skupin, byť ony samy těžiště žánru netvoří.

Bohužel, je to právě skupina těchto vrcholných, vážných kusů, kde mají japonští herci asi největší dluh vůči zahraničí. Japonské soubory pro turné mimo Japonsko téměř výhradně vybírají repertoár z nejlehčí kapitoly *hiramono*, což přispívá k utužování zažitého obrazu *kjógenů* coby krátkých, patnáctiminutových jarmarečních frašek. Přitom hry typu *Buaku*, které dokáží u obecenstva vyvolat mrazení v zádech, ale svým charakterem stále zůstávají komedií, by zcela jistě našly dobrou odezvu i u nejaponského obecenstva.

Ať již tak japonští protagonisté činí v obavě z možného nepochopení v jiném kulturním kontextu či ve snaze vyhnout se technickým a jazykovým problémům při převodu dlouhých monologů do titulků, je to v každém případě škoda především pro žánr samotný. Možná právě tohle podvědomé a zcela zbytečné podceňování nejaponského publika je hlavní důvod, proč *kjógen*, a to hlavně při srov-

nání s uváděním evropských dramát v Japonsku, zatím zdaleka nedokázal využít svůj možný potenciál i mimo japonské souostroví.

Seznam použité literatury:

- Brandon, J.R., *No and Kyógen in the contemporary world* (University of Hawaii Press USA, 1997).
- Hilská, V., *Japonské divadlo* (1947, Praha).
- Kalvodová, D., *Vítr v piniích* (Odeon 1975, Praha).
- Kalvodová, D., *Zušlechtěné lidové komedie – kjógeny* (In: Svět a divadlo č.6 roč. 98, Divadelní ústav), strana 18 – 23.
- Kenny, D., *The Kyogen book – An Anthology of Japanese Classical Comedies* (The Japan Times 1989, Tokio).
- Kitagawa Tadahiko, Yasuda Akira, *Kyogenshu* (Tokyo, 1972).
- Kobayashi, Seki, *Kyogen Handobukku* [Kyogen Handbook] , strana 15, Sanseido 2000.
- Shigeyama Motohiko, Shigeyama Ippei., *Kyogen e ikó* [Pojďme na kjogen] . (Tokyo, 2001).
- Shigeyama Sennojó, Shigeyama, Sengoro., *Ókurarjú kjógen komaišú* (Kyoto, 1993).

Filmové přehledy

- Waza to kokoro*, Dokument o žijícím národním pokladu – *kokuhó*: Nomurovi Manzóovi.
- Nogakudó e ikó* [Pojďme do divadla] 1-7 Dokument a záznamy představení kanálu *Kyoto Channel* satelitní televize Sky Perfect TV.

FOX, WOMANIZER, BADGER (JAPANESE KYOGENS)

Today's form of Kyogen was mainly shaped by the strong influence of the solemn Noh theatre. In the shifts in meaning of the plays and in the fortifying accent on the aesthetics of movement and the actor's means of expression, we can trace the strong mark which the genre Noh left on the once street farce of Kyogen. These shifts in particular and the following transformation of some of the farces into serious drama point to the development Kyogen as a whole genre has gone through.

Although Kyogen finally did not take over a single acting technique from Noh (for comparison, we see a completely different representation of laughter and crying in the Noh as opposed to the Kyogen), and its acting style, the dynamics of the play and the dialogues are entirely different, the whole aesthetic image is somehow similar.

Systemic work on mastering serious scenarios enables the protagonist of Kyogen to work with registers of his comic acting techniques and expressions beyond the scope of the original improvised farce. The actor is thus able to depict the whole essential Kyogen repertory in far more subtle nuances than he presumably was in the times of improvised productions.

Therefore, for full understanding of the aesthetics and logic of the Kyogen, at least basic knowledge of the plays from the more difficult sets, even though they do not form the core of the genre, is significantly helpful for a spectator.

Unfortunately, it is precisely the set of supreme serious pieces that Japanese actors owe the international audience. When touring outside Japan, Japanese ensembles almost exclusively choose the repertory from the lightest chapter *Hiramono*, which contributes to the strengthening of the established image of Kyogens as short, fifteen-minute long farces. Nevertheless, plays of the *Buaku* type, which are able to make the audience shudder, but still remain a comedy in character, would certainly find a good response among the non-Japanese audience.



Kjógen *Curi kicune*. Šigejama Motohiko jako slepý mnich v úvodní části hry



Druhá část kjógeny *Curi kicune*. Zápas chycené lišky s lovcem (Šigejama Masakuni)