

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCA

**Divadelné prevedenie tancov *kagura* v prefektúre Hirošima**

**The theatrical version of *kagura* dances in Hiroshima prefecture**

OLOMOUC 2020 Adriana Grusová

Vedúca práce: doc. Mgr. Ivona Barešová, Ph.D.

Prehlasujem, že som túto magisterskú diplomovú prácu vypracovala samostatne a uviedla všetky použité pramene a literatúru.

V Olomouci dňa

Podpis

## **Anotácia**

Táto práca sa zaoberá jedným z tradičných druhov japonského umenia, ľudovým tancom *kagura*. Konkrétne je zameraná na divadelné prevedenie tohto tanca, ktoré je praktizované predovšetkým v prefektúre Hirošima. Práca opisuje históriu *kagury* a priebeh vystúpení vrátane používaných hudobných nástrojov a kostýmov. Ďalej sa zameriava na kategorizovanie jednotlivých odnoží *kagury* a problémy z neho vychádzajúce. V práci je dôraz kladený predovšetkým na špecifiká hirošimskej *kagury*. Jej cieľom je nielen predstaviť ju, ale aj poukázať na spôsoby, akými sa ju občania a samospráva hirošimskej prefektúry snažia spopularizovať a udržať ako súčasť národného dedičstva. Zároveň je venovaná pozornosť skupinám, ktoré predstavenia v *kagure* realizujú, a to najmä spôsobom, akými získavajú financie a nových členov.

**Kľúčové slová:** kagura, tanec, divadelné predstavenie, rituál, Hirošima, propagácia, turnaj, skupina, kategória

**Počet strán:** 64 (62,75 čistého textu)

**Počet znakov vrátane medzier:** 112 958

**Počet použitých zdrojov:** 62

Chcem poďakovať vedúcej tejto práce doc. Mgr. Ivone Barešovej, Ph.D., za trpezlivosť, ktorú so mnou mala a tiež za cenné rady. Ďalej chcem venovať svoje vďaky aj pani Micuko Takei a pani Rachel Nicholson za pomoc pri získavaní informácií do tejto práce.

## **Edičná poznámka**

V práci je používaná slovenská transkripcia japonských slov, mená sú písané v poradí rodné meno a priezvisko, sú skloňované, ale nie prechýľované. Kategórie *kagury* sú zapisované veľkým písmenom v prípade, že ide o názov odvodený od konkrétnej oblasti, alebo od mena božstva. Bibliografické zdroje z japončiny sú prepísané do slovenskej transkripcie, v prípade anglických zdrojov je ponechané pôvodné znenie.

# Obsah

Úvod .....	8
<b>1. História a pôvod <i>kagury</i></b> .....	<b>11</b>
1.1. Definícia <i>kagury</i> .....	11
1.2. Počiatky <i>kagury</i> .....	11
1.3. Mýtus a <i>kagura</i> .....	12
1.4. <i>Kagura</i> v klasickom období a v období stredoveku .....	13
1.5. <i>Kagura</i> od obdobia Meidži po súčasnosť .....	14
<b>2. Kagetorizovanie <i>kagury</i></b> .....	<b>15</b>
2.1. <i>Sato kagura</i> .....	16
2.2. <i>Miko kagura</i> .....	17
2.3. <i>Judate kagura</i> .....	18
2.4. <i>Šiši/jamabuši kagura</i> .....	19
2.5. <i>Torimono kagura</i> a divadelné prevedenie <i>kagury</i> .....	20
<b>3. Hirošimská <i>kagura</i></b> .....	<b>22</b>
3.1. Priebeh predstavenia a divácka základňa .....	26
3.1.1. <i>Takijaša hime</i> .....	28
3.1.2. <i>Jamata no Oroči</i> .....	30
3.2. Tanec a hudba .....	31
3.3. Kostýmy, rekvizity a masky .....	33
<b>4. Turnaje v <i>kagure</i></b> .....	<b>37</b>
4.1. Charitatívny turnaj v <i>kagure</i> .....	40
4.2. Publikum na turnajoch .....	40
<b>5. Skupiny venujúce sa <i>kagure</i></b> .....	<b>41</b>
5.1. Členovia skupín a prijímanie nových členov .....	41
5.2. Financovanie .....	43
<b>6. Propagácia <i>kagury</i> v prefektúre Hirošima</b> .....	<b>44</b>
6.1. Hirošimský Večer <i>kagury</i> .....	45

<b>6.2. Propagácia <i>kagury</i> s Japoncami ako cieľovou skupinou</b> .....	47
<b>6.2.1. Deň <i>kagury</i> a ďalšie pravidelné predstavenia</b> .....	47
<b>6.2.2. Cesta <i>kagura</i> melódie</b> .....	48
<b>6.2.3. Vozeň vlaku s dizajnom <i>kagury</i></b> .....	49
<b>6.3. <i>Kagura monzen tódži mura</i></b> .....	49
<b>Záver</b> .....	52
<b>Fotografie</b> .....	55
<b>Resumé</b> .....	58
<b>Bibliografický záznam</b> .....	59
<b>Bibliografický záznam fotografií</b> .....	63

## Úvod

Keď sa spomenie tradičné japonské divadelné umenie, mnohí si nepochybne predstavia divadlo *kabuki*, kde namaľovaní herci stvárnajú slávne príbehy, maskové divadlo *nó*, či zábavné frašky *kjógen*. Málokomu sa však pod týmto slovným spojením vybaví ich starší súrodeneц *kagura*. Dôvodom pre to bude z časti fakt, že *kagura* vznikla pôvodne ako rituálny tanec, nie ako divadelné predstavenie. Konkrétne aj o tejto téme píšem v nasledujúcich kapitolách.

V dnešnej dobe si divadelná verzia *kagury* udržiava popularitu najmä v prefektúrach Hirošima a Šimane, z ktorých prvá menovaná je hlavným zameraním môjho výskumu. Cieľom práce je predovšetkým predstaviť hirošimskú *kaguru*, zistiť, aká je v dnešnej dobe jej podoba a objasniť, ako fungujú skupiny a organizácie zamerané na jej praktizovanie a propagáciu. Poukazujem predovšetkým na spôsoby, akými je *kagura* v súčasnej japonskej spoločnosti rozširovaná. Veľká časť z informácií prezentovaných v práci je založená na rozhovoroch, ktoré mi poskytli herci, vedúci skupín venujúcich sa *kagure*<sup>1</sup> a prekladateľka textov *kagury* z klasickej japončiny do anglického jazyka Rachel Nicholson. Ďalej vychádzam zo svojich vlastných skúseností, nadobudnutých počas predstavení, ktorých som sa ako divák mala príležitosť zúčastniť, a z návštev konkrétnych miest, ktoré sa témou *kagury* zaoberajú. Vďaka získaným informáciám v práci podrobne opisujem, akým spôsobom skupiny získavajú financie, nových členov, a tiež ako sa snažia zviditeľniť a udržať starodávnu tradíciu v chode. Výskumu *kagury* v Hirošime sa štyri roky venoval aj David Petersen. Zhrnul ho vo svojej populárno-náučnej knihe, *An Invitation to Kagura*, ktorá je vhodná na doplnenie informácii v oblastiach, ktorým sa moja práca venuje okrajovo.

Skôr, ako sa dostanem konkrétne k tomu, ako v dnešnej dobe *kagura* vyzerá v prefektúre Hirošima, považujem za nevyhnutné ozrejmiť, čo to *kagura* je, kde možno hľadať jej počiatky a ako sa historicky vyvíjala. Tejto téme je venovaná prvá kapitola práce, kde je *kagura* opísaná od úplných začiatkov, od jej vyobrazenia v japonskej mytológii, až po povojnové obdobie a súčasnosť. Následne sa venujem veľmi problematickej téme klasifikovania *kagury*. Nakoľko je *kagura* v rôznych podobách roztrúsená po celej oblasti japonských ostrovov a v každej časti Japonska má vlastnú históriu s vlastným vývojom, stáva sa jej kategorizovanie komplikovaným procesom. Existuje veľa spôsobov, ktorými sa vedci

---

<sup>1</sup> Ďalej sa o nich budem vyjadrovať iba ako o skupinách.



snažia *kaguru* klasifikovať, pričom každý väčšinou prichádza so svojou vlastnou klasifikáciou. Hirošimská *kagura* v sebe nesie viaceré prvky z iných druhov *kagury*, a preto je krátke predstavenie jednotlivých kategórií dôležité. Z tohto dôvodu sa v práci snažím problematiku triedenia do kategórií objasniť. Predstavujem všeobecne akceptované kategórie a niektoré podkategórie, s ktorými som sa počas svojho výskumu stretla.

Ďalej v práci píšem konkrétne o hirošimskej *kagure*, o jej vývoji, špecifikách a delení. Nakoľko diváci sú neoddeliteľnou súčasťou každého predstavenia *kagury*, zmieňujem tiež podrobnú štatistiku týkajúcu sa vekového rozloženia diváckej základne, ktorá ich navštevuje. V neposlednom rade v tejto kapitole predstavujem dva z obľúbených príbehov, jeden nového typu, *šinmai*, a jeden staršieho typu, *kjúmai*. Podrobne opisujem priebeh týchto dvoch vystúpení, a to od začiatku, kedy prídu herci a hudobníci na pódium, až po chvíľu, kedy pódium opustia. Venujem sa predovšetkým deju, rýchlej výmene kostýmov a masiek a charakteristickým znakom, ktoré možno v drvivej väčšine príbehov vidieť.

Tanec delím na dva typy a v ňom sa zameriavam na tempo pohybov, ale aj na pohyby samotné. Rýchlosť pohybov samozrejme kráča ruku v ruke so zrýchľujúcou sa hudbou a celkovou gradáciou predstavenia, dialógmi a samotnými piesňami. Hudobné nástroje a odevy hudobníkov predstavujem už na začiatku podkapitoly 3.1., kostýmom hercov, maskám, líčeniu a rekvizitám je však venovaná samostatná podkapitola 3.3., vzhľadom na to, že práve vizuálny zážitok diváka je pre hirošimskú *kaguru* mimoriadne dôležitý. Práve líčenie a masky nám môžu veľa napovedať o postave samotnej, napríklad či ide o kladnú, či zápornú postavu. Navyše mnohí výrobcovia kostýmov a masiek v *kagure* sami vystupujú a na výrobu používajú z generácie na generáciu odovzdávané techniky. Preto v tejto podkapitole súčasne opisujem aj proces výroby masiek a kostýmu zvaného *katakiri*.

Turnaje sú pre skupiny jedny z najdôležitejších udalostí v roku, a preto im je venovaná celá štvrtá kapitola práce. Poznáme vcelku tri typy turnajov, o ktorých rozdieloch píšem v prvej časti kapitoly. Predstavujem typický priebeh turnaja a následne niektoré z najdôležitejších turnajov konajúcich sa v prefektúre. Zvlášť pozornosť venovaná Charitatívnemu turnaju v *kagure*.

Piatu kapitolu venujem skupinám. V Hirošime sa ich nachádza veľké množstvo, rokmi zdokonaľujú svoje predstavenia, tanec, hudbu a efekty, ktorými sa divákovi snažia poskytnúť nezabudnuteľný zážitok. Tieto skupiny vystupujú na rôznych miestach po celej prefektúre aj mimo ňu, často si merajú sily medzi sebou v turnajoch a snažia sa získať ako nových členov,

tak aj nových divákov, aby práve ich skupina, ale aj celá tradícia praktizovania *kagury*, mohla pokračovať ďalej. V tejto časti práce sa zameriavam predovšetkým na spôsob náboru nových členov a na metódy, akými skupiny získavajú na svoje fungovanie financie. Podrobne tiež rozoberám priemerné vekové rozloženie členov skupín.

Posledná časť práce je venovaná propagácii hirošimskej *kagury*. Sú tu predstavené niektoré z miest, kam si možno ísť vystúpenie pozrieť. Medzi nimi je spomínaný napríklad druh predstavenia s anglickými titulkami, určený priamo pre cudzincov navštevujúcich Hirošimu. Zameriavam sa však aj na iné formy propagácie *kagury*, napríklad na miesta, ktoré sú motívmi *kagury* dekorované. V závere nie je opomenutý ani turistický rezort s témou *kagury*, nachádzajúci sa hlboko v hirošimských horách, ktorý je obľúbenou destináciou najmä pre japonských turistov.

# 1. História a pôvod *kagury*

## 1.1. Definícia *kagury*

*Kagura* je druh tradičného japonského umenia, ktoré býva skúmané v rámci japonského folklóru. Dnes spadá pod žáner folklórnej zábavy. Nielenže je klasifikovaná ako jeden z druhov divadelného umenia, v Japonsku patrí zároveň medzi tie najstaršie. Jej názov sa zapisuje znakmi, ktoré označujú japonské božstvo, *kami* (神) a hudbu/zábavu, *raku* (楽). Čiže výraz sa väčšinou prekladá ako „zábava pre bohov“ (Nišicunoi 1979, s. 99-102). Predpokladá sa, že slovo má pôvod vo výraze *kamikura* (神座), teda „miesto, kde sedia/sa zjavujú bohovia“. Toto slovo pravdepodobne časom prešlo modifikáciou na *kamukura*, až postupne vznikol názov používaný dnes, *kagura* (Mikami 2009, s. 84-85).

Podľa Norinagu Motooriho sú piesne *kagury*, nachádzajúce sa v dvadsiatom vydaní *Kokinwakašú*, piesňami určenými pre zabávanie bohov, takže aj on považuje *kaguru* predovšetkým za druh božskej zábavy (Kobayashi a Knecht 1981, s. 4). V dnešnej dobe zvykne byť *kagura* definovaná ako ceremónia, ktorou je vzdávaná vďaka bohom za dary prírody. V minulosti Japonci verili, že všetko, čo sa vo svete deje, je zapríčinené vôľou bohov. Z toho dôvodu bývala v období zberu vo svätyniach ako obetný dar ponúkaná časť úrody, a vzdávaniu vďaka za ňu pripadol názov *kagura*. Keď sa po krajine začali rozširovať *šintoistické* svätyne, súčasne sa začala rozširovať aj *kagura*. Jej tradícia bola potom z generácie na generáciu odovzdávaná medzi *šintoistickými* kňazmi a ľuďom, čím sa ju podarilo dochovať dodnes (Hiroshima Prefectural Government, 2018).

## 1.2. Počiatky *kagury*

Mnohí vedci vidia počiatky *kagury* už v najstarších japonských mýtoch. V *Rjódžinhišó* sa píše, že *kagura* vznikla v deň, keď Amaterasu, bohyňa slnka, vyšla z nebeskej jaskyne (Kobayashi a Knecht 1981, s. 4). Za predchodcu *kagury* ako takej je vo všeobecnosti považovaný tanec bohyne Ame no Uzume no mikoto, o ktorom sa píše v kronike *Kodžiki* (Mikami 2009, s. 84-85). Konkrétne ide o príbeh, kedy sa Amaterasu skryla do nebeskej jaskyne a odmietala vyjsť von, čím spôsobila, že sa celý svet ponoril do tmy. V *Kodžiki* znie pasáž spomínajúca tanec Ame no Uzume takto:

„Ame no Uzume si vyhrnula rukávy a podviazala ich nebeským viničom, do rúk si vzala kytičky pozvázovaného listia, pred vchodom do nebeskej jaskyne prevrhla džbán

a začala po ňom hlasne dupať. Potom nad sebou stratila kontrolu, obnažila svoje prsia a pás sukne si stiahla až k rozkroku<sup>2</sup>“ (Philippi 2016, s. 84).

Vystúpenie bohyně ostatných bohov nahlas rozosmialo, čo v Amaterasu vyvolalo zvedavosť. Nahliadla von, čím sa ju podarilo vylákať z jaskyne a navrátiť tak slnko späť na oblohu (Philippi 2016, s. 84-85). Tento príbeh symbolizuje vzťah *šintoizmu* k tancu. Tanec bol úspešným a praktickým komponentom tohto mýtu a je v *šintoistickej* mytológii posvätný, nakoľko je schopný zabaviť dokonca aj bohov (Malm 1983, s. 72).

V Kodžiki je pasáž, kde Ame no Uzume tancuje, nazvaná ako *eragi asobu* a v Nihonšoki ako *eragi asobi*. Toto *eragi asobu* a *eragi asobi* sa vzťahuje na pohrebný rituál, tým pádom to predstavuje ceremóniu, ktorá má priniesť pokoj dušiam pred samotnou pohrebnou ceremóniou. *Kagura* je preto taktiež rituálom *tama šizume*, prinášajúci pokoj dušiam. Tento rituál bol na cisárskom dvore obzvlášť významný v období Heian (794-1185) a neskôr si našiel miesto na festivale Tama šizume. Dôležité je teda to, že *kagura* ako pohrebný rituál bola zaintegrovaná do spomínaných slávností Tama šizume, ktoré boli cisárskym dvorom považované za slávnosti zberu úrody (Kobayashi a Knecht 1981, s. 4), čím sa vraciame k tomu, že *kagura* je ceremónia určená na vzdávanie vďaky bohom za dary.

### 1.3. Mýtus a *kagura*

Spojitosť medzi vyššie spomínaným mýtom a *kagurou*, chápanou ako rituálny tanec, môžeme vidieť už na začiatku 9. storočia nášho letopočtu, kedy sa v historickom zázname Kogo šúi píše o tom, že nasledovníčkami Ame no Uzume boli kňažky z už neexistujúcej skupiny Sarume kimi no udži. Tie posunuli svoje znalosti kňažkám *miko* (Lancashire 2004a, s. 90, cit. podľa Yasuda a Akimoto 1976, s. 67 a 133). Ďalším dôkazom spojitosti mýtu a *kagury* je japonský dokument Uecufumi z 13. storočia. Podľa tohto dokumentu je Ame no Uzume sprevádzaná ôsmimi tancujúcimi princeznami, ktoré spievajú, hrajú na flauty, mušle, strunové nástroje *koto*, na bubny a cinkajú zvončekmi *suzu* (Lancashire 2004a, s. 90, cit. podľa Agô a Asakura 1976, s. 8). Týchto osem princezien sa zhoduje s ôsmimi kňažkami *miko*, tancujúcimi *jaotome mai*<sup>3</sup> vo významných svätyniach v Nare, a teda môžeme vidieť spojitosť

---

<sup>2</sup> Pôvodný text je preložený z angličtiny.

<sup>3</sup> V preklade tanec ôsmich kňažiek, predvádzaný ako siedmy z tancov *šičiža* (viď s. 15). Na základe názvu sa predpokladá, že je pozostatkom z čias, keď bola *kagura* praktizovaná iba ženami, tejto teórii však chýba historický dôkaz (Lancashire 2011, s. 30).

medzi mýtom a rituálnym tancom (Lancashire 2004a, s. 91). *Kagura* nepochybne začínala ako rituálny tanec, v ktorom sa tanečník stával médiom pre bohov, v japončine zvaný ako *kamigakari*. V kronike Kodžiki nedochádza k tomuto dosiahnutiu tranzu iba v prípade Ame no Uzume, ale aj pri cisárovnej Džingú, ktorá sa pripravovala na útok na kmeň Kumaso (juh Kjúsú) a následne na Kórejský polostrov (Lancashire 2004a, s. 92, cit. podľa Philippi 1968, s. 257 a 260). Predpokladá sa, že typické krúživé pohyby pri tanci pochádzajú z pohybov *miko*, ktoré boli v tranze. Za veľmi dôležitú súčasť dosiahnutia tranzu bol považovaný aj hudobný sprievod, najmä flauta, bubny a *koto* (Lancashire 2004a, s. 92).

#### **1.4. *Kagura* v klasickom období a v období stredoveku**

Petersen tvrdí, že *kagura* sa na cisárskom dvore vyskytovala (Petersen 2006, s. 21), no podľa Breena a Teeuwena nikdy nebola prominentnou súčasťou dvorských ceremónií. Pevninská *gagaku* so štylizovanými pohybmi, exotickými hudobnými nástrojmi a extravagantnými kostýmami, bola oveľa elegantnejšia, a tým pádom vhodnejšia pre cisársky dvor s vycibreným vkusom. Stará *kagura* nebola estetickým vystúpením určeným na potešenie oka diváka. Tá vo svojej najsurejšej podobe pripomínala skôr *voodoo* rituál než balet (Breen a Teeuwen 2010, s. 148-149). Začiatkom obdobia Heian sa tieto rituály, v ktorých sa tanečník stával médiom, vykryštalizovali buď na formálne ceremónie, takzvané *gišiki*, alebo na ceremónie spájané s náboženskými záležitosťami, takzvané *šindži*. Prechod k tomu, čo dnes nazývame *kagura*, nastal vtedy, keď boli *gišiki* na dvorských festivaloch rozšírené o stvárňovanie božstiev kňazmi. Ako vznikajúci žáner bola *kagura* v 8. storočí n. l. zaradená do programu počas ceremónii v chráme Tódaidži a od toho bodu sa potom ďalej vyvíjala a vetvila, najmä pomocou pripájania nových prvkov (Petersen 2006, s. 21). V klasickom období a v stredoveku bolo možné stretnúť sa s piesňami a tancami typu *kagura* na rituálnych miestach po celom Japonsku, nakoľko je jedným zo základných spôsobov uctievania si *kami*, a v rôznych podobách sa zachovala dodnes (Breen a Teeuwen 2010, s. 148-149).

Počas neskorého stredoveku v Japonsku boli rozšírené predovšetkým dva typy *kagury*, *miko kagura* a *judate kagura*, praktizovaná okolo hrnca s vriacou vodou (Breen a Teeuwen 2010, s. 158). Obe sú ďalej v práci v krátkosti predstavené.

## 1.5. Kagura od obdobia Meidži po súčasnosť

V roku 1871 boli dôsledkom reštaurácie Meidži zakázané všetky predstavenia *kagury*, praktizované kňazmi pôsobiacimi v *šintoistických* svätyniach západného Japonska. Boli považované za nedôstojné, a teda ich asociácia so *šintoizmom* nebola žiadúca. Išlo o súčasť hnutia *šinbucu bunri*, oddelenia *šintoizmu* od budhizmu<sup>4</sup> (Lancashire 2001, s. 25). Vo východnej časti prefektúry Šimane bol tento zákaz zavedený už v roku 1870<sup>5</sup> a následne v roku 1873 zaviedli aj dodatočný zákon, mierený priamo na kňazky *miko*. Zakazoval im praktizovať rituály, v ktorých sa pre bohov stávali médiami (Lancashire 2017, s. 323-325). Kvôli tomu bola v tomto období existencia *kagury* mimoriadne ohrozená. Dôvodom, prečo nezanikla, sú najmä občianske skupiny, ktoré sa jej aj naďalej venovali, nakoľko zákazy sa týkali iba *kagury* praktizovanej *šintoistickými* kňazmi a kňazkami *miko*, odohrávajúcimi sa vo svätyniach. Tieto občianske skupiny sa začali objavovať už ku koncu obdobia Edo (1603-1868), presnejšie od 40. rokov 19. storočia, no po spomínanom zákaze sa začali rozširovať ešte viac<sup>6</sup> (Lancashire 2001, s. 25). Takýmto spôsobom teda prešla *kagura* zo sféry, kde mala funkciu rituálnu, do sféry s funkciou svetskou. Predstavenia, ktoré sa začali namiesto svätých odohrávať v koncertných a športových halách, značne zvýraznili zábavný aspekt *kagury*, čo platí najmä v prípade *Iwami kagury*. Nie každému však tento prechod vyhovoval, najmä od učencov sa ozývali hlasy, že *kagura* bola týmto degradovaná na obyčajné divadlo. Pre tento dôvod si ani 50 rokov po zákaze skupiny neboli isté, aký je ich status. Príkladom môže byť jedna skupina, ktorá mala vystupovať v Kjóte a v Ósake, ich predstavenie ale nebolo označené ako *kagura*, ale ako *šindai geki* (divadlo z čias bohov) (Lancashire 2017, s. 323-325). Podľa Išizuku je presun vystúpení z rúk kňazov do rúk občianskych skupín obdobím, kedy sa kvalitatívne

---

<sup>4</sup> Vykonávané mohli byť len náboženské činnosti, ktoré mali od vlády povolenie. *Kagura* nebola ako *šintoistický* rituál akceptovaná, podobne to bolo napríklad so *šugendó* (viď s. 19). Mnohí tanečníci, ktorí vystupovali v *kagure*, sa tak zrazu ocitli bez práce, presnejšie teda začali byť klasifikovaní len ako obyčajní dedičania (Shinto The Faith of Japan 2010).

<sup>5</sup> Zákaz sa vzťahoval na tanečné vystúpenia kňazov, čiže *kaguru* priamo nezakazoval. Dnes pod predstaveniami, ktoré prestali byť praktizované úplne, rozumieme takzvanú *Izumo kaguru*, menovite divadelnú *kaguru šinnó* zo svätyně Sada (Lancashire 2017, s. 323-325).

<sup>6</sup> Nicholson tvrdí, že jedna z najstarších skupín, ktorá je ešte stále v prefektúre Hirošima aktívna, má dnes už cez 70 rokov.

a funkčne rozdielne formáty, teda kňazmi vykonávaná, skôr tanečná *šičiza*<sup>7</sup> a divadelná dráma, spojili a začali byť spoločne známe ako *kagura* v takej podobe, v akej ju poznáme dnes (Lancashire 2017, s. 330, cit. podľa Ishizuka, 1979, s. 6-7).

V období pred 2. svetovou vojnou začala byť *kagura* v niektorých regiónoch využívaná na prilákanie turistov, no už pred obdobím Meidži (1868-1912) sa objavovali skupiny, ktoré naopak cestovali mimo región, aby svoje umenie propagovali a tiež si finančne prilepšili. Ďalší posun smerom k predstaveniam, ktorých účelom bolo predovšetkým pobaviť divákov, nastal v rokoch 1947-1948, kedy v severnej Hirošime vznikol nový štýl dramatisovanej *kagury*, takzvaný *šinmai* (Lancashire 2017, s. 336), a odvtedy začala *kagura* zažívať nezvyčajný rozmach. Dá sa predpokladať, že tomuto nárastu obľúbenosti prispela aj skutočnosť, že prestala byť toľko viazaná na náboženské a poľnohospodárske dedičstvo, v ktorom kreativita a experimentovanie neboli podporované (Petersen 2006, s. 9).

## 2. KategORIZOVANIE *kagury*

V tejto kapitole sú predstavené všeobecne akceptované kategórie, do ktorých býva *kagura* rozčleňovaná. Je ťažké určiť, pre ktoré typy *kagury* je potrebné vytvoriť samostatnú kategóriu, vzhľadom na to, že niektoré môžu svojimi vlastnosťami spadať do už existujúcej kategórie. Podľa Rachel Nicholson je najväčšou prekážkou v tejto oblasti nedostatok písomných zmienok o *kagure*. Kvôli tomu je globálny výskum *kagury* so snahou o pospájanie jej jednotlivých typov mimoriadne náročný, ak nie nemožný. Toto umenie sa oddávna prenášalo predovšetkým ústnym podaním, čo mi potvrdili aj členovia viacerých skupín, takže nedostatok písomných dokumentov o *kagure* nie je prekvapivý.

Na jednej strane je *kagura* považovaná za rituálne predstavenie, ktoré je vysoko štruktúrované, má presný repertoár a na každé vystúpenie sa vzťahujú detailné pravidlá. Na strane druhej je v nej veľký priestor na prekrývanie kategórií a porušovanie spomínaných pravidiel, čo môže pôsobiť pri snahe o jej kategorizovanie veľmi komplikovane a chaoticky. *Kaguru* a jej jednotlivé predstavenia môžeme rozvrhnúť na spektre medzi efektívnou zložkou, teda majúcou rituálny význam, a zábavnou zložkou, vďaka ktorej sa približuje skôr

---

<sup>7</sup> V preklade „sedem miest na sedenie“ je sedem tancov *torimono*, ktoré boli praktizované pred záverečným divadelným predstavením *kagury*, *šinno* (Lancashire 2011, s. 30). Oba pojmy sú ďalej v kapitole vysvetlené.

k divadelnému predstaveniu. Podľa Schechnera sa tieto zložky navzájom nevyklučujú, naopak existujú v každom predstavení a navzájom sa dopĺňajú (Averbuch 1996, s. 2-3 cit. podľa Schechner).

Väčšinou sa stretávame s jej rozdeľovaním do troch hlavných vetiev, a to na *o kaguru*, ktorá je praktizovaná buď kňazkami *miko*, alebo mužmi a chlapcami pracujúcimi vo významných svätyniach, ako je napríklad svätyňa Ise (Malm 1983, s. 72). Ďalej *mi kagura*, ktorá bola určená výhradne pre cisársky dvor a do obdobia japonského stredoveku sa jej praktizovanie pomerne ustálilo, takže do súčasných ceremónií prešla len s nepatrnými zmenami (Petersen 2006, s. 22), a v neposlednom rade *sato kagura*, ktorá má pôvod v *šintoistických* festivaloch úrody a ceremóniách svätých<sup>8</sup> (Malm 1983, s. 72). S týmto základným rozdelením súhlasí aj Petersen, ktorý ale *o kaguru* označuje ako *miko kaguru* (Petersen 2006, s. 308). Často sa však možno stretnúť aj s delením, kde je *miko kagura* zaradená pod *sato kaguru* (Kagura to watašitači no kuraši 2010). Práve pri ďalšom rozdeľovaní *sato kagury* prichádza medzi vedcami k nezhodám.

Petersen člení *miko kaguru* zvlášť a pod *sato kaguru* zaraďuje *šiši/jamabuši kaguru*, *Iserjú kaguru* a *Izumorjú/Iwami kaguru*<sup>9</sup> (Petersen 2006, s. 308), z ktorej sa neskôr vyvinula hirošimská *kagura*. Mikami zas pod *sato kaguru* radí *miko kaguru*, *torimono kaguru*, *šiši kaguru* a *judate kaguru*. Jednotlivé prvky všetkých týchto typov sa do značnej miery prelínajú (Mikami 2009, s. 89) a zároveň sa ich štruktúra, obsah a spôsob, akým sú predvádzané, výrazne líši v závislosti od regiónov, čo je ďalším dôvodom, prečo je táto klasifikácia veľmi komplikovaná (Takayama 2007). Taktiež, ako bude v tejto kapitole možné pozorovať, viaceré kategórie označujú veľmi podobný typ *kagury* len s tým rozdielom, že jedna je nazvaná podľa oblasti, odkiaľ pochádza, a druhá napríklad na základe používanej rekvizity.

## 2.1. *Sato kagura*

Jake Davies tvrdí, že tento typ *kagury* sa začal rozširovať najmä v období Edo, keď sa japonská vláda snažila v *šintoizme* zbaviť šamanistických a budhistických prvkov (Gilhooly

---

<sup>8</sup> Keďže hirošimská *kagura* spadá pod *sato kaguru*, ďalej je predstavená len ona a typy, ktoré pod ňu spadajú tak, ako ich rozdeľuje Mikami. Podrobné informácie o *mi kagure* a *o kagure* nie sú pre túto prácu dôležité.

<sup>9</sup> Hirošimská *kagura* býva často spájaná s *Iwami kagurou*, a preto ich opisujem súčasne.



2011). Toto by zároveň vysvetľovalo, prečo, ako bude nižšie spomínané, mnohí vedci<sup>10</sup> zahŕňajú napríklad *miko* či *šiši kaguru* do tejto skupiny. Avšak o súčasnej *sato kagure* tiež tvrdí, že má skôr divadelný charakter a veľmi pripomína tradičné divadlo *kabuki* (Gilhooly 2011), čo môže platiť pre *Iwami kaguru*, no *miko kagura* má od divadla vizuálne ďaleko. Z toho vyplýva, že podľa kritérií, ktoré berieme do úvahy, sem môžeme niektoré typy *kagury* pridať, alebo ich naopak môžeme vyradiť.

V ľudovej *kagure*, čo je preklad pre *sato kaguru*, sú veľmi časté prvky *taoizmu*, najmä s ohľadom na význam farieb, ročných období a svetových strán, ktorým je pripisovaný duchovný význam. Tieto prvky sú obzvlášť očividné napríklad v hre Ódži, kde je pódium rozdelené na päť častí, sever, juh, východ, západ a stred. V každom zo smerov je priestor pre jedného z bohov. Mysticismus sa prelína do dekorácií, ktoré obsahujú päť farieb, päť zvieracích symbolov, päť živlov a päť období v roku. Sever predstavuje temnotu, noc a zimu. Je reprezentovaný takzvaným *genbu*, mytologickou bytosťou, ktorá je napol korytnačka, napol had a je spájaná s vodným živlom. Juh je symbolizovaný červenou farbou zapadajúceho slnka a letom, zo zvierat ho reprezentuje vták a zo živlov oheň. Východ je reprezentovaný modrou farbou rána, jeho ročným obdobím je jar, bytosťou je drak a živlom je drevo. Západ je reprezentovaný bielou farbou, šerom a jeseňou. Zvieratom je tiger a tento smer je spájaný so živlom kov a stred je určený pre božstvo zeme, ktoré je charakterizované žltou farbou zeme (Petersen 2006, s. 119).

## 2.2. *Miko kagura*

Počas rokov, ako sa *kagura* vyvíjala, zahŕňala do seba prvky *šintoizmu* a do istej miery aj prvky budhistické. *Miko kagura*<sup>11</sup>, ako jeden z jej typov, má rituálny charakter a praktizujú ju kňažky *miko*. Ako už bolo spomínané, sú považované za nasledovníčky Ame no Uzume, ktorá vylákala Amaterasu z jaskyne a predviedla prvý tanec *kagury*. *Miko kagura* je zároveň považovaná za najstarší druh *kagury* (Mikami 2009, s. 89), nakoľko bola oddávna súčasťou vystúpení v Ósackej svätyni Sumijoši, vo svätyni Kasuga a vo Veľkej svätyni Ise (Takayama

---

<sup>10</sup> Šigemi Kobajaši, Nobuo Watanabe, Masahiro Nišicunoi (Džapan nareddži 2020) a ďalší.

<sup>11</sup> Taktiež sa môžeme stretnúť s názvom *miko mai* (tanec kňažiek *miko*). Napriek tomu, že často býva klasifikovaná pod *sato kagurou*, vo svätyni Iwašimizu Hačimangú sa praktizuje ako súčasť *mi kagury* (Takayama 2007).

2007). Vo všeobecnosti je akceptované, že táto *kagura* začala byť vo svätyniach bežne predvádzaná už od neskorého obdobia Heian (Petersen 2006, s. 17).

Súčasná *miko kagura* sa rozdeľuje na dve kategórie, alebo štýly. V oboch kňazky *miko* svojim tancom sprostredkujú slová bohov. Jednou z kategórií je takzvané *kamigakari*, kde sa *miko* stávajú médiami pre bohov a skrz ich tanec k nám bohovia prehovárajú. Práve v nej sa zachovali prvky najstaršej *kagury*<sup>12</sup> (Mikami 2009, s. 90). Napriek tomu, že tanec, v ktorom tanečníci dosahovali tranz, bol spočiatku doménou kňaziek *miko*, postupne začali byť vytláčané mužmi, ktorých nazývame *hosa*. Tí boli najprv len ich asistentmi, ktorí im pomocou hudobného sprievodu pomáhali vyvolať stav tranzu. Koncom 17. storočia však *miko* v tomto náboženskom kontexte úplne vymizli a zanechali po sebe len asistentov *hosa*. Tí následne do veľkej miery prevzali aj tanec s *torimono* (viď nižšie) a dnes je napríklad drvivá väčšina *kagury* v západnom Japonsku založená na tradícii, kedy *hosa* chodil z dediny do dediny a praktizoval náboženské rituály (Itaya 1987, s. 51).

Druhá sa nazýva *jaotome* a sú v nej výrazné najmä prvky obetného tanca a modlitby. Praktizujú ju napríklad kňazky vo svätyni Kasuga taiša v Nare. *Jaotome* štýl je preferovaný tiež počas rôznych festivalov (Mikami 2009, s. 89), vzhľadom na to, že je, na rozdiel od tanca, kedy sa kňazka stáva médiom, uhladený a elegantný. Taktiež jedna alebo viaceré *miko* počas neho držia v rukách zvončeky, skladacie vejáre *ógi*, listy bambusu či stromu *sasaki*, takže pôsobí esteticky príjemne. Tieto predmety sa jedným slovom nazývajú *torimono*, a preto býva rovnakým názvom označovaný aj celý tanec (Takayama 2007), ktorého prvky sa vyskytujú aj vo väčšine ostatných druhov *kagury*, čo opäť len dokazuje prepojenosť jednotlivých štýlov.

### **2.3. Judate kagura**

*Judate kagura* začala byť praktizovaná približne v 12. storočí v Kumane a v Ise a neskôr sa rozšírila aj do ďalších častí Japonska (Breen a Teeuwen 2010, s. 158). Predpokladá

---

<sup>12</sup> Za reprezentatívny pohyb pre dosiahnutie *kamigakari* je považované otáčanie sa do kruhu. Praktizujú ho napríklad *miko* v kjótskej svätyni Óta, či pri svojom každodennom tanci kňazky zo svätyne Miho v Izume (Mikami 2009, s. 89) a s týmto štýlom sa stále môžeme stretnúť aj v *šimocuki kagure* na hore Horowa v prefektúre Akita a vo svätyni Kuromori v prefektúre Iwate (Takayama 2007).

sa, že jej predchodcom bola *joriai kagura*<sup>13</sup>, ktorá je typická pre vonkajšiu časť svätyne Ise, a preto sa možno stretnúť aj s názvom *Iserjú kagura*. Praktizovaná bola predovšetkým v jedenástom mesiaci lunárneho kalendára, presne počas festivalu Šimocuki a z tohto dôvodu ju niektorí nazývajú tiež *šimocuki kagura*<sup>14</sup> (Mikami 2009, s. 90-91).

Kňazi v nej najprv za sprievodu bubnov a flauty tancujú s rôznymi *torimono* určenými na prilákanie božstiev. Vyvrcholenie predstavenia nastáva vtedy, keď kňaz začne z nádoby špliechať vriacu vodu na seba a na divákov, predovšetkým za účelom očistenia a požehnania (Breen a Teeuwen 2010, s. 158). Tento proces pokropovania má v sebe prvky takzvaného *umare kijomari*, ktoré kedysi praktizovali aj *šugendžovia*<sup>15</sup> (Mikami 2009, s. 92).

Nakoľko bola aj táto *kagura* od obdobia Meidži zakázaná, začali kňazi, za účelom udržania kultúrneho dedičstva, odovzdávať svoje znalosti obyvateľom dedín (Čikudžó mači rekiši sanpo 2020). V období Šówa boli síce snahy o obnovenie *judate kagury* v jej pôvodnom náboženskom zmysle slova, no táto snaha sa stretla s neúspechom (Mikami 2009, s. 92), takže aj tu je možné vidieť, ako začali *kaguru* namiesto duchovných osôb praktizovať osoby svetské.

#### 2.4. Šiši/jamabuši kagura

Pod pojmom *šiši* je vo všeobecnosti chápaný lev, no v starej japončine a v miestnych dialektoch je *šiši* všeobecným názvom pre divoké zvieratá, predovšetkým pre jelene (*šika*) a diviaky (*inošiši*). Levy navyše v Japonsku nikdy nežili, takže predstava *šiši* ako leva pochádza nepochybne zo zahraničia. Okrem toho existuje tiež veľa masiek používaných pri *šiši kagure*, ktoré majú parohy a ostatné rysy typické pre jelene, nie levy. Podľa Furuna je možno úplné počiatky *šišimai* nájsť v Tibete či v Mongolsku (Sakurai 1988, cit. podľa Furuno,

---

<sup>13</sup> *Joriai kagura* z Ise sa zvykla pravidelne odohrávať v novembri a v prefektúre Šimane počas zimného festivalu (Kobayashi a Knecht 1981, s. 1, cit. podľa Honda 1974, s. 386), ktorý sa odohráva v januári (Mačimači 2019).

<sup>14</sup> Dnes ju môžeme vidieť napríklad v Nagane na Tojamskom Šimocuki festivale, na zimnom festivale v Sakabe a na Okumikavskom festivale kvetín v prefektúre Aiči. Zvyčajne tam slávnosti s *kagurou* prebiehajú počas celej noci (Mikami 2009, s. 92).

<sup>15</sup> *Šugendžovia* sú horskí asketici zvaní tiež *jamabuši*, ktorí praktizujú japonské synkretické budhistické náboženstvo, *šugendó*, ktoré je zlúčeninou medzi starodávnym uctievaním hôr, presnejšie duchov obývajúcich všetko vo vesmíre, a budhizmu prineseného z kontinentu. Taktiež v sebe zahŕňa niektoré prvky *taoizmu* a *jin* a *jangu* (Mie-Shugendokai 2013).

s. 138). Jukiči Kodera zas jeho pôvod rozdeľuje do dvoch kategórií: privezený zo zahraničia *junjú šiši* a domáci *kojú šiši*. Pod privezeným rozumieme *šišimai*, ktorý bol spolu s *gigaku* na začiatku 7. storočia prebratý z Číny. Počiatky domáceho známe nie sú, ale nachádza sa predovšetkým vo východnom Japonsku a Kodera predpokladá, že tam aj vznikol a udržal sa až do dnešného dňa. Tieto dva typy sa postupom času navzájom ovplyvňovali, a tak je náročné nájsť medzi nimi jasné rozdiely (Sakurai 1988, cit. podľa Kodera, s. 138).

*Šiši* a *jamabuši kagura* sú si veľmi blízke, no zatiaľ čo v *šiši kagure* je *šišimai* hlavným prvkom, v *jamabuši kagure* je dôraz kladený na iné tance s tým, že sa môže *šišimai* v repertoári objaviť (Kárpáty 2000, s. 111). Horskí asketici *jamabuši* vo všeobecnosti hrali významnú úlohu v *sato kagure*, nakoľko bývala v mnohých prípadoch praktizovaná výhradne nimi (Averbuch 1996, s. 10) a vznikla vďaka nim napríklad aj tradícia *kagury* vo svätyni Izumo (Kobayashi a Knecht 1981, s. 2, cit. podľa Honda, 1974, s. 386).

## 2.5. *Torimono kagura* a divadelné prevedenie *kagury*

Ako bolo vyššie spomínané, drvivá väčšina tanečníkov *kagury* v ruke počas tanca využíva rekvizity zvané *torimono*<sup>16</sup>. Rozdiel medzi *kagurou*, v ktorej sú *torimono* požívané, a *torimono kagurou*, je príbeh. V prípade *torimono kagury* je totiž zvyčajne predvádzaný príbeh inšpirovaný japonskými legendami a mýtmi<sup>17</sup> (Mikami 2006, s. 90-91). Keďže *kagura* mala pôvodne rituálnu funkciu, je ťažké utvoriť zreteľnú čiaru medzi jej divadelnou časťou a ceremoniálnou časťou (Petersen 2006, s. 124). Vznik divadelného prevedenia *kagury* však doposiaľ nie je možné datovať skôr ako do obdobia japonského stredoveku. Existuje teória, že prechodným bodom medzi divadelnou verziou *kagury* a *torimono kagurou*, je dielo

---

<sup>16</sup> Je vhodné dodať, že držanie predmetu v ruke počas tanca je vec typická predovšetkým pre japonský tanec. V západnom svete nie je veľmi praktizovaná, nakoľko takýto predmet je považovaný skôr za bremeno a prekážku pri podávaní čo najlepšieho výkonu. Naopak v Japonsku tento predmet predstavuje symbol dodávajúci tanečníkovi silu. S postupom času spojenie medzi božstvami a predmetmi *torimono* slablo, no ich používanie pretrváva dodnes. Okrem iného je tanec s *torimono* zastúpený nielen v *kagure* ale aj v divadle *nó* (Itaya 1987, s. 49).

<sup>17</sup> Držanie predmetov v rukách je niečo, čo si *kagura* odniesla ešte z mýtu o Ame no Uzume a neskôr zo šamanistických rituálov. Tieto predmety mali pôvodne slúžiť ako pomôcka pre bohov, ktorí vďaka nim mohli vstúpiť do tiel šamanov. Kroky v tanci zas mali za úlohu upokojiť pozemské božstvá a tiež symbolizovali prevtelenie božstiev do tiel šamanov (Averbuch 1996, s. 8 cit. podľa Nishitsunoi 1979, s. 98).

pochádzajúce z prefektúry Šimane nazývané Horské božstvo (Jama no kami), ktoré býva predvádzané po tancoch *torimono kagury*, no na rozdiel od nich sú pri ňom používané masky (Lancashire 2004a, s. 94-95). Najstarší konkrétny dôkaz o divadelnej *kagure* sa nachádza v dokumente Sada okuin bunšó z roku 1512. V ňom je spomínaná divadelná *kagura* praktizovaná vo svätyni Sada vo východnej časti prefektúry Šimane<sup>18</sup> (Lancashire 2004a, s. 94, cit. podľa Honda 1966, s. 42 a 435). Nestretávame sa v nej ale so zmienkami o diele Jama no kami. Namiesto neho sú v nej spomínané takzvané Tri rituálne diela (Šikisanban), ktoré majú poskytovať most medzi *torimono* a divadelnou verziou *kagury* zvanou *šinnó* (v preklade sväté *nó*). Vývoj ľudového divadelného prevedenia *kagury* bol následne tvarovaný vďaka rôznym vplyvom. Veľmi významný vplyv v období stredoveku naň mali *šugendžovia*, ktorí do svojich vystúpení *kagury* zakomponovali maskovú drámu, magické ceremónie a tance bojovníkov (Averbuch 1996, s. 8). Podľa ďalších historických záznamov cestoval Hidejuki Mijagawa v roku 1608 do Kjóta za účelom získania kňazskej licencie. Vtedy sa mu zároveň naskytla príležitosť naučiť sa ľudové *nó*. Nadobudnuté vedomosti následne aplikoval pri dotváraní spomínanej divadelnej *kagury* (Lancashire 2004a, s. 98).

Napriek tomu, že jej vznik datujeme stovky rokov do minulosti, s označením *kagura* pri jej divadelnej verzii sme sa mohli stretnúť až od príchodu moderného žurnalizmu, kedy tak začali byť všetky divadelné kusy tohto typu nazývané. Dovtedy boli označované buď len ako divadlo či tanec (Lancashire 2004a, s. 102, cit. podľa Ishizuka 1979, s. 382-383). Pochybnostiam o tom, či je divadelná *kagura* skutočne *kagurou*, však možno jednoducho oponovať tým, že používaná hudba a tanec sú si s *torimono kagurou* veľmi podobné a je zjavné, že divadelná *kagura* ich z nej prebrala (Lancashire 2004a, s. 102).

Divadelné prevedenie *kagury* sa stalo tak populárne, že ho dnes môžeme vidieť nielen vo svätyniach, ale aj na mnohých jarmokoch a festivaloch, na turnajoch v *kagure* a na rôznych kultúrnych akciách, či dokonca v hoteloch, kde sú ako súčasť večerného programu. V posledných rokoch si získala obľubu aj vo vzdialenejších prefektúrach Japonska a v zahraničí (Takasaki 2012, s. 266). Stále má ale najväčšie zastúpenie v juhozápadnom Japonsku v prefektúrach Šimane a Hirošima. Mikami tvrdí, že je medzi obyvateľstvom najobľúbenejšou, a to aj napriek tomu, že je pomerne nová. Podobne ako pri ostatných typoch

---

<sup>18</sup> Je možné stretnúť sa aj s názvom *Izumorjú kagura*, no podľa Mikamiho je dnes bežnejší výraz *torimono kagura* (Mikami 2006, s. 90-91).

dostala aj táto *kagura* v závislosti od lokality, v ktorej býva praktizovaná, rôzne názvy ako napríklad *Iwato kagura*, *džindai kagura* či *daidai kagura* (Mikami 2006, s. 90-91).

### 3. Hirošimská *kagura*

*Kagura* bola súčasťou vidieckeho života v Japonsku po stáročia, no zatiaľ čo s *kaguru* ako takou sa môžeme stretnúť po celom Japonsku, ide skôr o tance v podobe rituálov. Hirošimská *kagura* viac pripomína kombináciu medzi rituálnym tancom a divadelnými hrami *kabuki* a *nó*, ale s dynamickosťou, ktorá je typická iba pre *kaguru* samotnú. Čo sa týka celonárodnej a medzinárodnej sféry, je ale, oproti dvom vyššie spomínaným, tomuto druhu umenia venovaná pomerne malá pozornosť (Petersen 2006, s. 6).

Dnes sa v prefektúre Hirošima môžeme stretnúť predovšetkým s dvoma typmi *kagury*. Vyššie spomínané nemaskové tance s *torimono* sú sprevádzané hudbou a ich úlohou je očisťovať a zároveň vítať prichádzajúce božstvá. Divadelná verzia<sup>19</sup> je praktizovaná hercami/tanečníkmi s maskami, ktorí vyobrazujú rôzne príbehy z japonskej histórie a mýtov, častokrát totožné s príbehmi v divadelných hrách *nó*<sup>20</sup> (Lancashire 2004a, cit. podľa Takeuchi 1995, s. 94). Veľké množstvo z príbehov, ktoré sú použité ako podklad pre vystúpenia, pochádzajú z kroník Kodžiki a Nihon šoki, datujúcich sa k rokom 712 a 720 nášho letopočtu. Ostatné príbehy pochádzajú z roľníckych rituálov, mýtov, legiend a historických príbehov z obdobia Heian. Medzi novšími dielami sa nachádzajú aj také, ktoré sú inšpirované príbehmi z *kabuki* a *nó*. *Kagura* je navyše plná akcie, šermiarskych súbojov, hadov, démonov a mágie (Powell 2017), a to všetko je prepletené s dynamickými tancami. Herci *kagury*, s ktorými som mala možnosť rozprávať sa, sú presvedčení o tom, že práve táto dynamickosť je jedným z dôvodov, prečo sa *kagura* stala tak populárnou nielen medzi bohmi, ale aj medzi obyčajným obyvateľstvom. Skupiny sa preto stále snažia prichádzať s novými technikami, ktoré by prilákali ďalších divákov a udržali si pozornosť divákov starých. Príkladom toho môže byť synchronizácia medzi tempom hudby a tanca, ktorá nie je typickou pre tradičnú *kaguru*.

---

<sup>19</sup> *Izumo kagura*, *Iwami kagura* v prefektúre Šimane aj *Geihoku kagura* v prefektúre Hirošima sú kombináciou nemaskových tancov s *torimono* a maskových divadelne spracovaných tancov (Lancashire 2017, s. 319).

<sup>20</sup> Nemaskové rituálne tance bývajú dnes stále praktizované poväčšine mníchmi a kňazkami vo svätyniach, zatiaľ čo divadelnej verzii sa venujú obyčajní občania (Lancashire 2004a, cit. podľa Takeuchi 1995, s. 94).

V poslednom čase sa stáva veľmi častým aj zapájanie divákov do predstavenia. Démoni občas zídu z pódia a bojujú priamo medzi divákmi, alebo hady z príbehu Jamata no Oroči otvárajú na divákov papule.

Predpokladá sa, že hirošimská *kagura* vznikla vďaka rozširovaniu *Izumo kagury* cez oblasť Iwami v prefektúre Šimane až do prefektúry Hirošima, niekedy počas obdobia Edo. Už koncom tohto obdobia v prefektúre existovalo viac ako 100 skupín venujúcich sa *kagure* (Powell 2017). Koordinátor Organizácie pre výskum kagury<sup>21</sup> tvrdí, že do Hirošimy ju so sebou priniesli skupiny ľudí, ktoré tam prišli z vidieckych horských oblastí za prácou. Ďalším generáciám bola potom odovzdávaná ústnou formou, čo je jedným z dôvodov, prečo sú medzi predstaveniami jednotlivých skupín viditeľné rozdiely (Lancashire 2004b, s. 47).

Po skončení 2. svetovej vojny sa spolu s rýchlym hospodárskym rastom začal odliv obyvateľstva z vidieckych oblastí do miest. To zapríčinilo, že *kagura* sa na čas dostala do ústrania a mnohé skupiny pozastavili svoju činnosť. Až koncom 50. rokov 20. storočia, keď sa životy obyvateľov hirošimskej prefektúry upokojili, si u nich opäť začala nachádzať miesto. Výskumníci a masmédiá si uvedomovali, že pre dosiahnutie jej opätovného rozmachu ju bolo nutné upraviť tak, aby vyhovovala dopytu ľudí žijúcich v urbanizovaných oblastiach a v prvom rade ju bolo potrebné rozšíriť aj mimo vidiek (Higuma 2009, s. 73-74). Počas veľkého hospodárskeho rastu bola *kagura* a podobné tradičné umenia, ktoré boli rozšírené predovšetkým na vidieku, kvôli urbanizácii značne ohrozené (Takasaki 2012, s. 268). Pri snahe o komercializáciu sa stali veľmi dôležitými turnaje v *kagure*, ale aj Múzeum ľudového umenia v oblasti Geihoku<sup>22</sup> postavené v roku 1982 a nižšie spomínaná Kagura monzen tódži mura založená v roku 1998 (Higuma 2009, s. 73-74). Zlom v histórii hirošimskej *kagury*<sup>23</sup> prišiel tiež v roku 1970, kedy bola predstavená na Expe v Ósake. Dovedy boli predstavenia prispôbené na malé pódia a malý počet divákov, a preto musel byť tanec upravený mysliac na oveľa väčšie pódium a divákov rôznych kultúr, zvykov a náboženstiev. Do *kagury* boli tiež

---

<sup>21</sup> Kjódo kagura kenkjúkai (郷土神楽研究会).

<sup>22</sup> Geihoku minzoku geinó hozon denšókan (芸北民俗芸能保存伝承館).

<sup>23</sup> Hirošimská *kagura* sa v skutočnosti začala nazývať hirošimskou až na začiatku 21. storočia, a to najmä preto, že v roku 1993 sa po prvýkrát odohral turnaj v takzvanej super *kagure*, vďaka čomu sa *kagura* rozšírila do urbanizovaných oblastí a začala byť ako zdroj turizmu používaná ešte viac (Takasaki 2012, s. 265).

pridané rôzne vizuálne a zvukové efekty, vďaka ktorým bolo jednoduché vyjadriť podstatu príbehu v krátkom čase (Takasaki 2012, s. 267).

V dnešnej dobe tvoria pravidelné vystúpenia vo svätyniach asi len polovicu všetkých predstavení, ktoré skupiny realizujú. Nakoľko ide o priestory svätyne, kreativita a experimentovanie v nich nebývajú veľmi podnecované, a je od skupín očakávané, že sa budú venovať skôr tradičným predstaveniam. Tu je možno vidieť paralelu so *sarugaku*, ktorej hercom priestory na vystupovanie poskytovali budhistické chrámy. Mimo festivalov odohrávajúcich sa vo svätyniach zvyknú skupiny vystupovať aj na súkromne sponzorovaných zhromaždeniach, kde majú oveľa väčšiu voľnosť a do predstavenia môžu nové prvky pridávať podľa chuti. Inovácie, ktoré sa im podarí do predstavení priniesť, ale aj samotné tanečné schopnosti, si herci jednotlivých skupín následne overujú v turnajoch (Petersen 2006, s. 9).

*Kagura* v hirošimskej prefektúre je podobne ako v celom Japonsku veľmi rôznorodá, môžeme ju však rozdeliť do piatich väčších kategórií. Prvou je *Geihoku kagura* (芸北神楽), ktorá je v Hirošime nepochybne tou najpopulárnejšou, a tým pádom nie je prekvapivé, že sa v prefektúre približne polovica skupín venuje práve jej (Mimura 2004, s. 23). Obľúbenosť *Geihoku kagury* môžeme čiastočne pripísať aj tomu, že jej predstavenia sú inšpirované príbehmi, ktoré sú veľmi jednoduché na pochopenie. Deju takéhoto príbehu by mali byť schopní ľahko porozumieť aj diváci, ktorí vidia *kaguru* po prvýkrát, alebo vôbec neovládajú japončinu (Hirošimakenmin bunka sentá 2018, s. 12). Napriek tomu, že je *Geihoku kagura* najobľúbenejším štýlom, je zároveň aj najmladšia, od *Iwami kagury* sa oddelila až na konci obdobia Edo. Tento štýl ďalej delíme podľa obdobia vzniku na nový *šinmai*, ktorý má rýchlejšie tempo zvané *hačičóši* (tiež známy pod *asunakei kagura*) a starý *kjúmai*, ktorý má pomalšie tempo, *rokučóši* (tiež známy pod *jagamikei kagura*) (Mimura 2004, s. 23-33). Ďalej sú v *šinmai* používané relatívne krátke vety a slangové slová, zatiaľ čo v *kjúmai* sú vety dlhé a je v ňom zachované značné množstvo archaizmov (Higuma 2009, s. 79). *Šinmai*, ako novší typ, vznikol po 2. svetovej vojne a medzi obľúbené vystúpenia patria napríklad príbeh o pavúkovi Cučigumo (Cučigumo), Sledovanie jesenných listov (Momidžigari), či o princeznej Takijaše (Takijaša hime). Starší *kjúmai* vznikol už pred vojnou a veľmi typické a populárne sú najmä príbehy o veľkom hadovi z Jamata (Jamata no Oroči), o vylákaní bohyne Slnka z jaskyne (Ama no Iwato) a o démonovi Džinrinovi (Džinrin). Niektoré predstavenia, ako je príbeh o démonovi z hory Óe (Óejama), majú svoje prevedenie v starom aj v novom štýle (Hirošimakenmin bunka sentá 2018, s. 12). Skupín, ktoré sa venujú *Geihoku kagure*, je



123<sup>24</sup>, ale detské a dievčenské skupiny do tohto číselného údaju započítané nie sú, keďže ich počet je veľmi malý až zanedbateľný (Mimura 2004, s. 32).

Ďalším typom je *Aki džúni džingi* (安芸十二神祇), *kagura* z južnej oblasti Aki, do ktorej patrí napríklad samotné mesto Hirošima, Hacukaiči či Ótake. Je to stará *kagura* pôvodne pochádzajúca z oblasti *Geihoku*<sup>25</sup>, ale medzi koncom obdobia Edo a s príchodom obdobia Meidži sa rozšírila po celej prefektúre. Je považovaná za pilier hirošimskej *kagury* (Mimura 2004, s. 24).

Tretia v poradí je *kagura* z Geijošotó (芸予諸島の神楽). S týmto druhom *kagury* sa možno stretnúť na ostrovoch a pobreží Vnútorného mora, japonsky známeho ako Seto naikai. Jej predstavenia sa na turnajoch v *kagure* neobjavujú a vo všeobecnosti je jej dostupnosť pre širokú verejnosť značne obmedzená. Práve jej izolovanosť je dôvodom, prečo nie je veľmi známa, čo však nič nemení na tom, že je vo vedeckých kruhoch vysoko cenená (Mimura 2004, s. 25).

*Hiba kódžin kagura* (比婆荒神神楽) je, ako už názov napovedá, *kagura* vyskytujúca sa na severozápade prefektúry Hirošima v oblasti Hiba a jej okolí<sup>26</sup>. Je síce pravda, že bola ovplyvnená *Biččú kagurou* z prefektúry Fukujama, no i tak je to jedinečný typ *kagury* s tradíciou v prefektúre Hirošima. V roku 1979 sa stala súčasťou nehmotného kultúrneho dedičstva Japonska a najmä v minulosti vyvolávala záujem mnohých vedcov (Mimura 2004, s. 25).

*Bingo kagura* (備後神楽) tiež patrí medzi jednu z menej známych odnoží a môžeme sa s ňou stretnúť v pomerne širokej oblasti Bingo, ktorá sa nachádza vo východnej časti prefektúry, a čiastočne aj v oblasti Aki. Často býva označovaná ako nie veľmi typická *kagura*, ktorá môže mierne pripomínať *nó* vo svojej starej podobe (Mimura 2004, s. 26)<sup>27</sup>.

---

<sup>24</sup> Údaj platný pre rok 2003.

<sup>25</sup> Letáky poskytované na predstaveniach v rámci Večera *kagury* udávajú, že sa do Hirošimy dostala z neďalekého mesta Kure.

<sup>26</sup> Dnešná oblasť Šóbara.

<sup>27</sup> S týmto rozdelením súhlasí aj Takasaki, (viď Takasaki 2012, s. 266).

### 3.1. Priebeh predstavenia a divácka základňa

Dnes už sa *kagura* netýka len sezónnych náboženských ceremónií konajúcich sa medzi jeseňou a zimou. Môžeme sa s ňou stretnúť na najrôznejších miestach a udalostiach bez ohľadu na ročné obdobie<sup>28</sup>. Na druhej strane starší ľudia kritizujú túto novonadobudnutú flexibilitu, nakoľko kvôli zmenám už nedokážu počas vystúpení cítiť toľkú nostalgiu ako predtým (Higuma 2009, s. 75). Faktom však ostáva, že najaktívnejším obdobím pre skupiny je stále október a november, kedy na rôznych miestach vystupujú na festivaloch jesene a vo svätyniach. Vystúpenia sa odohrávajú predovšetkým v soboty a počas sviatkov. Najvoľnejším obdobím býva zas niekoľko dní medzi koncom a začiatkom nového roka (Mimura 2004, s. 21-22).

Podľa výskumu z roku 2006, podporeného japonským Ministerstvom hospodárstva, obchodu a priemyslu, sa ukázalo, že okolo 70% ľudí si pod hirošimským tradičným divadelným umením predstaví *kaguru*. Taktiež prieskum prefektúry Hirošima z roku 2002, zameraný na kultúrne a umelecké udalosti, ktorých sa počas roka obyvatelia prefektúry zúčastňujú, zistil, že predstavenia *kagury* sú štvrté najnavštevovanejšie. 8,2% z opýtaných sa počas roka takéhoto vystúpenia zúčastnilo a keď sa v prieskume zamerali čisto na severnú časť prefektúry, percento stúplo na 18,4%. Navyše Výskumný umelecký inštitút hirošimskej *kagury*<sup>29</sup> tiež zistil, že títo diváci boli najmä staršej generácie. Šesťdesiatnici tvorili 34,5%, päťdesiatnici 29%, štyridsiatnici 10,2% a sedemdesiatnici 9,9%. Z výskumu vyplynulo, že vo veľa prípadoch začali ako mladí dvadsiatnici v *kagure* tancovať, neskôr v tridsiatke sa začali venovať hudobnému aspektu predstavenia a riadeniu skupiny, až sa z nich postupne stali diváci. To, že diváci v minulosti sami v predstaveniach vystupovali, je pre hirošimskú *kaguru* špecifické (Higuma 2009, s. 76).

Mytologické príbehy, ktoré sú témou pre mnohé predstavenia *kagury*, boli počas storočí skombinované s prvkami mystickosti pochádzajúcimi zo *šugendó*, témami ľudových piesní a balád, príbehmi miestnych hrdinov, či dokonca inšpirované súčasným dianím (Petersen 2006, s. 118). Podľa koordinátora Organizácie pre výskum *kagury*<sup>30</sup> neexistuje jediné správne

---

<sup>28</sup> Od 80. a 90. rokov 20. storočia prestala byť hirošimská *kagura* predvádzaná iba na jesenných festivaloch, ale začala sa pravidelne objavovať aj v mestských divadelných sálach a na rôznych udalostiach (Higuma 2009, s. 83).

<sup>29</sup> NPO Hirošima *kagura geidzucu kenkjúšo* (NPO 広島神楽芸術研究所).

<sup>30</sup> Kjódo *kagura kenkjúkai* (郷土神楽研究会).

vystúpenie, respektíve jediný spôsob, akým by mala byť *kagura* predvádzaná. Každá skupina má vo svojom repertoári vystúpenia, ktoré sú napriek tomu, že ide v podstate o rovnakú hru, predvádzané s miernymi rozdielmi. Čo sa týka scenára jednotlivých hier, niektoré skupiny, najmä tie, ktoré sa snažia byť tradičnejšie, si ho veľmi strážia a považujú za dedičstvo, zatiaľ čo iné sa o tieto informácie radi delia a snažia sa umenie *kagury* čo najviac rozširovať (Lancashire 2004b, s. 47-48). To, koľko kreativity je do predstavenia zapojenej, záleží v konečnom dôsledku od jednotlivých skupín a rovnako je individuálne aj to, či sa držia zabehnutých tradícií a ako veľmi sú ochotné deliť sa o svoje vedomosti s ľuďmi z vonku.

Pred tým, ako vystúpenie začne a objavia sa samotní herci, vždy prídu najskôr na pódium štyria hudobníci<sup>31</sup>. Odetí sú ako duchovní, v bielej róbe *saifuku*, čiernom klobúku *eboši*, oblečené majú ponožky s oddeleným palcom *tabi* a nohavice *hakama*<sup>32</sup> (viď ľavá strana Obr. 1). Na mieste, kde na fotografii nižšie sedia hudobníci, bývajú pre nich vždy vopred pripravené hudobné nástroje. Hlavný hudobník, ktorý je väčšinou zároveň aj najstarší a spieva, si sadne za najväčší bubon *taiko*. Ostatné hudobné nástroje sú malý bubon zvaný *kodaiko*, dva malé činely *čappa*, ktoré o seba hudobník udiera šúchavým pohybom zhora nadol, a v neposlednom rade flauta *fue*<sup>33</sup>, ktorá uvádza krátkym sólom začiatok vystúpenia a ostatné hudobné nástroje sa k nej postupne pridajú (Petersen 2006, s. 1-2). V závislosti od predstavenia sa potom na pódiu objavia hrdinovia, ktorí načrtnú situáciu, alebo démoni, ktorí častokrát divákovi ukážu svoju pravú tvár, no pred príchodom hrdinov sa zmenia na nevinné ženy. Príkladom pre takýto vývoj deja môže byť predstavenie s názvom *Jamato kacuragi*. Typické vystúpenia väčšinou pozostávajú z tanečných a bojových pasáží a z pasáží, kde vedú herci v klasickej japončine buď monológ, alebo dialóg.

---

<sup>31</sup> Ako divák som sa stretla aj s väčším, ale aj s menším počtom hudobníkov. Zvyčajne mávajú takéto skupiny o činelistu či hráča na *taiko* navyše.

<sup>32</sup> Farbu nohavíc majú jednotlivé skupiny rôznu, od čiernej cez tmavomodrú a tmavohnedú až po zelenú.

<sup>33</sup> Pred tým, ako flautista začne hrať, najprv flautu vezme do oboch rúk, zopne ich akoby v modlitbe a ukloní sa.



Obr. 1 (x\_taco\_taco\_x 2019).

### 3.1.1. Takijaša hime

Takijaša hime<sup>34</sup> je v porovnaní s napríklad Jamata no Oroči, ktoré je predstavené nižšie, pomerne nové dielo, napísané koncom 19. storočia (Petersen 2006, s. 4), ale podobne ako Jamata no Oroči, je to jedno z najčastejšie hraných predstavení. Dej príbehu tohto predstavenia *kagury* sa odohráva v období Heian krátko po poprave vojenského vojvodu Taira no Masakadoa, ktorý sa vzbúril proti svojmu panovníkovi.

Predstavenie sa začína s dcérou vojvodu Sacuki, ktorá sa za tmavej noci prechádza s lampášom a rozpráva svoj príbeh. Má dlhé čierne vlasy zviazané do vrkoča a zvyčajne je odetá do bielej košele a červených nohavíc *hakama*<sup>35</sup>. Jej cieľom je pomstiť smrť svojho otca, a preto hľadá pomoc v temnej mágii, vďaka ktorej získa nadprirodzené schopnosti. Kľakne si pred oltár, ktorý sa objaví spoza opony, a začne sa pred ním modliť k bohu Kifune a mávať

<sup>34</sup> Ak nie je napísané inak, sú tieto informácie kombináciou mojich vlastných skúseností s informáciami poskytovanými na stránkach An Evening of Kagura prevádzkovaných Hirošimským prefektúrnym úradom. Rovnako to platí aj pri podkapitole Jamata no Oroči.

<sup>35</sup> V niektorých prípadoch máva Takijaša navyše bohato zdobený červeno-zlatý plašť.

vetvičkami *sasaki*. Jej mávanie sa spolu s hudbou zrýchľuje a spoza oltára začne syčať para, ktorá ešte umocňuje dynamickosť celého výjavu. Obrad končí tým, že si Sacuki zmení meno na Takijaša, pustí sa do rýchleho agresívneho tanca, ktorým akoby preukazuje svoje novonadobudnuté schopnosti, rozpustí si vrkoč, vetvičku *sasaki* si vloží medzi zuby a prikrčene ako predátor odkráča z pódia. Panovník si uvedomuje, že Takijaša pre neho a jeho ľud predstavuje nebezpečenstvo, a tak pošle dvoch svojich udatných bojovníkov, aby našli jej skrýšu a zbavili sa jej. Hneď, ako bojovníci odkráčajú zo scény, sa objavia sluhovia Takijaše. Obaja držia v ruke halapartňu a na hlave majú parochňu so strapatými vlasmi, ktoré im zakrývajú takmer celú tvár. Takijaša medzitým tiež vymení kostým<sup>36</sup> za oveľa zdobenejší a taktiež v ruke zvierá halapartňu.

S novonadobudnutou mocou Takijaša spolu so svojimi dvoma démonickými služobníkmi spôsobuje chaos medzi dedičanmi (Petersen 2006, s. 4). Práve vďaka tomuto rozruchu sa však panovníkom vyslaným bojovníkom podarí nájsť jej skrýšu. Nasleduje krátky dialóg medzi kladnými a zápornými postavami, potom sa pustia do boja. Vo vysokej rýchlosti začnú krúžiť okolo vlastnej osi a zároveň sa preplietajú aj medzi sebou, mávajú pritom mečmi a halapartňami. Tento tanec pripomína ukrutný súboj, no zároveň je každý ich pohyb dokonale premyslený a ladný. Takijaša nenápadne opúšťa bojisko a démoni vymenia halapartne za meče. Hudba sa zatiaľ stáva stále dynamickejšou, tanečníci pridávajú do kroku a potiahnutím šnúrky premenia svoje už tak bohato zdobené kostýmy na kostýmy s ešte bohatšími nášivkami predovšetkým v zlatej a červenej farbe. Vyvrcholením tanca sú dve seknutia mečov kladných hrdinov, ktorými zrazia démonických služobníkov k zemi. Takijaša medzitým opäť zmení kostým a postaví sa hrdinom na odpor. Vykročí dopredu smerom k divákovi, zatočí sa a v okamžiku sa jej tvár zmení na démona. Ide o trik, ktorý je v hirošimskej *kagure* veľmi obľúbený. Herec (túto ženskú postavu hráva zvyčajne muž) si na okamih zakryje tvár, alebo sa otočí divákovi chrbtom a počas toho si nenápadne nasadí masku démona. Tá je špeciálne vyrobená tak, aby do nej herec mohol zahryznúť, a tak si ju v priebehu stotín sekundy nasadiť. Začne sa boj a v okamihu sa zo zákulisia vyvalí para. Takijaša vbehne dozadu do priechodu

---

<sup>36</sup> Členovia skupiny Asahi ga oka tvrdia, že ak je nutná výmena kostýmov, jednu postavu môžu hrať aj dvaja herci naraz. Platí to predovšetkým v prípade démonov, ktorí často menia masky a kostýmy. Tie sú veľmi komplikované a ich obliekanie trvá 10 až 20 minút, takže počas 45 minútového predstavenia by výmena kostýmu jednou osobou nebola možná. Toto je tiež jedno zo špecifik hirošimskej *kagury*.

vytvoreného medzi oponami a spadne za ňou záves z bielych papierových pásov. Hrdinovia ho pretrhajú a nájdu tam Takijašu, ktorá si medzitým vymení masku za väčšiu s desivejším výrazom v tvári a dlhšími rohmi. Podľa jedného z členov skupiny Asahi ga oka to má reprezentovať oddialenie Takijaše od svojej ľudskosti, stáva sa z nej menej človek a viac zúrivy démon. Opäť sa spustí boj, Takijaša udiera do zeme s takzvanou *onibo*<sup>37</sup>, ktorú vymenila za halapartňu, myká hlavou zo strany na stranu a zároveň balansuje na jednej nohe, čo sú v hirošimskej *kagure* pohyby veľmi typické pre démonov. Boj je zakončený sťatím Takijaše, ktorá padne cez otvor v opone, ktorý sa za ňou uzavrie. Nasleduje záverečný tanec hrdinov, diváci tleskajú, keďže dobro opäť raz zvíťazilo nad zlom, udatní bojovníci sa uklonia do publika a elegantne za sebou odkráčajú do zákulisia.

### 3.1.2. Jamata no Oroči

Jamata no Oroči patrí medzi staršie predstavenia typu *kjúmai*, v ktorom všetci herci nosia masky. Dej je založený na príbehu z kroniky Kodžiki o tom, ako mocný Susano no Mikoto porazil zlého hada<sup>38</sup>. V dnešnej dobe majú pri tomto predstavení skupiny možnosť využívať rôzne rekvizity a v prípade, že vystupujú vonku alebo vo vhodných priestoroch, využívajú aj pyrotechniku v podobe iskiek prskajúcich z hadích papúľ. Taktiež do tohto príbehu skupiny často zakomponávajú vlastné kreatívne prvky, hady mávajú svoju špecifickú choreografiu a celkovo si nechávajú značný priestor na menenie detailov, aby sa od ostatných skupín odlišili. Jamata no Oroči je podľa legendy had s ôsmimi hlavami, v *kagure* je ale každá hlava reprezentovaná jedným tanečníkom oblečeným do kostýmu hada<sup>39</sup>.

Na začiatku predstavenia sa za sprievodu zrýchľujúcej sa hudby a pary vytvorenej zo suchého ľadu objaví jeden z hadov. Ten polapí dievča zvierajúce stuhu, ktoré sa mu snaží uniknúť. Obtočí okolo nej svoje telo a pohltí ju, v papuli mu ostane len jej stuha. V tejto chvíli sú obaja herci uprostred tela hada, ktoré majú okolo seba obtočené a spoločne opustia pódium bez toho, aby bolo vidieť, že sa tam nachádzajú. Následne prichádza Susano no Mikoto, ktorého kostým sa rôzni v závislosti od toho, aký má skupina k dispozícii, no maska býva zásadne biela s výrazným obočím a dlhou čiernou bradou. Susano sa stretne so stareckým

---

<sup>37</sup> Krátka palica na konci dekorovaná s bielymi alebo farebnými strapcami papiera, zvyčajne umiestnenými na oboch stranách.

<sup>38</sup> Tiež označovaný ako drak.

<sup>39</sup> Fotografiu kostýmu hada vid' na s. 36.

párom, ktorý klaňajúc sa prosí o ochranu ich poslednej žijúcej dcéry pred hadom. Susanoo súhlasí výmenou za ruku dcéry a nakáže im, nech pripravia čo najsilnejšie ryžové víno. Prinesú vedro, v ktorom palicami začnú miešať pomyselné ryžové víno. Toto je scéna, ktorú mnohé skupiny využívajú na komické odľahčenie príbehu, najmä keď ochutnávajú, či je víno dost' silné. V jednej verzii napríklad starenka po ochutnaní z vejára, ktorý reprezentuje kalíšok na alkohol, odpadne a nasledujú vtipné komentáre o tom, aké je to víno silné, alebo starčekovi buchne palicou po rukách, nech vedro s vínom pustí, dá mu ochutnať a gestami si navzájom pochvalne ukazujú, že je dost' silné. Na pódium vzápätí prídu hady a starecký pár s dcérou a Susanoom sa vytratia, v niektorých predstaveniach sa ešte starček so starenkou snažia pred hadmi nemotorne utiecť a udierajú ich palicami, čo pridáva k celkovému humornému podtónu scény. Keď sa všetky hady objavia na pódium, rôzne si preplietajú telá a predvádzajú tanec plný precíznosti, nakoľko pódium je často primalé pre osem rozmerných tiel hadov, a tak s obmedzenou viditeľnosťou, ktorú majú pre masku, musia presne vedieť, kam stúpiť môžu a kam nie. Sklápajú papule, sršia im z nich iskry a svietiacimi očami zastrašujú publikum. Následne začnú jeden po druhom vsúvať hlavu do vedra s ryžovým vínom, v niektorých verziách predstavenia ich však opäť za použitia vejára napája vínom sám Susanoo. Opité hady ešte chvíľu ukazujú rôzne tanečné choreografie a predvádzajú sa až ich nakoniec alkohol skolí a pomaly zaspia. Susanoo to chce využiť a priblíži sa k nim, to ich ale prebudí a zaútočia, omotajú okolo neho svoje telá a Susanoo sa snaží vyslobodiť. To sa mu aj podarí, a tak môže urputný boj začať. Postupne jednému hadovi po druhom zotne hlavu a poukladá ich na kraj pódia, aby na ne mali diváci dobrý výhľad. Telá zoťatých hadov sa medzitým odplazia do zákulisia. Poslednému hadovi po zoťatí hlavy bodne mečom do chvosta a vytiahne z neho meč Kusanagi. Predvedie s ním víťazný tanec a tým predstavenie končí. Susanoo sa ukloní a opustí pódium smerom na ľavú stranu z pohľadu divákov.

### 3.2. Tanec a hudba

Tanec v *kagure* možno rozdeliť na dve časti. Prvou je rituálny tanec bez masiek. Tanečník<sup>40</sup> sa v ňom točí dokola a rituál je kompletný, až keď spraví pohyby symbolizujúce očisťovanie do všetkých štyroch svetoch strán. Zvyčajne má na sebe oblečený *suikan*, kostým s nohavicami a vrchnou róbou s dlhými rukávami, pripomínajúci lovecký oblek z japonského stredoveku. V rukách drží *torimono*, najčastejšie v ľavej ruke *gohei*, čo je palica s bielymi

---

<sup>40</sup> Môžu to byť aj viacerí tanečníci.

kľukatými papiermi, a v pravej ruke vejár (Petersen 2006, 2-4). Tieto predmety majú slúžiť na prilákanie božstiev do svätyne. Druhým typom je maskový tanec. Tu božstvá *kami*, hrdinovia a démoni proti sebe tasia zbrane a navzájom sa konfrontujú v bojových scénach. Vyvrcholením býva porazenie zápornej postavy, zvyčajne démona. Napriek tomu, že sú predmety *torimono* v rituálnej časti a zbrane v divadelných kúskoch iné, podľa koordinátora Organizácie pre výskum kagury, reprezentujú to isté. Choreografia je v oboch častiach taktiež značne podobná, čo spája celú tradíciu tanca dokopy (Lancashire 2004b, 49).

V divadelnom predstavení je hudobný vývoj tempa vyjadrený skrz vystúpenie dvoch hudobných celkov. *Šingata*, ktorá sprevádza *šinmai* (tanec *kami* a hrdinov), sa postupne vyvinie a tempo sa zrýchli do *onibajaši*, ktorý sprevádza *onimai* (tanec démonov), merajúcich si sily s hrdinami. *Kaguru* tiež podľa tempa môžeme rozdeliť na rozvíjajúce tempo a rýchle tempo (Lancashire 2004b, 50). Rýchle tempo má za úlohu predovšetkým stupňovať napätie a pridávať dynamickosť bojovým scénam.

Napriek odlišnému tempu môžu byť tanečné pohyby rozdelené do troch základných kategórií. Na krúživé pohyby, ktorými sa tanečníci pohybujú po pódiu, na otáčavé pohyby, kedy sa tanečníci otáčajú okolo svojej osi buď len na určitom mieste, alebo na konci krúživých či čiarových pohybov a na čiarové pohyby, kedy sa tanečníci hýbu dopredu, dozadu a krížom po pódiu. V prípade, že sú tanečníci dvaja, si tiež občas vymenia pozície. Tieto tri základné pohyby sa často opakujú zrkadlovo, teda otáčanie v smere hodinových ručičiek bude nasledované pohybom proti smeru, čiarové pohyby budú vystriedané pohybmi do opačnej strany. Podľa jedného z členov Organizácie pre výskum kagury majú smery tanečných pohybov symbolický súvis s *in* a *jó*, lepšie známymi ako *jin* a *jang* a s *gogjó*, teda piatimi živlami. Týchto päť živlov (kov, drevo, voda, oheň a zem) je spájaných s piatimi smermi (západom, východom, severom, juhom a stredom). Pohyb po smere hodinových ručičiek zas symbolizuje *jin* a proti smeru *jang* (Lancashire 2004b, 50). Petersen súhlasí so symbolikou v týchto pohyboch a tiež tvrdí, že sú dôkazom vplyvu *taoizmu* na *kaguru* (Petersen 2006, 119).

Okrem tanca *kagura* pozostáva z dialógov či monológov postáv a z piesní, ktoré sú recitované počas živelných tanečných scén. Podľa vedúceho skupiny *Asahi ga oka*, ktorý zároveň hrá na veľký *taiko* a spieva, má každá skupina svoj vlastný repertoár piesní, s inou melódiou a iným tempom. Pred tým, ako sa rozhodnú, ktorú pieseň na predstavení použijú, berú vždy ohľad na konkrétne dielo. Tieto starodávne piesne často opisujú krásy japonskej krajiny a vyjadrujú emócie korešpondujúce s jednotlivými scénami. Vedúci skupiny taktiež



dodal, že hudba sa v *kagure* nehra podľa nôt, namiesto toho sa nováčikovia učia hrať od skúsenejších hráčov, ktorých najprv sledujú a počúvajú. Následne sa sami snažia ich hru čo najvernejšie napodobniť. Z tohto dôvodu sa hudba medzi jednotlivými skupinami mierne líši.

### 3.3. Kostýmy, rekvizity a masky

Všetky kostýmy používané pri predstaveniach sú vyšívané a šité ručne a ich výroba trvá niekoľko mesiacov. V prefektúrach Hirošima a Šimane existuje hneď niekoľko výrobcov týchto kostýmov<sup>41</sup>. Pri výrobe používajú veľa fantázie a napriek tomu, že sa na seba jednotlivé kostýmy môžu podobáť, bývajú vzory, výšivky a ich umiestnenie rôzne. Pred tým, ako sa výrobca<sup>42</sup> pustí do samotného šitia, musí si najprv rozmyslieť, ako výšivky rozvrhne. Ich makety vytvorí z tvrdého papiera a poukladá ich na látku, kým nevytvoria požadovaný tvar. Vždy musí zohľadniť požiadavky a prania skupiny, ktorá si konkrétny kostým objednala. Keď je s dizajnom spokojný, papierové makety prekreslí na látku, ktorú následne začne na kostým našívať zlatou niťou. Portréty drakov, vtákov a rôznych ďalších tvorov výrobca najprv vyšije na mimoriadne pevný papier zvaný *sekišu waši* (Ašita e no tobira by Atto hómu, 2017a), ktorý je používaný napríklad aj na opravovanie stredovekých malieb v Benátkach (Gilhooly 2011). Aby dosiahol trojrozmerný efekt, používa vatu, na ktorú prilepí vrstvu navlhčeného *sekišu waši* a na zadnú stranu výšivky nalepí ďalšiu vrstvu papiera, aby sa celá výšivka ešte viac spevnila. Ďalším krokom je samotné našívanie na kostým. Na takto rozpracovanom kostýme výrobca všetky časti pozošiva, aby držali pevne pokope, doladí pár detailov a kostým je pripravený na odovzdanie objednávateľovi (Ašita e no tobira by Atto hómu, 2017a). Člen skupiny Suzuhari konštatuje, že v minulosti bývali kostýmy používané pri vystúpeniach *kagury* oveľa jednoduchšie ako dnes. Komplikovanosť a zdobenie kostýmov samozrejme záleží predovšetkým na rozpočte, s akým jednotlivé skupiny pracujú. Ich váha sa v závislosti od materiálu a zdobenia pohybuje okolo 20 kilogramov, môže však dosiahnuť až 30 kilogramov. Vzhľadom na to, že je výroba takýchto kostýmov časovo a finančne náročná, sa konečná cena jedného z nich môže vyšplhať aj na milión jenov.

---

<sup>41</sup> Tu je opísaná výroba *katakiri*, ktoré sú v *Geihoku kagure* (aj v *Iwami kagure* zo Šimane) typickou až nevyhnutnou súčasťou veľkého množstva kostýmov.

<sup>42</sup> Výroba kostýmov sa v niektorých rodinách odovzdáva z generácie na generáciu, ale nájdu sa aj takí, ktorí sa kostýmy naučili šiť sami (Ašita e no tobira by Atto hómu, 2017a).



Obr. 2 (Kaguraroad 2020).

Pre skupiny, ale aj pre laikov, ktorí by si chceli zakúpiť kostým alebo rekvizitu používanú pri vystúpeniach, existujú obchody, kde je možné všetky tieto produkty zakúpiť. Niektoré majú dokonca aj svoje internetové predajne. Tam je možné vytvoriť objednávku kostýmu na mieru, na výber je z rôznych materiálov, farieb a vzorov. V prípade, že má kupujúci záujem o už hotový výrobok, je možné zakúpiť brnenia *joroi*, obleky šľachticov *kariginu*, vrchnú časť odevov bojovníkov *katakiri* a špeciálne kostýmy určené priamo pre konkrétne postavy. Okrem toho niektoré obchody poskytujú aj opravu kostýmov bez ohľadu na to, kto je ich výrobcom. Ďalej je v takýchto obchodoch možné zakúpiť lampáše, pyrotechniku, pavučiny démonov, vejáre, hudobné nástroje, zbrane, roľníčky, pokrývky hlavy, opasky ku kostýmom, parochne a príčesky (Kagura šoppu kuwa no ki 2012).

Čo sa týka pokrývok hlavy, herci nosia najrôznejšie čiapky a ozdoby od jednoduchých podlhovastých čiapok čiernej farby *eboši*, ktoré sú upevnené remienkom pod bradou, cez šatky previazané cez hlavu, ktoré nosí prostý ľud, až po zlatú korunu bohyne slnka Amaterasu. Samozrejme v závislosti od typu postavy sa môžeme stretnúť aj s inými typmi pokrývok hlavy, ako sú napríklad vojenské prilby (Petersen 2006, s. 219), no vyššie menované *eboši*, šatky a koruny sa vyskytujú najčastejšie. V prípade, že to postava vyžaduje, nosia herci aj parochne. Stretávame sa s tým najmä v prípade ženských postáv a démonov, ktorí sú v konečnom dôsledku nejednakrát prestrojení za ženy. Líčenie je tiež neoddeliteľnou súčasťou kostýmu.

Člen skupiny Suzuhari konštatuje, že známejšie skupiny, ktoré majú lepšie finančné zdroje, si na predstavenia platia vlastných maskérov, členovia bežných skupín sa však líčia sami a v priemere im to trvá dvadsať minút. Dôležité sú najmä výrazné čierne očné linky a tiene smerujúce od obočia k nosu. Ženské postavy mávajú tiene zvyčajne červenej farby. Herci sa navyše pre dosiahnutie požadovaného efektu neboja experimentovať ani s rôznofarebnými rúžmi či trblietkami.

Proces výroby masiek používaných pri predstaveniach je podobne komplikovaný ako samotné šitie kostýmov. Každá maska má svoju formu zo sadry, ktorú je najskôr potrebné vyplniť hlinou. Hlinený odtlačok je následne vyklopený a počas dvoch týždňov odložený na preschnutie. Veľké masky, ako sú napríklad hlavy hada z hry Jamata no Oroči, sú dokonca poskladané z niekoľkých sadrových foriem, z ktorých je nutné hlinené odtlačky poskladať do jednej veľkej masky pred tým, ako hlina zaschne (Ašita e no tobira by Atto hómu, 2017). Na uschnutý odtlačok masky začne výrobca ukladať navlhčený *sekišu waši*. Povrch je potom potretý zmesou rozdrvených mušlí a lepidla z konských kopýt. Po zaschnutí je potrebné lepidlo ošmirgľovať a celý proces natierania zopakovať šesť až sedemkrát<sup>43</sup> (Gilhooly 2011). Šmirgľuje sa preto, lebo na papieri sa počas schnutia vytvoria vrásky a povrch nepôsobí hladko. Keď je na forme po niekoľkých náteroch vytvorená dostatočne pevná vrstva papiera a lepidla, výrobca hlinený odtlačok pod papierom opatrne porozbíja, nakoľko ho iným spôsobom nie je možné vytiahnuť bez toho, aby bola papierová maska poškodená. Z tohto dôvodu si vyžaduje každá maska vlastný hlinený odtlačok. Výsledný produkt z papiera ďalej výrobca trikrát natrú bielou farbou na báze kriedy, a potom prichádza na rad farbenie, tieňovanie či napríklad pridávanie lupienkov zlata. Posledným krokom pri zhotovovaní masky je lakový náter (Ašita e no tobira by Atto hómu, 2017). Výroba takejto masky môže trvať aj mesiac (Gilhooly 2011) a v prípade rozmerných masiek dokonca dva mesiace. Papier sa na výrobu používa najmä kvôli váhe. Masky vyrobené z iných materiálov, ako je drevo<sup>44</sup>, bývajú oveľa ťažšie. Môžu vážiť až trikrát viac ako papierová verzia, čo by predstavovalo priveľkú záťaž pre hercov, ktorí sa potrebujú po pódiu pohybovať rýchlo a s ľahkosťou (Ašita e no tobira by Atto hómu, 2017).

---

<sup>43</sup> Vo videu na [www.youtube.com](http://www.youtube.com) hovoria až o 15 vrstvách (Ašita e no tobira by Atto hómu, 2017).

<sup>44</sup> Ešte aj v období Edo sa tieto masky vyrábali z dreva. V minulosti boli navyše rovnako ako *torimono* považované za predmety, skrz ktoré sa *kami* vtieľovali do tel tanečníkov (Petersen 2006, s. 229).



Obr. 3 (kgr.no\_1823 2020).

Okrem masiek bývajú používané aj špecifické kostýmy vyžadujúce zložitú konštrukciu. Jedným z príkladov môže byť telo hada z hry Jamata no Oroči. V období Meidži si herec stvárňujúci hada obliekal iba nohavice *hakama* so vzorom šupín. Kostým používaný dnes je však značne komplikovanejší. Najskôr je z bambusu a papiera vytvorená 40 centimetrov hrubá oválna konštrukcia, ktorá je následne namaľovaná a poskladaná tak, aby fungovala podobne ako harmonika. Celé telo musí mať približne 17 až 18 metrov, pretože sa pripieňuje na chrbát herca a on sa do neho potrebuje zamotať tak, aby ho diváci nevideli. Pre ešte lepšiu kamufláž má na sebe herec navyše úbor so vzorom a farbou zhodujúcou sa s konštrukciou tela hada (Ašita e no tobira by Atto hómu, 2017).



Obr. 4 (y.w.0213 2019).



Ako už bolo spomínané, vystúpenia *kagury* dnes už nie sú obmedzené na priestory svätýň. Odohrávajú sa vonku, v divadelných a športových halách, v školských telocvičniach a na mnohých ďalších miestach, no i tak zvyknú mať všetky pódia rovnaké, alebo minimálne podobné, prvky. Ak sa vystúpenie práve neodohráva vonku, alebo nejde o turnaj v *kagure*, sa na strope často nachádza ozdoba zvaná *tengai* (viď Obr. 4). Má rôznu podobu, no ide o rôznofarebné visiace papiere zavesené v niekoľkých radoch do tvaru štvorca, ku ktorým sú niekedy navyše pridané aj *sasaki* a iné dekorácie. Jej pôvodnou úlohou je pomáhať pri komunikácii s bohmi. Na javisku sa tiež nachádza opona zvaná *kagura maku*. Počas vystúpenia ju pomocníci v zákulisí otvárajú, zatvárajú a taktiež spoza nej vypúšťajú paru. Má to za úlohu v divákovi navodiť pocit zmeny prostredia, napríklad doputovanie hrdinov do cieľa. Často sa za oponou objaví démon a akoby vylezie zo svojej skrýše, alebo do nej naopak zalezie. Niekedy sa na pódiu objavuje aj oltár, ktorý býva umiestnený v scénach s panovníkom, alebo keď sa chce postava pomodliť k bohom (Hirošimakenmin bunka sentá 2018, s. 6-9).

#### 4. Turnaje v *kagure*

V prefektúre Hirošima, a predovšetkým v jej severnej časti, je veľa skupín venujúcich sa *kagure*, ktoré sa pravidelne zúčastňujú turnajov, takzvaných *kagura kjóen taikai*<sup>45</sup> (Mimura 2004, s. 12-16). V týchto turnajoch sa slovo *kjóen* zapisuje dvoma spôsobmi. Jeden je 競演, znamenajúci preteky alebo súťaž, zatiaľ čo ten druhý sa zapisuje 共演, čo znamená spoločné vystupovanie. V roku 2005 sa turnajov oboch typov uskutočnilo celkom 37. Do prvej polovice 90. rokov boli obľúbené najmä turnaje zapisujúce sa ako 競演, teda tie, kde medzi sebou hráči súperili, dnes však rastie obľúbenosť skôr turnajov zapisujúcich sa ako 共演. Možným dôvodom pre to je fakt, že hráčom *kagury* záleží viac na divákoch, ako na výhre. Taktiež chcú mať možnosť vystupovať bez toho, aby museli byť klasifikovaní na víťazov a porazených. Práve pre tento dôvod sa veľa skupín zúčastňuje 神楽共演大会, ale 神楽競演大会 sa vyhýba. Turnaje so znakmi 競演 majú tiež presne ohraničený čas, pohyby a vo všeobecnosti je v nich viac pravidiel, čo mnohým skupinám nevyhovuje a naopak turnaje so znakmi 共演 dávajú skupinám pri vystúpeniach absolútnu slobodu, čo môže divákovi uľahčiť hľadanie novej obľúbenej skupiny, ktorú by mohli podporovať. Vznikajú tiež nové žánre ako *kagura júen taikai* zapisovaný znakmi 遊演, čo možno voľne preložiť ako hravé predstavenie. Diváci a

---

<sup>45</sup> 神楽競演大会/神楽共演大会.

tanečníci počas neho vzájomne spolupracujú a spoločne si užívajú *kaguru* (Takasaki 2012, s. 271-272).

Turnaje sa po prvýkrát začali odohrávať v roku 1947, krátko po 2. svetovej vojne. Postupne sa rozrastali a v súčasnosti sa ich koná dokopy viac ako 40, a to nielen v hirošimskej prefektúre ale aj v ďalších priľahlých prefektúrach. Množstvo divákov, veľkosť pódia, rovnako ako aj ceny lístkov, sa rôznia. Lístok na prestavenie sa pohybuje v rozmedzí od 1 000 jenov do približne 6 500 jenov. Je pravda, že za posledné roky naberajú na popularite stále viac, no ich organizovanie nevytvára veľký profit. Riaditeľ Kultúrneho centra RCC napríklad tvrdí, že lístky na Skorý jarný turnaj RCC v *kagure*<sup>46</sup> stoja 6 500 jenov a počet divákov prekračuje 2 000, no i tak, keď sa spočítajú náklady na reklamu, priestory a honorár pre skupiny, neostane im z peňazí takmer nič. Jedinú výnimku predstavuje severná časť prefektúry, Geihoku, kde sú turnaje finančne výhodné (Takasaki 2012, s. 266-276).

Tieto turnaje nie sú dôležité iba pre samotných hudobníkov a hercov, ktorí sa snažia o uchovanie tradície *kagury* a tiež o zlepšenie vlastných tanečných a hracích techník (Powell 2017), ale predovšetkým sú dôležité pre ich fanúšikov, ktorí preto nepochybne nepohrdnú príležitosťou navštíviť Maratón *kagury* konajúci sa v severnej časti hirošimskej prefektúry<sup>47</sup>. Trvá celé tri dni, vystupuje v ňom 57 skupín a pre návštevníkov je vstup zdarma. Tí si môžu najskôr vonku v stánkoch zakúpiť občerstvenie, potom zhliaďnuť *kaguru*, opäť sa ísť občerstviť a celý tento proces opakovať počas troch dní (Kagura marason in kita Hirošima džikkó inkai 2014).

Podľa novín Čúgoku šinbun nie je prehnané nazvať Hirošimu rajom turnajov v *kagure*. Jedným z nich je Turnaj v *kagure* hirošimskej prefektúry<sup>48</sup>, odohrávajúci sa každý rok na jeseň (Mimura 2004, s. 12-16). V roku 1970 začali obyvatelia hirošimskej oblasti Jamagata uvažovať o založení tohto turnaja, no jeho zorganizovanie nebolo jednoduché. Organizátori, ktorí pozostávali z dobrovoľníkov, museli čeliť nejednej prekážke. Príkladom môže byť ich snaha vyzbierať peniaze popri svojej bežnej práci na plný úväzok, čo sa občas zdalo ako nadľudský údel. Nakoniec až v októbri roku 1971 sa po prvýkrát turnaj odohral v Hirošimskom prefektúrnom gymnáziu a v roku 1991 bol 21. ročník presunutý do Hirošimskej haly San

---

<sup>46</sup> RCC Sósun *kagura* kjóen taikai (早春神楽共演大会).

<sup>47</sup> *Kagura marason in kita Hirošima* (神楽マラソン in 北広島).

<sup>48</sup> Hirošimaken *kagura* kjóen taikai (広島県競演大会).

Plaza<sup>49</sup>. Od svojich počiatkov sa turnaj značne rozrástol, v roku 2020 sa bude konať po päťdesiatykrát a dnes sa ho zúčastňuje už približne 3 000 divákov. Snahy dobrovoľníkov o zachovanie a rozvoj *kagury* ako folklórneho umenia boli uznané v roku 2011, kedy získali Ocenenie za zásluhy v oblasti miestnej kultúry prefektúry Hirošima<sup>50</sup> (Hirošimaken kagura kjóen taikai džikkói inkai 2019).

Typický turnaj začína približne na obed a pokračuje až hlboko do noci. Vystúpenia sú rozdelené podľa typu *šinmai* a *kjúmai*. Približne v polovici turnaja a na konci turnaja vystupujú hosťujúce skupiny, ktoré zabávajú publikum, kým rozhodcovia spracúvajú výsledky (Mimura 2004, s. 12-16). V prefektúre Hirošima sa konajú tri hlavné turnaje, ktoré majú zároveň aj najdlhšiu tradíciu, Výberový turnaj v kagure pre oblasť západného Čúgoku<sup>51</sup>, Turnaj v kagure pre oblasť Geihoku<sup>52</sup> a Výberový turnaj v kagure pre oblasť Čúgoku<sup>53</sup>. Prvý zmienený turnaj je zároveň aj najstarším, po prvýkrát sa uskutočnil v roku 1947 v meste Akióta a tohto turnaja sa zároveň zúčastňujú skupiny nielen z prefektúry Hirošima, ale aj z prefektúr Šimane a Jamaguči. Druhý zmienený sa koná od roku 1949 pravidelne v októbri v meste Čijoda. Tretí spomínaný sa taktiež odohráva v Akióte, no začal až v roku 1980 (Mimura 2004, s. 17-19). Súperí v ňom proti sebe 15 popredných skupín z prefektúr Hirošima a Šimane (Hirošimakenmin bunka sentá 2018, s. 22). Medzi ďalšie turnaje patrí napríklad Súťaž v kagure mesta Kake<sup>54</sup>, päť hodín trvajúca súťaž, ktorá sa koná na mieste približne hodinu cesty autom z Hirošimy. Ide o súťaž zameranú výhradne na divadelné predstavenia bez rituálnych prvkov (Petersen 2006, s. 90). V novembri sa zas koná Súťaž o veľkú cenu v hirošimskej kagure<sup>55</sup>, kde proti sebe súťažia mnohé skupiny z celej prefektúry. Hodný spomenutia je aj Turnaj v kagure Geiseki<sup>56</sup>, najväčší turnaj medzi skupinami v prefektúre Hirošima. Zúčastňuje sa ho až 63 skupín a má už 70 ročnú tradíciu (Hirošimakenmin bunka sentá 2018, s. 21).

---

<sup>49</sup> Hirošima sanpuraza hóru (広島サンプラザホール).

<sup>50</sup> Hirošimaken čiiki bunka kóróša hjóšo (広島県地域文化功労者表彰).

<sup>51</sup> Niši Čúgoku senbacu kagura kjóen taikai (西中国選抜神楽競演大会).

<sup>52</sup> Geihoku kagura kjóen taikai (芸北神楽競演大会).

<sup>53</sup> Čúgoku čihó senbacu kagura kjóen taikai (中国地方選抜神楽競演大会).

<sup>54</sup> Kake kagura konpetišon (加計神楽コンペティション).

<sup>55</sup> Hirošima kagura guranpuri (広島神楽グランプリ).

<sup>56</sup> Geiseki kagura kjóen taikai (芸石神楽競演大会).

Medzi významné turnaje patrí aj Výberový turnaj v super kagure<sup>57</sup>, ktorý sa koná v prefektúre Šimane. Keď sa v roku 1993 odohral po prvýkrát, ešte sa na strope stále nachádzal už vyššie spomínaný *tengai*. *Kagura* mohla byť pôvodne tancovaná len pod ním, no vo veľkej sále naplnenej tisíckami divákov to prekážalo v dostatočnom osvetlení a diváci na druhom poschodí na pódium nedovideli, a preto bol *tengai* odstránený (Takasaki 2012, s. 26 a 9). Toto môžeme vnímať ako ďalšie vzdialenie sa od pôvodnej *kagury* využívanéj v *šintoizme*.

#### 4.1. Charitatívny turnaj v kagure

Charitatívny turnaj v kagure<sup>58</sup> sa mal odohrať po deviatykrát na pomoc rekonštrukcie oblasti Tóhoku po zemetrasení z roku 2011. Peniaze sa mali prerozdeliť aj na podporu oblastí v Hirošime, ktoré boli v roku 2014 zasiahnuté zosuvmi pôdy, a tiež na pomoc po silných dažďoch v severnej časti ostrova Kjúšú z roku 2017 (Hiroshima City 2018). Pre celosvetovú pandémiu bol však turnaj pre rok 2020 zrušený (Hiroshima Prefectural Tourism Federation 2020).

Vstup na predstavenia tohto turnaja je voľný, no očakáva sa, že každá osoba prispeje sumou 1 000 jenov. Vybierané peniaze následne organizátori prostredníctvom spoločnosti Červeného kríža venujú vyššie zmieneným projektom. Turnaj sa bežne koná vo februári alebo v marci v budove kultúrnej inštitúcie Forte nachádzajúcej sa v meste Jačijo<sup>59</sup>. Budova sa v deň akcie otvára o 9 ráno a prvé vystúpenie začína o 9:30. Vystupuje celkom šesť skupín a niektoré z nich, ako napríklad Jačijo, Šiose či Uegouči, sa dokonca zúčastňujú každý rok. Okrem predstavení v *kagure* sa diváci môžu tešiť aj na rôzne hudobné vystúpenia a pred budovou Forte sa tiež koná charitatívny bazár spolu so stánkami predávajúcimi *okonomijaki* a podobné občerstvenie, ktoré obsluhujú študenti dobrovoľníci. Celý výťažok zo stánkového predaja tiež poputuje na pomoc obetiam a na obnovu postihnutých oblastí (Hiroshima City 2018).

#### 4.2. Publikum na turnajoch

Publikum turnajov je podobne ako samotné skupiny značne rôznorodé. V ankete, ktorú vykonal Výskumný umelecký inštitút hirošimskej kagury počas jedného z turnajov v roku 2004, odpovedala približne polovica, 50,5% divákov, že *kaguru* poznajú od malička a vyrastali

---

<sup>57</sup> Súpá kagura senbacu kjóen taikai (スーパー神楽選抜競演大会).

<sup>58</sup> Čarítí kjóen taikai (チャリティー共演大会).

<sup>59</sup> Jačijo bunka šisecu forute (八千代文化施設フォルテ).



s ňou, a z nich 19,2%, čo na tejto vzorke divákov predstavovalo 46 ľudí, v nej niekedy vystupovalo. 20,2% divákov sa o *kagure* dozvedelo prostredníctvom niektorého z turnajov, alebo inej udalosti. 10,1% ľudí im ju odporučil priateľ alebo rodinný príslušník, 4,2% sa o nej dozvedelo z televízie alebo rádia a zvyšní opýtaní odpovedali festival, internet, a jeden návštevník dostal lístok na prvé vystúpenie ako darček ku dňu matiek (Takasaki 2012, s. 273 a 276).

## 5. Skupiny venujúce sa *kagure*

V tejto kapitole, ak nie je napísané inak, vychádzam z informácií, ktoré mi poskytli vedúci skupín venujúcich sa *kagure*, organizátori projektu Večer kagury a Rachel Nicholson.

Na japonských ostrovoch stále pokračuje v tradícii *kagury* asi 3 000 skupín<sup>60</sup>, ktoré sa nazývajú *kaguradan*. Každá skupina potrebuje na svoje fungovanie okolo 20 členov, v skutočnosti ale existuje aj veľa skupín, ktoré ich nemajú, alebo naopak, majú oveľa viac členov. K nim musíme navyše pripočítať aj osoby, ktoré pomáhajú pri realizácii vystúpení. *Kagura* však i tak nepatrí medzi reprezentatívny druh tradičného japonského umenia (Mikami 2009, s. 89), a to napriek tomu, že jej popularita rastie. Stále nie je na takej úrovni, aby sa jej skupiny mohli venovať profesionálne a problém možno vidieť tiež v starnutí fanúšikovskej základne, dôsledkom čoho v budúcnosti hrozí nedostatok divákov (Takasaki 2012, s. 277).

### 5.1. Členovia skupín a prijímanie nových členov

Koncom 19. a začiatkom 20. storočia sa každá mladícka skupina *seinendan* učila *kaguru*. Tá mala za účel mládež vzdelávať kultúrne a tiež ich mala naučiť správnej morálke. Nepáčilo sa to predovšetkým kňazom praktizujúcim *šintoizmus*, ktorí tvrdili, že z *kagury* sa stala fraška (Lancashire 2017, s. 332). V minulosti sa členmi skupiny mohli stať len chlapci a muži z dediny, odkiaľ skupina pochádzala. Dokonca aj na hudobníkov sa vzťahovali prísne pravidlá, keďže jedným z nich sa mohol stať iba najstarší syn z farmárskej rodiny. Po 40. rokoch 20. storočia však pre nedostatok členov začali mnohé skupiny prijímať záujemcov aj z iných dedín a dokonca aj ženy a deti. S výnimkou žien a detí mávala skupina okolo 20 členov

---

<sup>60</sup> Dnes sa po celom Japonsku údajne nachádza viac ako 1 000 rôznych odnoží *kagury* a v oblasti Čúgoku, do ktorej patrí aj hirošimská prefektúra, sa nachádza okolo 800 skupín (Hirošimakenmin bunka sentá 2018, s. 6).

a medzi nimi bývali často aspoň jeden či dvaja členovia, ktorí zo vzdialenejších oblastí museli na tréningy cestovať autom aj hodinu (Higuma 2009, s. 82). Dnes sa členom skupiny môže stať ktokoľvek, mnohí najprv začínajú v školskom klube *kagury* a až potom sa pridávajú k niektorým zo skupín pre dospelých. V oblastiach, kde sa detské skupiny nenachádzajú, často nastupujú do normálnych skupín už od útleho veku. Podľa vedúceho skupiny Asahi ga oka začína väčšina členov už na nižšej strednej škole (približne od 12 rokov) a pokračujú zvyčajne až do neskorých štyridsiatok. Čo sa zas týka pohlavia, ako bolo vyššie spomínané, v minulosti v *kagure* (s výnimkou *miko kagury*), rovnako ako v iných typoch divadelného umenia, ženy nevystupovali. Dnes už toto pravidlo neplatí, ale vzhľadom na dlhoročnú tradíciu je v skupinách stále oveľa viac mužov ako žien. Petersen píše, že ženy sú pri predstaveniach vítané, no ich úlohou je skôr pripravovanie kostýmov a masiek, samotné vystupovanie je doménou mužov (Petersen 2006, s. 202). Jeho kniha vyšla v roku 2006 a za tých 14 rokov muselo dôjsť k značnému posunu, keďže ja som mala príležitosť vidieť nemalé množstvo žien priamo na pódiu. V súčasnosti ženy a dievčatá v skupine najčastejšie hrajú na flautu.

Problém v oblasti udržiavania členov pre skupiny predstavuje najmä to, že napriek tvrdým tréningom a vystupovaniu, členstvo veľmi finančne nevynáša. Keď sa blíži sezóna turnajov, skupiny trénujú tri až päťkrát do týždňa. Odkedy sa predstavenia odohrávajú mimo svätýň, mávajú obľúbené skupiny navyše obsadenú aj väčšinu víkendov (Takasaki 2012, s. 269). To znamená, že keď si herci založia rodiny, vo veľkej časti prípadov prestanú mať čas na pravidelné cvičenie, a preto zo skupiny vystúpia.

V súčasnosti až 96,7% skupín prijíma nových členov, z nich je potom 96,4% ochotných prijať aj členov z iných oblastí. Zvyšných 3,6% dovoľuje vstúpiť len obyvateľom prislúchajúcim k rovnakej svätyni. Z tohto ale vyplýva, že dnes nemusia členovia vstúpiť do skupiny vo svojej oblasti, ale môžu si vybrať skupinu podľa toho, ktorá sa im páči<sup>61</sup>. Najmä v posledných rokoch sa toto prijímanie členov rozšírilo, nakoľko jednotlivé skupiny majú väčšiu voľnosť a možnosť individuality (Takasaki 2012, s. 270). Čo sa týka vekového rozloženia v skupinách, v roku 2006 sa ankety zorganizovanej Výskumným umeleckým inštitútom hirošimskej *kagury* a podporovanej Microsoftom zúčastnilo 150 skupín<sup>62</sup> (Higuma

---

<sup>61</sup> Podľa vedúceho skupiny Suzuhari aktuálne nie sú zriadené žiadne kurzy *kagury*, v budúcnosti by ich ale chceli realizovať, nech si *kaguru* môžu vyskúšať nielen obyvatelia z okolia, ale napríklad aj turisti.

<sup>62</sup> Takasaki hovorí o 149 oslovených skupinách, z ktorých odpovede poskytlo 60 (Takasaki 2012, s. 269).

2009, s. 82). Medzi nimi bol najvyšší počet 60 členov, najnižší počet 9 členov (Takasaki 2012, s. 269) a priemerný počet členov bol 21,3, z toho 89% boli muži a 10,1% boli ženy<sup>63</sup>. 1% členov malo menej ako 10 rokov, 11 až 19-ročných bolo 16%, 20 až 29 rokov malo 19%, tridsiatnici tvorili 18,8%, štyridsiatnici 16,2%, päťdesiatnici 17,5% a všetci starší ako 60 rokov predstavovali 11,5% (Higuma 2009, s. 82). Je teda zrejmé, že skupiny sú po vekovej stránke veľmi rôznorodé a žiadna veková skupina nie je výrazne dominantná. Podľa prieskumu výskumného tímu Júnosukeho Jonedu vykonaného v roku 2000, majú najmenšie skupiny okolo 10 členov a najväčšie skupiny okolo 30 členov, s priemerným počtom členov rovným 19,2. V jednom predstavení hrajú zvyčajne 2 až 7 tanečníci a 4 hudobníci. V zákulisí je počas predstavenia tiež nutné rôzne vypomáhať, potrebných je minimálne 12 ľudí, čo platí obzvlášť pri tancoch typu *šinmai*<sup>64</sup>. Pre menej početné skupiny je teda vytváranie predstavení mimoriadne náročné (Takasaki 2012, s. 269).

## 5.2. Financovanie

V prefektúre Hirošima, a to predovšetkým v jej severnej časti, je momentálne aktívnych približne 300 skupín, žiadna z nich ale nepôsobí profesionálne. Všetci členovia sa *kagure* venujú vo svojom voľnom čase, popri tom mávajú zvyčajne buď bežné zamestnanie na plný úväzok, alebo sú študentmi. Na to, aby sa mohli stať členmi skupiny, neexistuje žiadne vekové obmedzenie, rovnako ako sa neprihliada na pohlavie či rasu. Podľa Petersena je ale práve absencia profesionálnych skupín dôvodom, prečo *kagura* nemá v očiach japonského národa takú prestíž, ako napríklad divadlo *kabuki*, alebo *nó*. Jedným z ďalších dôvodov, prečo *kagura* nie je na širokej škále akceptovaná ako tradičné divadelné umenie, je nedostatok priestorov na vystúpenia. Rituálne tance *kagury* majú síce už od dávna svoje miesto v *šintoistických* svätyniach, no mimo nich väčšinu vystúpení realizujú jednotlivé organizácie v rámci komunity a podpora od významnejších zdrojov, ako je napríklad samotná prefektúra, je minimálna (Petersen 2006, s. 8-9). Riaditeľ skupiny Suzuhari sa k tomuto vyjadril tak, že síce od zastupiteľstva mesta Hirošima dostávajú podporu napríklad vo forme občasného poskytnutia priestorov na vystupovanie, alebo sprostredkovania tlmočníkov na anglické

---

<sup>63</sup> Chýbajúce 0,9% zdroj nevysvetľuje. Jonedov prieskum z roku 2000 uvádza, že z 19 členov priemernej skupiny je 18 mužov a iba jedna je žena (Takasaki 2012, s. 270).

<sup>64</sup> Pre mnohé skupiny zaraďovať sa buď pod štýl *šinmai*, alebo *kjúmai* nie je veľmi dôležité a venujú a obom typom. Najmä skupiny, ktoré sa pôvodne zameriavali skôr na *kjúmai* často zakomponávajú *šinmai*, naopak to však veľmi neplatí (Higuma 2009, s. 79-81).

vystúpenia pre zahraničných turistov, financie však nedostávajú. Nicholson tvrdí, že väčšina peňazí, ktoré majú skupiny k dispozícii, je v podobe honoráru, ktorý herci dostávajú za vystupovanie na festivaloch a rôznych podujatiach. Taktiež vraj predovšetkým väčšie skupiny majú obdivovateľov, ktorí buď jednotlivcom, alebo celej skupine, dávajú peniaze darom. Takéto obdarovanie celej skupiny sa volá *hana* a obdarovanie jednotlivca zas *kodžinbana*.

Podľa vyššie spomínaného prieskumu NPO z roku 2006 má každá skupina minimálne 1 a najviac 35 vystúpení ročne, s priemerným počtom vystúpení na skupinu 12,7. Jednôv prieskum z roku 2000 zverejnil, že minimálne ročné náklady na udržanie skupiny v prevádzkovaní schopnosti sú minimálne o niečo menej ako 100 000 jenov, ale veľa skupín potrebuje aj viac ako 1 000 000 jenov. Podľa Takasakiho ankety z roku 2005 má 20 skupín venujúcich sa hirošimskej *kagure* ročný rozpočet menej ako 3 000 000 jenov, 20 skupín má rozpočet viac ako 3 000 000 jenov, 10 skupín má viac ako 4 000 000 jenov a 7 skupín má viac ako 5 000 000 jenov. Medzi najvyššie náklady pre skupiny patria najmä doprava, oprava kostýmov a rekvizít a strava pre skupinu počas vystúpení. Naopak honorár za vystúpenie sa pohybuje v sume okolo 200 000 až 300 000 jenov, za vystupovanie na turnaji každá skupina dostane okolo 70 000 až 100 000 jenov, z čoho ale približne 70% vynaložia skupiny len na náklady spojené s dopravou a stravou. V prípade, že chcú do svojho repertoáru zakomponovať nové predstavenia, ktoré vyžadujú nové kostýmy, ceny sa môžu vyšplhať na 5 000 000 jenov. V takom prípade je bežné požiadať divákov o finančné dary, nechať si na oponu spraviť reklamu, alebo využiť financie zo spoločného fondu, vzhľadom na to, že počet príležitostí vystupovania pre skupiny síce vzrástol, vzrástli ale aj náklady spojené s udržiavaním skupiny v chode (Takasaki 2012, s. 270-271).

Menšie skupiny, ktoré ešte nie sú natoľko uznávané a nemajú podporu od sponzorov či prefektúr, musia často získavať peniaze menej tradičnými spôsobmi, ako je napríklad vystupovanie na svadbách či objavovanie sa v reklamách (Petersen 2006, s. 43-44).

## **6. Propagácia *kagury* v prefektúre Hirošima**

Snaha o propagovanie tohto starého divadelného umenia je v hirošimskej prefektúre jednou z veľkých tém. Vystupujúce skupiny, samospráva prefektúry, ale aj veľké množstvo dobrovoľníkov sa o to rôznymi spôsobmi pokúšajú, no skôr, ako ich predstavím, je najskôr dôležité poukázať na problémy spájajúce sa s touto témou.

Podľa Nicholson je najväčším faktorom brzdiacim rozširovanie *kagury* byrokracia. Ako prekladateľka spolupracuje na projekte Večer *kagury*, ktorý bude predstavený v nasledujúcej podkapitole, a preto má možnosť z prvej ruky vidieť jeho najproblematickejšie miesta. Veľký problém vidí v nedostatočnom propagovaní prostredníctvom internetových médií. Príkladom môže byť to, že organizátorom projektu predstavila návrh na založenie kanálu na [www.youtube.com](http://www.youtube.com), prostredníctvom ktorého by *kagura* mohla byť zdarma propagovaná cieľovej kategórii, cudzincom. Jej návrh schválený nebol, a tak aj naďalej ostáva hlavným spôsobom rozširovania informácií o vystúpeniach rozdávanie letákov okoloidúcim turistom, čo ale Nicholson považuje za spôsob veľmi neefektívny a neekologický. Napriek tomu je presvedčená o tom, že práve turisti sú prostriedok, pomocou ktorého sa *kagura* bude môcť aj naďalej rozširovať. Podľa jej skúseností sa Japonci mimo tých, ktorí vyrastajú v prostredí, kde je *kagura* veľkou súčasťou každodenného života, o ňu veľmi nezauímajú<sup>65</sup>. Nepovažujú ju za súčasť národného dedičstva, ako je to napríklad pri *kabuki* či *nó*, a práve preto považuje Nicholson turistov za potenciálnych divákov hlavne do budúcnosti, nakoľko pre nich je *kagura* niečo nové, exotické. Má ale pocit, že Japonci nevedia, akým spôsobom cudzincov efektívne osloviť.

## 6.1. Hirošimský Večer *kagury*

V tejto podkapitole vychádzam z informácií zverejnených na stránke <http://www.hiroshima-kagura.com/>, ale tiež z odpovedí, ktoré mi poskytli tlmočníčky pracujúce na tomto projekte, Rachel Nicholson a členovia vystupujúcich skupín.

Hirošimská prefektúra a predovšetkým samospráva samotného mesta Hirošima na čele s prefektúrnym guvernérom Hidehiko Juzakim sa dlhodobo snaží hirošimskú *kaguru* turistom čo najviac sprístupniť. Najväčším projektom v tejto oblasti je takzvaný Večer *kagury*<sup>66</sup>, fungujúci od roku 2017, ale pre veľkú obľúbenosť sa predpokladá jeho pokračovanie aj v nasledujúcich rokoch. Rachel Nicholson je súčasťou projektu takmer od jeho počiatkov a spomína na to, ako sa prvé predstavenia odohrávali v malých priestoroch, kde sa nevošlo ani

---

<sup>65</sup> Toto tvrdenie môže pôsobiť protichodne s tým, že obľúbenosť *kagury* rastie. No keď sa späť pozrieme na štatistiky, je zrejmé, že veľké množstvo jej divákov nejakým spôsobom prichádza s *kagurou* do kontaktu v prostredí, v ktorom žije. Nemusí ju priamo vyhľadávať, a teda ako zo štatistík vyplýva, práve medzi touto skupinou ľudí naberá na obľúbenosti.

<sup>66</sup> An Evening of Kagura.

sto ľudí a herci nemali pre svoje predstavenie pódium, čiže vystupovali na úrovni divákov v ich tesnej blízkosti. Dnes už sú však predstavenia organizované v priestoroch podstatne väčších, a to v Mestskom kultúrnom centre prefektúry Hirošima<sup>67</sup>, nachádzajúcom sa neďaleko Atómového domu, v prefektúrnom múzeu umenia a v centre YMCA. Tieto predstavenia sú určené predovšetkým pre zahraničných turistov. Japonci sa môžu zúčastniť iba v prípade, že idú spolu s cudzincom, nakoľko tento projekt nie je primárne určený pre Japoncov a mohlo by dôjsť k nedostatku miest pre zahraničných návštevníkov.

Približne 30 minút pred začiatkom vystúpenia si môžu diváci za 1 000 jenov zakúpiť lístky (študenti a deti platia polovičnú sumu). V cene je okrem samotného vystúpenia zahrnutý aj odznak a množstvo brožúrok v angličtine jednak oboznamujúcich diváka s *kagurou* samotnou, ale aj s veľkým množstvom užitočných informácií pre turistov. Vystúpenie trvajúce 45 minút začína pravidelne o šiestej hodine večer. Počas predstavenia je pre divákov pripravené premietacie plátno, na ktorom sa v reálnom čase zobrazujú dialógy postáv a vysvetľovanie deja<sup>68</sup>. To umožňuje divákovi pochopiť význam jednotlivých aktov, a tak si môže vystúpenie naplno vychutnať aj bez akejkoľvek znalosti japonského jazyka. Po vystúpení majú diváci možnosť položiť hercom akékoľvek otázky ohľadom *kagury*. K dispozícii sú dve tlmočníčky, ktoré prekladajú medzi angličtinou a japončinou. Po tom, čo sú zodpovedané všetky otázky, majú všetci diváci možnosť odfotiť sa s hercami a taktiež si môžu vyskúšať niektorý z kostýmov.

V rámci tohto projektu sa za spolupráce so skupinami, ktoré prichádzajú z rôznych častí hirošimskej prefektúry, aby mohli vystupovať pred zahraničnými divákmi, snažia zviditeľniť aj pomocou sociálnych sietí a internetových stránok. Príkladom môže byť to, že po vystúpení boli všetci diváci vyzvaní, aby svoje videá a fotky zverejnili na sociálnej sieti Instagram, kde si ich následne ľudia po celom svete budú môcť pozrieť pod heslom „#Hiroshimakagura“<sup>69</sup>. Aj

---

<sup>67</sup> Hirošimakenmin bunka sentá (広島県民文化センター).

<sup>68</sup> Titulky vytvára Nicholson tak, že od organizátorov dostane originálny text v klasickej japončine spolu s jeho verziou upravenou do modernej japončiny a za použitia oboch textov sa snaží vytvoriť titulky, ktoré sú presné, ale zároveň stále pútavé aj pre mladších divákov.

<sup>69</sup> Nicholson kritizuje, že organizátori na Instagrame odmietajú vytvoriť účet priamo pre projekt Večer *kagury*. Všetky fotky nahrávajú len pod tento hashtag, kde sa môžu stratiť medzi fotkami z ostatných predstavení hirošimskej *kagury*. Organizátori sa odvolávajú na to, že by sa o účet nemal kto starať.

takouto formou sa teda zástupcovia tohto projektu snažia rozšíriť dosah *kagury* na čo najväčší počet možných divákov, a to nielen v Japonsku, ale aj v iných krajinách sveta.

## 6.2. Propagácia *kagury* s Japoncami ako cieľovou skupinou

V meste Hirošima sa často môžeme stretnúť s plagátmi oznamujúcimi vystúpenia skupín. Väčšinou na nich bývajú vyobrazení herci v prepychovo zdobených kostýmoch, ktoré sú pre hirošimskú *kaguru* typické. Nestáva sa často, že by človek narazil na plagáty, ktoré nie sú aktuálne, keďže keď skončí jedno obdobie, vymení ho plagát na obdobie ďalšie. Spolu s názvami vystupujúcich skupín býva zverejnený zoznam hier, ktoré budú skupiny predvádzať (Petersen 2006, s. ix) a samozrejme miesto konania a konkrétne dátumy a časy vystúpení.

Na *kaguru* môžeme taktiež naraziť vo svätyniach alebo priamo na uliciach mesta, a to najmä počas festivalov oslavujúcich zber úrody. Vystúpenia sa často odohrávajú na prenosných pódiumoch, ktoré sú narychlo vybudované vedľa svätyne. Niektoré skupiny majú dokonca vlastné pódium vytvorené z nákladného auta, s ktorým cestujú po prefektúre a vystupujú na ňom. Diváci väčšinou nemávajú k dispozícii stoličky, buď sa sami zložia na zem, alebo sú pre nich pripravené slamené rohože, na ktoré si môžu sadnúť. Tieto vystúpenia, vzhľadom na to, že sa odohrávajú vonku a nie v uzavretých priestoroch, bývajú zadarmo, a aj preto sa tešia veľmi veľkej obľube. Príkladom môže byť jesenný festival vo svätyni Širakami, nachádzajúcej sa v centre mesta Hirošima. Uskutočňuje sa počas 28. a 29. októbra, bez ohľadu na to, na ktorý deň v týždni tieto dva dátumy padnú (Get Hiroshima 2019). Okrem vzdávania vďaky božstvám svätyne a klasických festivalových stánkov sa na festivale počas celého večera odohrávajú vystúpenia *kagury*.

### 6.2.1. Deň *kagury* a ďalšie pravidelné predstavenia

Jedno z pravidelných vystúpení, ktoré môžu fanúšikovia *kagury* navštíviť, sa nazýva *Kagura no hi*, alebo Deň *kagury*. Odohráva sa na stanici v meste Čijoda, v priestoroch reštaurácie Hibiki. Stanicu možno jednoducho rozoznať vďaka obrovskému bubnu *taiko*, ktorý je na jej streche umiestnený. Predstavenie sa odohráva vždy jedenkrát do mesiaca<sup>70</sup> a nielenže

---

<sup>70</sup> Predstavenia pre apríl, máj a jún roku 2020 boli kvôli celosvetovej pandémie zrušené (Miči no eki mai ródó IC Čijoda 2020). Rovnako boli zrušené aj niektoré predstavenia v mestskom kultúrnom centre prefektúry Hirošima a viaceré plánované turnaje v *kagure*. Mnohé sa od svojho založenia neodohrajú po prvýkrát. (NPO Hiroshima kagura Art Laboratory 2020).

je zakaždým prezentovaný iný príbeh, každý mesiac tiež prichádza vystupovať iná skupina, takže divákovi je vždy ponúknutý nový a úplne iný zážitok. Vstup je v tomto prípade voľný, no vzhľadom na rozmery reštaurácie je množstvo divákov obmedzené na 80, čo ale znamená, že diváci budú vystúpenie a hercov vidieť z oveľa menšej vzdialenosti, ako by to bolo napríklad pri turnaji v *kagure*. Jedinou podmienkou je, že sa návštevníci musia preukázať pokladničnou účtenkou z toho dňa, dokazujúcou nákup v niektorom z obchodov, ktoré sa na stanici nachádzajú (Kita Hirošimačó 2020).

Pred vystúpením si môžu v priestoroch stanice tiež zakúpiť časovo limitované *kagura mandžú*, sladkosť z cesta naplnenú sladkou fazuľou v tvare hlavy démona z *kagury* (Itó 2015). Priestory sa otvárajú o pol štvrtej poobede, no čakať je možné už od tretej a samotné predstavenie prebieha od štvrtej do piatej. Po vystúpení majú diváci možnosť vyskúšať si kostýmy a odfotiť sa s hercami (Itó 2018).

Vystúpenia sa taktiež pravidelne odohrávajú každú stredu od apríla do decembra v Mestskom kultúrnom centre prefektúry Hirošima. Usporiada ich rovnaká organizácia ako vyššie zmieňované vystúpenia *kagury* pre cudzincov, a tak sú pripravované podobne. Tieto sú však určené pre japonských divákov, a preto nie je k dispozícii obrazovka s titulkami. Cudzinci sú ale aj tak vítaní, pri vstupe dostanú zdarma brožúrky s vysvetleným dejom príbehu v angličtine. Lístky stoja 1 200 jenov. Zľava pre študentov dostupná nie je a nakoľko ide o večerné predstavenie, musia byť všetci žiaci z nižšej strednej školy a mladší sprevádzaní rodičmi. O šiestej hodine večer sa divákovi otvára vstup do sály, no prvé 45 minútové predstavenie začína až o siedmej. Nasleduje krátka prestávka a druhé predstavenie. Na konci sa diváci môžu odfotiť s hercami, fotenie je povolené aj počas celého predstavenia, nie je ale možné používať blesk. Taktiež je zákaz používania fotiek na komerčné účely a zverejňovania videí dlhších ako 10 minút (Hirošimakenmin bunka sentá 2020).

### **6.2.2. Cesta *kagura* melódie**

Na diaľnici, ktorá spája mesto Jošida v prefektúre Hirošima a mesto Onan v prefektúre Šimane, sa nachádza *Injó kagura kaidó*<sup>71</sup>, diaľnica pomenovaná po *injó kagure*. Na jej vzniku sa s cieľom obnoviť turizmus v danej oblasti podieľali rôzne organizácie venujúce sa

---

<sup>71</sup> V roku 2012 podpísali okres Akitakata a mesto Onan dohodu o kultúrnej, športovej a turistickej výmene a v rámci nej pomenovali hlavnú diaľnicu medzi mestami Jošida a Onan *Injó kagura kaidó* (Akitakata city 2012).



podobným projektom, vrátane miestnej samosprávy a mimoriadneho profesora Tokunagu. Jedná sa o približne 270 metrov dlhý úsek cesty známy aj ako *merodí ródo* (cesta melódie), kde je asfalt upravený tak, aby na ňom kolesá vozidla vytvorili melódiu *kagury*, typickú pre scény s démonmi. Pri rýchlosti 50 kilometrov za hodinu celá hra trvá 19 sekúnd, no môže sa stať, že pri nadrozmerných vozidlách melódiu nebude počuť. Na začiatok cesty melódie je vodič najskôr upozornený obrázkom bubnu *taiko*, činelov a flauty, ktoré sú prilepené na vozovke, nasledované dopravnou značkou upozorňujúcou na špeciálnu cestu. Na ľavej strane by mal vodič počuť zvuk flauty a činelov a na pravej zvuk bubnu *taiko* (Akitakata city 2020).

### 6.2.3. Vozeň vlaku s dizajnom *kagury*

Lokálna 108,1 kilometrov dlhá vlaková linka Sankó premáva z mesta Mijoši v prefektúre Hirošima do mesta Gocu v prefektúre Šimane. Prechádza 35 vlakovými stanicami<sup>72</sup> a nakoľko v celej tejto oblasti prekvitá *kagura*, tak v rámci jej propagácie padlo rozhodnutie jeden z vozňov na tejto linke ozdobiť jej motívmi. V roku 2014 bolo vyhlásené hlasovanie o najlepší dizajn. Vyberalo sa spomedzi troch, a to z modrého vyobrazujúceho oblohu a rieku Gónokawa pretekajúcu pozdĺž trate, ďalej *sekišúgawara*, čo sú špeciálne červené škridle a poslednou témou boli štyri ročné obdobia. Samozrejme všetky tieto témy boli skombinované s kreslenými podobizňami postáv bežne vystupujúcich v *kagure* (Itó 2014). V hlasovaní nakoniec vyhral prvý motív a od septembra roku 2014 je ho možné na vozni danej trasy vidieť a previezť sa v ňom (Itó 2014a).

### 6.3. Kagura monzen tódži mura

V tejto podkapitole je opísaná malá turistická dedinka uprostred hirošimských hôr, ktorú som mala možnosť navštíviť. Vychádzam predovšetkým z vlastných skúseností a tiež z informácií poskytnutých na webovej stránke <https://toujimura.com/kagura/>.

Kagura monzen tódži mura sa nachádza na úplnom severe prefektúry Hirošima v okrese Akitakata. Dostupnosť do dediny z iných väčších miest je bez auta pomerne komplikovaná, no internetové stránky určené turistom podrobne opisujú spôsob, ako sa tam dostať z Hirošimy a Ósaky. Niekoľkokrát denne tiež premáva súkromný autobus, ktorý turistov prepravuje

---

<sup>72</sup> Napriek tomu, že väčšina z nich sú malé stanice bez obsluhy a bez automatov na lístky, na každej je vyvesená tabuľa, ktorá predstavuje jeden z príbehov *kagury* (Šineda 2013).

z autobusovej zastávky, nachádzajúcej sa pri diaľnici na okraji mesta, až priamo do rekreačného komplexu.

Pri vstupe do areálu si každý nepochybne najskôr všimne staro pôsobiacie drevenice, prírodné kúpele tvoriace centrum komplexu a rozmernú budovu s kupolou, v ktorej sa pravidelne odohrávajú predstavenia *kagury*<sup>73</sup>. Podrobnejšie skúmanie však odhalí aj drobné detaily nenápadne dopĺňajúce atmosféru miesta, ako sú napríklad masky démonov na županoch, ktoré turisti dostanú pri ubytovaní sa, malý obchod so suvenírmi inšpirovanými tematikou *kagury*, či kartónové makety hrdinu a démona, určené na fotografovanie.

V dedine sa taktiež nachádza menšie múzeum *kagury*, kde má návštevník možnosť vidieť kostýmy, z blízka preskúmať masky démonov používané počas hraných predstavení, ale aj pozrieť si krátke videá z vystúpení. Môže vďaka tomu porovnať hudbu, kostýmy a tanec rôznych druhov hirošimskej *kagury* bez toho, aby za nimi musel cestovať do odľahlých častí prefektúry. Toto múzeum poskytuje veľké množstvo informácií o *kagure*, najmä o jej histórii a vývoji. Navyše vo vedľajšej miestnosti sa nachádza malé divadlo s názvom Kamukuraza, kde sa menšie predstavenia odohrávajú, takže návštevník sa najskôr informuje o *kagure* v múzeu, a potom si ju ide pozrieť.

Nedele sú väčšinou vyhradené pre väčšie predstavenia *kagury* v budove s kupolou zvanej Kagura dómu, v ktorej je vďaka svojmu tvaru možné umiestniť okolo 1 500 divákov. Tieto vystúpenia, vrátane turnajov v *kagure*, sa v nej odohrávajú celoročne s výnimkou zimy. V komplexe sa tiež nachádza zážitkové centrum Kagura waraku. Návštevníci si v ňom môžu vyskúšať, aké je to vyrábať masky používané pri predstaveniach. Na výber dostanú z rôznych masiek, ktorých cena sa pohybuje medzi 1 800 až 6 000 jenov v závislosti od ich veľkosti. V ponuke je napríklad maska princeznej, líšky, či démona a je buď vyfarbená, alebo si ju návštevník môže vyfarbiť sám podľa vlastného vkusu. Pre deti je tiež dostupné malé pódium, kde si môžu masku hneď vyskúšať a na chvíľu si zažiť, aké je to byť ich obľúbenou postavou z *kagury*. V neposlednom rade sa v komplexe nachádza aj Kawagučiho<sup>74</sup> galéria, kde sú vystavené jeho olejomalby vyobrazujúce predovšetkým scény z japonských tradičných príbehov, kde bojujú hrdinovia proti démonom a sú obľúbeným námetom aj v predstaveniach *kagury*.

---

<sup>73</sup> Cena lístku je 500 jenov.

<sup>74</sup> Kendži Kawaguči je umelec venujúci sa predovšetkým krajinomalbe.

Kagura monzen tódži mura má čo ponúknuť ako milovníkom *kagury*, tak aj ľuďom, ktorí sa chcú zrelaxovať a odpočinúť si od rušného veľkomesta. Preto sú v ponuke rôzne pobytové plány, niektoré sú zamerané skôr na *kaguru*, a preto je v cene zahrnutý napríklad lístok na vystúpenie, iné zas na oddych, a tak je v cene neobmedzený vstup do kúpeľov, ktorý normálne stojí 700 jenov<sup>75</sup>. Cena za ubytovanie sa teda v závislosti od poskytovaných služieb pohybuje medzi 4 000 až 18 850 jenmi za noc.

Napriek tomu, že sa tento turistický komplex nachádza vo veľmi odľahlej časti Hirošimy, ani v čase mojej návštevy mimo sezónu nemala o turistov núdzu. Ročný počet návštevníkov v Kagura monzen tódži mure sa pohybuje okolo 170 000 až 180 000 (Higuma 2009, s. 84) a zisk sa pohybuje medzi 400 000 000 a 500 000 000 jenov (Takasaki 2012, s. 272). Je to dôkazom toho, akej veľkej popularite sa medzi domácimi *kagura* v hirošimskej prefektúre teší, pravdepodobne aj pre to, že má na tomto mieste pomerne dlhú tradíciu. Predpokladá sa, že *kagura* sa dostala do Akitakaty v období Edo skrz *Iwami kaguru*, praktizovanú podľa štýlu Izumo na území dnešnej prefektúry Šimane. Vraví sa, že počas tohto procesu preberania *kagury* sa k nej pridali aj prvky z *Biččú*, *Takačiho* a *Hačiman kagury* a tiež prvky ľudovej viery prinesenej v dávnych dobách do Japonska z horských oblastí v Číne.

Na záver je ešte vhodné zmieniť, že v súčasnosti pôsobí v okrese Akitakata 22 skupín, ktoré neustále zdokonaľujú svoje umenie a často vystupujú práve v Kagura monzen tódži mure (Kagura Monzen Touji Mura 2019).

---

<sup>75</sup> Pre obyvateľov Akitakaty je cena polovičná.

## Záver

*Kagura* je prastaré japonské umenie, s ktorým sa počas generácií stretávala väčšina Japoncov. Vyplýva to zreteľne z jej pôvodu v japonskej mytológii a z histórie ťahajúcej sa skrz japonské dejiny. Za dlhé roky mala možnosť rozšíriť sa do všetkých častí krajiny, čo však zároveň umožnilo jej vetvenie sa do nespočetného množstva odnoží, ktoré som v tejto práci označovala ako kategórie. Už v úvode som naznačila, že kategorizovanie *kagury* je komplikovaný proces, no pri samotnom predstavovaní kategórií sa tiež ukázalo, že keď sa pri výskume zvolí správna metóda, jednotlivé kategórie je možné od seba odlíšiť. Problém nastáva v tom, že väčšina vedcov si volí vlastné parametre, podľa ktorých *kaguru* triedi, čo môže na nezainteresovanú osobu, ktorá sa takto stretne s rôznymi kategorizáciami, pôsobiť mätúco. V práci som poukázala na toto prelínanie v prípade základných kategórií, z čoho vyšlo najavo, že na *kaguru* sa nemožno pozerat' čierno-bielo. Je nepochybné vhodnejšie predstaviť si ju ako spektrum farieb s tým, že je len na nás, kde a či vôbec sa rozhodneme spraviť v tomto spektre čiaru a rozdeliť ju tak na rôzne typy.

Samotná *kagura* v hirošimskej prefektúre je po stránke kategorizácie oveľa priamočiarejšia, čo pravdepodobne vyplýva z toho, že v jej prípade, v porovnaní s celým Japonskom, hovoríme o oveľa menšej oblasti, v ktorej mala možnosť sa vyvíjať. V práci som sa zamerala na jednu z jej kategórií, a to na *Geihoku kaguru*. Ukázalo sa, že napriek tomu, že sa jej korene nachádzajú v prefektúre Šimane, je v Hirošimskej prefektúre zďaleka najobľúbenejšia, a preto sa stala pre hirošimskú *kaguru* synonymom. Dodnes sú praktizované obe jej formy; nový *šinmai*, rovnako ako aj starší *kjúmai*. Je zjavné, že v tomto ohľade môžeme rozdeliť aj divákov na dve skupiny. Na tých, ktorí pokrok vnímajú pozitívne, z čoho vyplýva, že je pre nich atraktívnejší *šinmai*. Na druhej strane najmä staršia generácia by sa rada vrátila ku koreňom, a preto im *kjúmai* prináša pocity nostalgie, ktoré majú u mnohých pôvod ešte v detstve. Štúdia Výskumného umeleckého inštitútu hirošimskej *kagury* tiež ukázala zaujímavú skutočnosť, a to, že diváci sledujúci *kaguru* v nej často v minulosti sami vystupovali. Nie je teda prekvapivé, že najmä staršia generácia často nesúhlasí s vývojom, ktorým *kagura* pomaly prechádza, keďže tým akoby prichádzajú o vlastné spomienky.

V práci som písala, že dej a príbeh je to, čo divadelnú *kaguru*, a teda aj hirošimskú *kaguru*, oddeľuje od ostatných typov. Je pravda, že mnohé prvky typické pre *kaguru*, ako je držanie *torimona* či choreografiu, si zachovala, no príbehy inšpirované mytológiou a historickými udalosťami jej pridávajú na pútavosti, čo je pre divákov veľmi dôležité. V snahe

priblížiť pocity, ktoré divák počas vystúpenia zažíva, som opísala dve konkrétne predstavenia. Cieľom bolo, aby čítajúci uvidel rozdiely a podobnosti medzi predstaveniami, ale aj pochopil, čo je pre mnohých na *kagure* tak atraktívne. Ukázalo sa, že priamočiarosť, dynamickosť vystúpení a bohato zdobené kostýmy a masky sú dôležitý faktor, ktorý láka divákov, aby predstavenia opakovane navštevovali.

Zistila som, že kostýmy a masky nie sú vyrábané komerčne, ale každému jednému predmetu je venovaná veľká pozornosť, pričom sa dbá na detaily a kvalitu. Nebolo preto prekvapivé, že mnohí výrobcovia si svoje skúsenosti odovzdávajú z generácie na generáciu a častokrát v *kagure* sami vystupujú. Ukazuje to, akú má *kagura* v ich životoch mimoriadnu úlohu, a keďže samotným vystupovaním by neboli schopní uživiť sa, podarilo sa im tak skĺbiť záľubu so živobytím.

Skupiny venujúce sa *kagure* dnes oproti minulosti fungujú značne odlišne. Štatistiky ukazujú, že väčšina skupín zmýšľa skôr progresívne, a tak sa jej členmi môžu stať ako ľudia z odlišných oblastí, tak aj ženy a cudzinci. Zároveň ale platí, že k takémuto premýšľaniu ich donútila situácia, a ak chceli prežiť, museli sa prispôbiť. Táto zmena prichádza pomaly, a preto je na vystúpeniach stále možné sledovať len malé množstvo žien, ktoré už síce nie je zanedbateľné, ale zďaleka sa nevyrovná počtu vystupujúcich mužov. Avšak vzhľadom na to, že väčšina členov skupín začína s *kagurou* už v ranom školskom veku zapájaním sa do klubov *kagury* na škole, dá sa predpokladať, že s tým, ako sa stierajú rodové stereotypy, sa bude chcieť stále viac dievčat do takéhoto klubu tiež zapojiť. Skupiny sa nesprávajú pokrokovým len v oblasti nábory nových členov, samotné vystúpenia sa stávajú modernejšími. Prichádzajú s novými inováciami, zdokonaľujú svoje herecké a tanečné techniky, ktoré si následne overujú v turnajoch proti ostatným skupinám. V posledných rokoch sa však ukázalo, že skupinám nejde ani tak o súboje medzi sebou, ako skôr o získavanie nových fanúšikov a zúčastňovanie sa na udalostiach, kde všetkých spája láska ku *kagure*. Vyplýva to najmä zo skutočnosti, že preferujú skôr *kagura kjóen taikai* zapisované znakmi 神楽共演大会.

Je zjavné, že pre skupiny sú hlavným problémom financie. Ich hlavný zdroj získavania peňažných prostriedkov je závislý od počtu predstavení a turnajov, na ktorých budú vystupovať. Síce dostávajú od fanúšikov občasné finančné dary, ale keďže nie sú financované prefektúrou, najmä menej známym skupinám zárobok sotva pokryje náklady spojené s cestou na vystúpenia, stravou a opravou kostýmov. To je súčasne hlavný dôvod, prečo sa nemôžu *kagure* venovať profesionálne. Bez dostatočných dotácií nemajú dost' financií na to, aby mohli získať plat, ako je to v prípade hercov *kabuki* či *nó*. Preto sú nútení mať popri *kagure* zamestnanie, kvôli

čomu zas ale nemajú dostatok času na tréning. Dostávajú sa tak do začarovaného kruhu, ktorý kým nebude vyriešený, *kagura* nebude schopná dostať sa na úroveň ostatných tradičných japonských divadelných umení. Absencia profesionálnych skupín ale v žiadnom prípade nebráni v snahe rôznych organizácií propagovať ju, kde sa len dá. V prefektúre funguje niekoľko mimoriadne úspešných projektov, ako je Kagura monzen tódži mura, ktorá významne podporuje hirošimský turizmus, zanedbateľné ale nie sú ani menšie projekty, ako je Kagura merodí ródo. Síce nie je až tak známa, no keď na ňu vodič narazí, pripomenie mu, že sa nachádza na území, kde má *kagura* pre obyvateľov veľký význam.

Diváci, ktorí majú záujem o návštevu predstavenia, majú v hirošimskej prefektúre neobmedzené možnosti. Môžu navštíviť turnaj, niektoré z pravidelných vystúpení, ale často stačí len to, aby sa v čase festivalu prechádzali okolo niektorej zo svätýň. V Hirošime ani nie je nutné *kaguru* vyhľadávať, pretože sama príde za vami. Tak som prišla do kontaktu s *kagurou* aj ja, keď som po prvýkrát videla príbeh Jamata no Oroči na festivale Ebisuko. Práve organizátori Večera kagury sa snažia, aby mali turisti možnosť naraziť na *kaguru* podobne, ako to bolo so mnou, ale bez ohľadu na to či je obdobie festivalov zberu úrody, alebo nie. Z tohto hľadiska je možné pochopiť, prečo sa snažia ísť práve cestou rozdávania letákov náhodne okoloidúcim turistom. Faktom však ostáva, že tak ako zmienila Nicholson, je v oblasti mediálnej propagácie čo zlepšovať.

Pred začatím písania tejto diplomovej práce som si nebola istá, ako vyzerá budúcnosť hirošimskej *kagury* a či má šancu na prežitie aj v najbližších desaťročiach. Neúnavné snahy Hirošimčanov v jej udržaní ma však utvrdili v tom, že nedovolia, aby svet o toto kultúrne dedičstvo prišiel.

## Fotografie



Obr. 5 (x\_taco\_taco\_x 2019a).

Na tejto fotografii môžeme vidieť starenku so starčekom z príbehu Jamata no Oroči. Ide o scénu, kedy obaja vo vedre miešali ryžové víno určené pre osemhlavého hada. Starenka po ochutnaní silného vína odpadla a starček ju išiel ratovať.



Obr. 6 (x\_taco\_taco\_x 2019b).

Tu sa hlavy hada napájajú z vína, ktoré starecký pár pripravil.





Obr. 7 (x\_taco\_taco\_x 2020).

Fotografia je z príbehu Cučigumo. Hrdina objavil skrýšu démona a obaja sa pripravujú na boj.



Obr. 8 (x\_taco\_taco\_x 2020a).

Jeden z troch ženských démonov z príbehu Momidžigari stojí nad otráveným hrdinom. Po tom, čo hrdinovia skolabovali, ukázali démoni svoju pravú tvár (herci si nasadili masky).





Obr. 9 (emiemiidx 2020).

Hrdinovia z príbehu Momidžigari, zachránení kňazom, sa opätovne púšťajú do boja s tromi démonmi. Tentokrát sú masky démonov väčšie, rovnako ako sú aj ich kostýmy honosnejšie. Symbolizuje to ich vzdialenie sa od sveta ľudí a priblíženie sa k svetu démonov.



Obr. 10 (kgr.no\_1823 2019).

Fotografia je z predstavenia skupiny Ómori pod názvom Minamoto no Jorimasa.

## Resumé

This master thesis deals with one of the traditional Japanese arts, a folk dance called *kagura*. Research is focused on the theatrical dance version popular especially in Hiroshima prefecture. This work describes *kagura* performances and history of *kagura* including the use of musical instruments and costumes. Furthermore, it introduces methods used to categorise *kagura* and issues stemming from them. The main focus is on special features of Hiroshima *kagura*. The aim is not only to describe what makes it unique but also to show what means are used to advertise *kagura*. It shows the measures taken by citizens and the government of Hiroshima to keep the tradition alive. Finally, there is a chapter focused on groups called *kaguradan*, performing the theatrical dance. Attention is paid mainly to methods used by *kagura* groups to earn money and recruit new members.

## Bibliografický záznam

Akitakata City, 2012. Injó kagura kaidó ni hjóšiki wo seččišimašita. In: *Akitakata City Official Website*. [online]. [cit. 30.5.2020]. Dostupné z: <https://www.akitakata.jp/ja/shisei/section/kensetu/s141x378q718z814w00/>.

Akitakata City, 2020. Merodí ródo. In: *Akitakata City Official Website*. [online]. [cit. 30.5.2020]. Dostupné z: <https://www.akitakata.jp/ja/shisei/section/kensetu/n578e949w634y576q0/>.

Ašita e no tobira by Atto hómu, 2017. #75 *Iwami kagura menši Egi Júja / Ašita e no tobira by Atto hómu*. [online video]. [cit. 30.3.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IeN56LcrV68>.

Ašita e no tobira by Atto hómu, 2017a. #76 *Iwami kagura išó šišú šokunin Óhata Kimihito / Ašita e no tŕbira by Atto hómu*. [online video]. [cit. 30.3.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IZtxyLpTSTc>.

AVERBUCH, Irit, 1996. Performing Power: On the Nature of the Japanese Ritual Dance Performance of “Yamabushi Kagura”. *Journal of Ritual Studies*. **30**(10), 1-40. ISSN 08901112.

BREEN, John a TEEUWEN, Mark, 2010. *A New History of Shinto*. UK: Wiley-Blackwell. ISBN 9781405155168.

Čikudžó mači rekiši sanpo, 2020. *Kagura*. [online]. [cit. 30.1.2020]. Dostupné z: <http://chikujo-rekishi.jp/category/festival/festival-3/>.

Džapan Nareddži, 2020. Kokuši daidžiten. In: *Japanknowledge.com*. [online]. [cit. 19.6.2020]. Dostupné z: <https://japanknowledge.com/introduction/keyword.html?i=1390>.

ENDRESS, Gerhild, 1979. On the Dramatic Tradition in Kagura A study of the medieval Kehi songs as recorded in the Jotokubon. *Asian Folklore Studies*. **66**(38), 1-2. ISSN 03852342.

Get Hiroshima, 2019. *Shirakami-san Autumn Festival*. [online]. [cit. 30.5.2020]. Dostupné z: <http://gethiroshima.com/event/shirakamisan-autumn-festival/2019-10-29/>.

GILHOOLY, Rob, 2011. Mask maker keeping Shimane tradition alive. In: *The Japan Times*. [online]. [cit. 8.2.2019]. Dostupné z: <https://www.japantimes.co.jp/community/2011/08/27/general/mask-maker-keeping-shimane-tradition-alive/#.XFu7T1wzbIV>.

HIGUMA, Takejoši, 2009. Iwajuru ima no „Hirošima Kagura“ konničíteki isó. *Hirošima šúdai ronšú*. **60**(50). ISSN 18831400.

Hiroshima City, 2018. (Akitakata-ši) Čarítí kjóen taikai. In: *Hirotabi*. [online]. [cit. 30.5.2020]. Dostupné z: <https://www.hiroshima-navi.or.jp/event/2018/01/031339.html>.

Hirošimaken kagura kjóen taikai džikkói inkai, 2019. *Hirošimaken kagura kjóen taikai*. [online]. [cit. 30.4.2019]. Dostupné z: <https://hiroshimakagura.jp/index.html>.

Hirošimakenmin bunka sentá, 2018. *Kóšiki gaidobukku*. [leták získaný na Večer kagury]. získané 3.12.2018.

Hirošimakenmin bunka sentá, 2020. *Hirošima kagura teiki kóen*. [online]. [cit. 3.6.2020]. Dostupné z: <http://www.rccbc.co.jp/event/kagura/>.

Hiroshima Prefectural Government, 2018. *An Evening of Kagura*. [online]. [cit. 5.1.2019]. Dostupné z: <http://www.hiroshima-kagura.com/>.

Hiroshima Prefectural Tourism Federation, 2020. (Čúšišimašita) Daikjúkai Čarítí kjóen taikai. In: *Hirošima kankó nabi*. [online]. [cit. 27.5.2020]. Dostupné z: <https://www.hiroshima-kankou.com/event/19357>.

HOFF, Frank a HONDA, Jasuji, 1974. Yamabushi "Kagura" and "Bangaku": Performance in the Japanese Middle Ages and Contemporary Folk Performance. *Educational Theatre Journal*. **30**(26), 193. ISSN 00131989.

ITAYA, Tōru, 1987. The Torimono Dance: The Reenactment of Possession and the Genesis of a Nō-type Performance. *Current Anthropology*. **56**(28), 49-51. ISSN 00113204.

ITÓ, Misa, 2014. Kagura rappingu šarjó, dore ga konomi? JR Sankósen o haširu dezain o erabó!. In: *Tabetainjya*. [online]. [cit. 27.5.2020]. Dostupné z: [https://tabetainjya.com/archives/cat\\_2/jr\\_229/](https://tabetainjya.com/archives/cat_2/jr_229/).

ITÓ, Misa, 2014a. JR Sankósen kagura rappingu denša dezain kettei! Kugacu ni unkó kaiši. In: *Tabetainjya*. [online]. [cit. 29.5.2020]. Dostupné z: [https://tabetainjya.com/archives/cat\\_2/jr\\_9/](https://tabetainjya.com/archives/cat_2/jr_9/).

ITÓ, Misa, 2015. Inpakuto dai! Kagura mandžú, miči no eki Čijoda kara. In: *Tabetainjya*. [online]. [cit. 27.5.2020]. Dostupné z: [https://tabetainjya.com/archives/yamagata1/post\\_3923/](https://tabetainjya.com/archives/yamagata1/post_3923/).

ITÓ, Misa, 2018. Resutoran kjoku „Kagura no hi“ wa butai ga murjó! Miči no eki no omotenaši. In: *Tabetainjya*. [online]. [cit. 27.5.2020]. Dostupné z: [https://tabetainjya.com/archives/yamagata1/post\\_4107/](https://tabetainjya.com/archives/yamagata1/post_4107/).

Kagura marason in kita Hirošima džikkó inkai, 2014. *Kagura marason in kita Hirošima*. [online]. [cit. 21.5.2020]. Dostupné z: <http://www.office-zero1.sakura.ne.jp/2014-11-kagura-marason/bind/outline.html>.

Kagura Monzen Touji Mura, 2019. *Toujimura.com*. [online]. [cit. 20.4.2019]. Dostupné z: <https://toujimura.com/>.

Kagura šoppu kuwa no ki, 2012. *Kagura-shop. kuwanoki*. [online]. [cit. 28.3.2020]. Dostupné z: <http://www.kagura-shop.com/>.

KÁRPÁTI, János, 2000. Music of the Lion Dance in Japanese Tradition. *Studia Musicologica Academiae Scientiarum Hungaricae*. **T.47(T.41)**, 110-117. ISSN 00393266.

Kita Hirošimačó, 2020. *Kagura no hi*. [PDF plagát]. [cit. 28.5.2020]. Dostupné z: <file:///C:/Users/Adriana/Downloads/2020-kaguranohi.pdf>.

KOBAYASHI, Kazushige a KNECHT, Peter, 1981. On the Meaning of Masked Dances in Kagura. *Asian Folklore Studies*. **66(41)**, 1-22. ISSN 03852342.

LANCASHIRE, Terence, 2001. "Kagura" - A "Shinto" Dance? Or Perhaps Not. *Asian Music*. **44(33)**, 25. ISSN 00449202.

LANCASHIRE, Terence, 2004a. From Spirit Possession to Ritual Theatre: A Potential Scenario for the Development of Japanese Kagura. *Yearbook for Traditional Music*. **46(36)**, 90-108. ISSN 07401558.

LANCASHIRE, Terence, 2004b. The Kagura Dance: Variation and the Problem of Representation in Iwami Kagura. *The World of Music*. **53(46)**, 47-78. ISSN 00438774.

LANCASHIRE, Terence, 2011. *An Introduction to Japanese Folk Performing Arts*. UK: Ashgate Publishing. ISBN 9781315566887.

LANCASHIRE, Terence, 2017. Izumo Kagura, Iwami Kagura, and National Intersections: Ritual, Propaganda, Tourist Attraction. *Asian Ethnology*. **76(76)**, 319-342. ISSN 18826865.

Mačimači, 2019. *Šimane ken no omacuri 26 sen. 2019 nen no kaisaibi mo gošókai*. [online]. [cit. 20.1.2020]. Dostupné z: <https://machimachi.com/articles/2019-08-29-dc34>.

MALM, R. Joyce, 1983. The World of Japanese Classical Dance. *The World of Music*. **53**(25), 70-79. ISSN 00438774.

*Miči no eki mai ródó IC Čijoda*, 2020. [online]. [cit. 10.6.2020]. Dostupné z: <http://www.kitahiro-ichiba.com/index.html>.

Mie-Shugendokai, 2013. What's Shugendo. In: *Mie-Shugendokai*. [online]. [cit. 20.1.2020]. Dostupné z: <http://www.shugendojapan.com/eng/shugendo/shugendo.html>.

MIKAMI, Tošimi, 2009. *Kagura to deau hon*. Tokio: Arutesu paburišingu. ISBN 9784903951225.

MIMURA, Jasuomi, 2004. *Hirošima no kagura tanbó*. Tokio: Morimoto insacu kabušiki gaiša. ISBN 4931524354.

NIŠICUNOI, Masahiro, 1979. *Minzoku gejnó njúmon*. Tokio: Bungen šuppan. ISBN 9784580901117.

NPO Hiroshima kagura Art Laboratory, 2020. Šinčaku džóhó ičiran. In: *Kagura pótaru saito*. [online]. [cit. 2.6.2020]. Dostupné z: [https://www.npo-kagura.jp/2017-01-\\_news/news-detail.php?id=130](https://www.npo-kagura.jp/2017-01-_news/news-detail.php?id=130).

NPO hódžin Iwate geidžucu bunka gidžucu kjóiku kenkjúšo, 2010. Kagura bunrui to tokušoku. In: *Kagura to watašitači no kuraši*. [online]. [cit. 20.1.2020]. Dostupné z: <http://www.tohoku21.net/kagura/history/keihu.html>.

PETERSEN, David, 2006. *An Invitation to Kagura: Hidden Gem of the Traditional Japanese Performing Arts*. USA. ISBN 9781847530066.

PHILIPPI, L. Donald prekl., 2016. *Kojiki*. USA: Princeton University Press. ISBN 9780691648903.

POWELL, J. Steve, 2017. Communing with the gods in Hiroshima's kagura performances. In: *The Japan Times*. [online]. [cit. 7.2.2019]. Dostupné z: <https://www.japantimes.co.jp/life/2017/11/17/travel/communing-gods-hiroshimas-kagura-performances/#.XFurUVwzbIV>.

SAKURAI, Haruo, 1988. The Symbolism of the "Shishi" Performance as a Community Ritual: The Okashira Shinji in Ise. *Japanese Journal of Religious Studies*. **44**(15), 137-139. ISSN 03041042.

Shinto The Faith of Japan, 2010. *The Meiji Orthodoxization of Shinto Kagura*. [online]. [cit. 21.4.2019]. Dostupné z: <http://www.nihonbunka.com/shinto/blog/archives/000188.html>.

ŠINEDA, Mikio, 2013. Sankó sen to kagura. In: *Higaši Hirošimaši šizen kenkjú kai*. [online]. [cit. 1.6.2020]. Dostupné z: <http://benriyamoku.lolipop.jp/index.php?%E4%B8%89%E6%B1%9F%E7%B7%9A%E3%81%A8%E7%A5%9E%E6%A5%BD>.

TAKASAKI, Jošijuki, 2012. „Hirošima kagura“ no denšó katei to kórjú ni kansuru šakaigakuteki kenkjú. *Hirošima šúdai ronšú*. **60**(53), 265-279. ISSN 18831400.

TAKAYAMA, Shigeru, 2007. Kagura. In: *Encyclopedia of Shinto*. [online]. Kokugakuin University. [cit. 21.1.2020]. Dostupné z: <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=1013>.

### **Bibliografický záznam fotografií**

Emiemiidx, 2020. *Hirošima kagura teiki kóen Suzuhari kaguradan (Momidžigari)*. [...]. [Instagram]. [cit. 21.5.2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/B6iRVuFBxOz/>.

Kaguraroad, 2020. *#Momidžigari #Jokotakaguradan*. [...]. [Instagram]. [cit. 2.6.2020]. Dostupné z: [https://www.instagram.com/p/B\\_MqE-sDDdw/](https://www.instagram.com/p/B_MqE-sDDdw/).

Kgr.no\_1823, 2019. *Ómori kaguradan ((Minamoto Jorimasa))*. [...]. [Instagram]. [cit. 2.6.2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/B59xsp0Btj9/>.

Kgr.no\_1823, 2020. *Asahi ga Oka kaguradan ((Cučigumo))* [...]. [Instagram]. [cit. 2.6.2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/B8Dhy5vh7x5/>.

X\_taco\_taco\_x, 2019. *June.19,2019 #hiroshimakaguraregularperformance*. [...]. [Instagram]. [cit. 21.5.2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/By7dUPNBVux/>.

X\_taco\_taco\_x, 2019a. *Sept.4, 2019 #hiroshimakaguraregularperformance*. [...]. [Instagram]. [cit. 21.5.2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/B2Bu6buho8N/>.

X\_taco\_taco\_x, 2019b. *Oct.23, 2019 #hiroshimakaguraregularperformance*. [...]. [Instagram]. [cit. 21.5.2020]. Dostupné z: [https://www.instagram.com/p/B3\\_2NbGhjBi/](https://www.instagram.com/p/B3_2NbGhjBi/).

X\_taco\_taco\_x, 2020. *Kjó mirareru hazu datta konna šín ja anna šín*. [...]. [Instagram]. [cit. 21.5.2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/B-byfr8DCi7/>.

X\_taco\_taco\_x, 2020a. *Kako pic širízu*. [...]. [Instagram]. [cit. 21.5.2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/B9BzElPhgdE/>.

Y.w.0213, 2020. *Maitoši kórei no benkjókai*. [...]. [Instagram]. [cit. 21.5.2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/B5hDxLvt5X/>.