

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Herectví alternativního a loutkového divadla

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Masky v divadle

Marie Sawa

Vedoucí práce: Mgr. Kateřina Lešková Dolenská, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. Michaela Homolová

Datum obhajoby: leden 2022

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic arts

Acting of Alternative and Puppet Theatre

BACHELOR THESIS

Masks in theatre

Marie Sawa

Supervisor: Mgr. Kateřina Lešková Dolenská, Ph.D.

Opponent: Mgr. Michaela Homolová

Date of Presentation: leden 2022

Akademic Degree to Be Obtained: BcA.

Prague, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Masky v divadle

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

[illegible]

Abstrakt

Bakalářská práce shrnuje poznatky o masce a technice při nasazení masky na základě japonské hry *Nógaku*. Praktická část se opírá o zkušenosti ze studia a práci s vlastnoručně vyrobenou maskou. Cílem bakalářské práce bylo popsat různé způsoby použití masky a zjistit, zda objektivně existují pravidla pro její používání.

Abstract

This bachelor's thesis summarizes the knowledge about the mask and the technique of wearing mask based on the Japanese Noh Theatre. The practical part is based on the experience from school studying and working with a self hand-made mask. The aim of this bachelor thesis is to describe the different ways of using masks and to find out whether there are objectively rules for its function.

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Kateřině Dolenské, Ph.D. za vedení bakalářské práce a poskytování odborných rad a připomínek. A ráda bych poděkovala doc. Marku Bečkovi za poskytování odborných rad a za pomoc v praktické části bakalářské práce.

Obsah

1	Seznam obrazové přílohy	1
2	Úvod	2
3	Obecně o masce	3
4	<i>Nógaku</i>	4
4.1	O masce z <i>Nógaku</i> :	4
4.1.1	Proč se používá maska?.....	4
4.1.2	O výrazu masky.....	6
4.1.3	Význam brady	7
4.1.4	Zacházení s maskou v japonské kultuře	8
4.2	První stopy a Zeami	8
4.2.1	Přeměna ze <i>Sangaku/Sarugaku</i> na <i>Nógaku</i>	8
4.2.2	Od Kannami k Zeami – od otce k synovi:	9
4.2.3	<i>Mugennó</i> a <i>Hašigakari</i>	10
4.2.4	<i>Acumori</i>	11
4.2.5	<i>Fúšikaden</i> a <i>Kakjó</i>	12
4.2.6	Zeamiho pozdní období.....	12
4.3	Moje zkušenosti s <i>Nó</i>	13
4.4	Porovnání s Komedii dell'arte	14
5	O pohybu při nošení masky (acting method for Mask Play).....	16
5.1	Rozvinutí svého smyslu a citu pod maskou.....	16
5.1.1	Smyslové receptory	16
5.1.2	Praktické cvičení.....	18
5.2	Vybudování tělesného jádra (Body core)	18
5.2.1	Bento box	18
5.2.2	Zastavování pohybu	19
5.3	<i>Čin-Ton-Šan</i> a krouživý pohyb	20
5.3.1	<i>Čin-Ton-Šan</i>	21
5.3.2	Krouživý pohyb.....	24
5.3.3	Pro zajímavost	24
5.4	Malé shrnutí kapitoly –	26
5.5	Efektivní postavení na jevišti a poloha masky	27
5.5.1	Zlatá poloha na jevišti.....	27
5.5.2	Pohledy od diváků	29
5.6	Zkušenost s maskami.....	29
5.6.1	Moje zkušenost	29
5.6.2	Motion capture	31
6	Reflexe práce ve škole s Matteo Spiazzi.....	33
7	Reflexe mé práce s maskou	37

8	Závěr.....	41
9	Zdroje.....	42
9.1	Literatura a prameny.....	42
9.2	Internetové zdroje	43
9.3	Zdroje přílohy	43

1 Seznam obrazové přílohy

Obrázek 1 Ukázková fotka *Nógaku*

Obrázek 2 Fotografie různých masek z *Nógaku* od *Ojamažinžašozou Nómen*

Obrázek 3 Masky *Koomote* z různých úhlů

Obrázek 4 Masky zepředu a z profilu

Obrázek 5 Ukázková fotografie jeviště *Nó*

Obrázek 6 Jevišťe *Nó* ze shora

Obrázek 7 Inscenace *Urashima Taro*, masky a loutky

Obrázek 8 Celotělový kostým a maska *Kappa* v inscenaci *Mayoiga of the cape*

Obrázek 9 Street show

Obrázek 10 *Kataribe*

Obrázek 11 Obraz žen hrajících na *šamisenu*

Obrázek 12 Divadlo *Nindžóžóruri* v Osace

Obrázek 13 Ukázková fotografie *Nindžóžóruri*

Obrázek 14 Pěvecký sbor *Utai* + jeden vypravěč

Obrázek 15 Orchestr *Hajaši*

Obrázek 16 „Zlatá místa na jevišti“ v Kabuki

Obrázek 17 Zlatý řez

Obrázek 18–19 Inscenace *Sansho-Uo*

2 Úvod

V této bakalářské práci se snažím uspořádat své poznatky o divadelní masce. Vybrala jsem si masku, protože věřím, že v sobě skrývá nekonečné možnosti využití v mém oboru. Zároveň nemůžu popřít fakt, že jsem si téma vybrala i proto, že maska se hodně používá v japonské kultuře, tedy v zemi, z níž pocházím. Z toho důvodu o ni mohu bádát přímo v japonském jazyce.

V první části popisuji japonskou lidovou hru *Nógaku*. Jelikož jsem většinu vědomostí čerpala z japonsky psané literatury, přepisuji japonské názvy do české transkripce (u některých slov jsem přidala jejich výslovnost). Druhá část se zabývá praktickými otázkami: jak by měl herec manipulovat s maskou na jevišti, jaké existují techniky, co by měl herec umět, a jak nejlépe dosáhnout práce s maskou na jevišti.

V další části mé bakalářské práce reflektuji své praktické zkušenosti. Nejprve rozebírám workshop s italským profesorem Matteem Spiazzi, který se uskutečnil na DAMU. Dále popisuji na základě své práce – krátkou etudu s vlastnoručně vyrobenou maskou, kterou jsem prezentovala svým spolužákům.

3 Obecně o masce

Slovo maska označuje více pojmů. Objevuje se, kromě divadla, samozřejmě i v každodenním životě. Se slovem maska se setkáváme ve výrazech, kde tvoří slovní základ: zamaskovat se, maskot, maškaráda atp. Dnes nás masky v podobě roušky pronásledují všude po celém světě a staly se součástí běžného života. Ale maska nemusí být nutně něco, co zakrývá jen část obličeje, rozsah zakrývání může být i stoprocentní, přes celý obličej nebo i tělo. Masku můžeme nasadit i vnitřním pocitem, tedy může se podstata objektu proměnit psychicky bez fyzického zakrývání.

V publikaci *Zjevení masky* Štefan Capko¹ rozděluje masku na fyzickou (zjednodušeně – vnější) a metafyzickou (vnitřní). Fyzická maska mechanicky zakrývá povrch objektu (masku můžeme nasadit nejenom člověku, ale i třeba loutce) a může se používat pro různé účely – např. jako fyzická ochrana při sváření, zamaskování identity při krádeži, ochrana dýchacích cest před virem atp.

V našem vnímání metafyzickou maskou proměňujeme podstatu objektu, např. herec se vnitřně přemění do jiné role a zamaskovává svou originální osobnost; objekt je okolním světem vnímán jako někdo jiný, nebo něco jiného, než čím doopravdy je.

Ve své bakalářské práci bych se chtěla zaměřit především na využití masky v divadelní oblasti.

¹ CAPKO, Štefan. *Zjevení masky*. 1.vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2018, ISBN 978-80-7331-496-5

4 *Nógaku*



Obrázek 1 - Ukázková fotografie Nógaku

Japonská hra *Nó* neboli *Nógaku* je jedna z nejstarších lidových her s maskou na světě, která se dodnes hraje. Narodila jsem se v Česku, ale jsem japonské národnosti. Považuji to za výhodu, že se mohu stát můstkem mezi těmito dvěma kulturami.

4.1 O masce z *Nógaku*:

4.1.1 Proč se používá maska?

V divadelní hře *Nó*, která se jako umělecký tvar vytvořila asi před sedmi sty lety, se používá maska. Proč ji ale používají? Ve většině případů se maska používala pro maskování identity herce, aby se stal kompletně někým či něčím jiným. Jelikož v *Nógaku* směli hrát pouze muži (dnes mohou hrát i ženy), potřebovali mladým mužským hercům zakrýt obličej, aby se efektivněji proměnili do různých bez masky těžko proměnitelných postav, např. stařec, ďábel, démoni.



Obrázek 2 - Fotografie různých masek z Nógaku od Ojamažinžašozou Nómen

Proč nevybrali jinou metodu jako například líčení v japonském divadle *Kabuki*? Hlavním důvodem tohoto rozhodnutí byla tradice inscenace *Okina* (= stařec tedy *O starci*). Samotná inscenace má dlouhou historii. Hála se v japonských kostelech a chrámech jako obřad. Hlavním účelem tohoto náboženského rituálu bylo zajištění míru, bezpečí a hojné úrody. V tomto rituálním obřadu původně hráli *Džudžucuši* (= lidé podobní šamanům), o kterých se věřilo, že mají speciální sílu. Později v chrámech začali hrát i *Nógakuši* (= herci divadla *Nó*, tehdy zvaní *Sarugakuši*, *Sangakuši*), kterým šamani postupně předali celý obřad. Aby mohli hrát i *Nógakuši*, tedy herci bez magie/moci, šamani jim darovali masku, které obřadně předali modlitbou magii. Domnívám se, tato událost byla rozhodující, aby se v *Nó* začala

používat maska. Dnes se inscenace *Okina* hraje pravidelně na Nový rok v šintoistickém paláci *Heian* nebo *Jasaka*, v *Kjótu*.

4.1.2 O výrazu masky

Maska *Nó* v sobě skrývá mnoho „triků“. Jeden z hlavních znaků je, že maska v sobě skrývá dva výrazy najednou. Např. jedna z nejznámějších ženských masek *Koomote* (= maska mladé ženy), podle úhlu pohledu diváci vidí pozitivní výraz - úsměv nebo smutný skleslý výraz - smutek. Tento efekt vytváří řezba očí.



Obrázek 3 - Maska *Koomote* z různých úhlů

Pro vyjádření pozitivní nálady se herec v masce otočí hlavu nahoru a diváci vidí nejvíc možnou plochu očí. Když se mají vyjádřit negativní smutné emoce, herec nakloní hlavu dolů. V tomto případě není většina plochy očí vidět, a tím pak vypadají jako čáry. Tváří bez jakéhokoli naklonění se říká „střední výraz“ a vyjadřuje neutrální emoce. Takovými triky jsou herci schopni vyjádřit i malé změny lidských emocí a vytvořit gradaci a dynamiku v inscenaci.

O speciální řezbě očí jsem se dozvěděla díky japonskému tradičnímu loutkovému divadlu *Bunraku*, kde se stejnou technikou tvarují oči loutek.

4.1.3 Význam brady

Když se na jakoukoliv masku *Nó* podíváte z boku, uvidíte, že má výrazně vystouplejší bradu. Brada je obecně jednou z nejdůležitějších částí obličeje masky v tradičním japonském herectví – tedy nejenom v *Nógaku*, ale i v *Bunraku* a v *Kabuki*. Při manipulaci masky, svého těla nebo loutky se herec soustřeďuje na pohyb brady. Když se maska dívá na něco na jevišti, herec dbá na bradu masky, aby na danou věc směřovala zřetelněji než oči masky. Tím, že středový bod pohybu umístíme na špičku obličeje – na bradu, docílíme více dynamického pohybu, gest a vyjádření. Tomu se říká *Ago ga kiku* (*Ago* – brada, *kiku* – funkční; použít bradu funkčně).



Obrázek 4 – Maska od rodu Uesugi zepředu a z profilu

4.1.4 Zacházení s maskou v japonské kultuře

S maskou se v japonské kultuře zachází velice opatrně a šetrně. Šišó (= profesor, mistr, umělecký šéf, který může jako jediný rozhodovat v inscenaci) nejprve vybere podle inscenace masku, a poté k ní vybere kostým. Masku je v šatně umístěna na nejvyšší polici a může se jí dotknout jenom Šíte (= herec hlavní postavy) a Kouken (= speciální pojem pro vypravěče v divadle Nô). Když si Šíte obleče kostým, vezme rekvizity a je připravený se vším všudy (ještě si nenasazuje masku), tak se přemístí ze šatny do prostoru nazývaného *Kagami no ma* (= „druhá šatna“, která je hned vedle jeviště). Prostor slouží k tomu, aby si zde herec nasadil masku a zkoncentroval se. Tento proces se v Japonsku přirovnává k pověšení oblečení na ramínko. Herec-ramínko věší na sebe na masku-oblečení, tímto se vyjadřuje velká důležitost masky a její silnou spojitost s hercem.

Chtěla bych zde uvést jednu zajímavost o kostýmu, která mě zaujala. Pro japonské tradiční divadlo jsou typické *Tabi* (= speciální ponožky z látky). V divadle bylo zakázáno chodit v botách i být bosý, aby neušpinilo pódium. Tento fakt, myslím, skvěle vystihuje japonskou národní povahu o čistotnosti a úctě inscenacím, které nesly dlouho význam rituálního obřadu.

4.2 První stopy a Zeami

4.2.1 Přeměna ze *Sangaku/Sarugaku* na *Nógaku*

Ke vzniku prvotního tvaru *Nógaku* se musíme vrátit až do 7. století, kdy se do Japonska dostala z Číny původní forma *Nó – Gigaku, Sangaku*. Po staletí byly jejich inscenace upraveny buddhisty, aby přes ně mohli vykládat svoje učení. Byli i najímáni politiky, kteří se řídili buddhistickou duší. Ale když byli naopak jimi utlačováni, hráli na ulicích a získávali tím popularitu mezi občany. *Sangaku* se přizpůsobovala japonské kultuře a vznikla *Sarugaku*, která formou byla velice blízká dnešní podobě *Nógaku*. *Sarugaku* měla v sobě zábavnější prvky, např. akrobatické kousky, kouzelnické triky,

napodobování a zesměšňování známých osobností, zpěv a tanec. Ve 13. století se tato forma hrála převážně při rituálních obřadech v japonských kostelech a chrámech, kde měla inscenace funkci kázat o bohu a lidech. Až ve druhé polovině 14. století vznikla forma *Nógaku* (i *Kjógen*) díky podpoře šlechty a politické moci samurajského rodu.

Pro zajímavost:

Rozdíl mezi *Nó* a *Kjógen* je takový, že v *Nó* se inscenují většinou vážnější téma se seriózním výrazem. Kdežto v *Kjógen* se hrají odlehčenější témata, někdy se objevují prvky frašky, ironie, komické scény. *Nó* by se dalo přirovnat k vážnému dramatu a *Kjógen* ke komedii.

4.2.2 Od Kannami k Zeami – od otce k synovi:

Tvůrcem finálního uměleckého divadelního tvaru *Nó* byl Zeami.

Zeami Motokijo se narodil r. 1363. Byl divadelním spisovatelem, často i dramaturgem, hlavním hercem ve svém hře. Byl synem známého herce Kannami [Kan-ami], který byl považován za prvního novátora divadla *Nó*, tím že sloučil *Sarugaku* s prvky zen-budhistických duchů. Zeamimu na utváření finálního tvaru *Nógaku*, který převzal od svého otce, pomohl nejmocnější vůdce samurajského rodu (neboli vojenský diktátor, v japonštině *šógun*) Jošimicu Ašikaga, který si všiml talentu dvanáctiletého Zeamiho, když hrál s Kannami v divadle. Ašikaga jim finančně začal pomáhat, tím nastal velký posun v jejich tvorbě. Kannami vytvářel formu podle vkusu Ašikagy a jeho lidí. Zeami tuto formu zdokonalil a vytvořil podobu *Nógaku*, kterou dnes známe. Nechal po sobě přibližně padesát her, které se dnes i po šesti stech letech hrají v Japonsku přesně podle jeho scénáře.

V tehdejší šlechtické společnosti a politice se rozvíjela estetika *Júgen*. Aby se tomuto trendu Zeami přizpůsobil, ve své choreografii, gestu, tanci a zpěvu se přibližoval k této estetice -> vznik nové formy v *Nó* „*Mugennó*“ [Mugen-nó]. Co je tedy *Júgen*? Je

to velice těžce popsatelný pojem, na kterou se jednoduše nedá najít přesná definice. Tuto estetiku má každý Japonec hluboko v duši. Kdyby se to mělo vysvětlit, je to jako krása a dobro v klidu, není to nic extravagantního ani příliš živého. Spíše jde o pocit mírumilovnosti, který je jako tiše plápolající oheň svíčky v temnotě, upomínající na poklidný posmrtný život.

4.2.3 *Mugennó a Hašigakari*

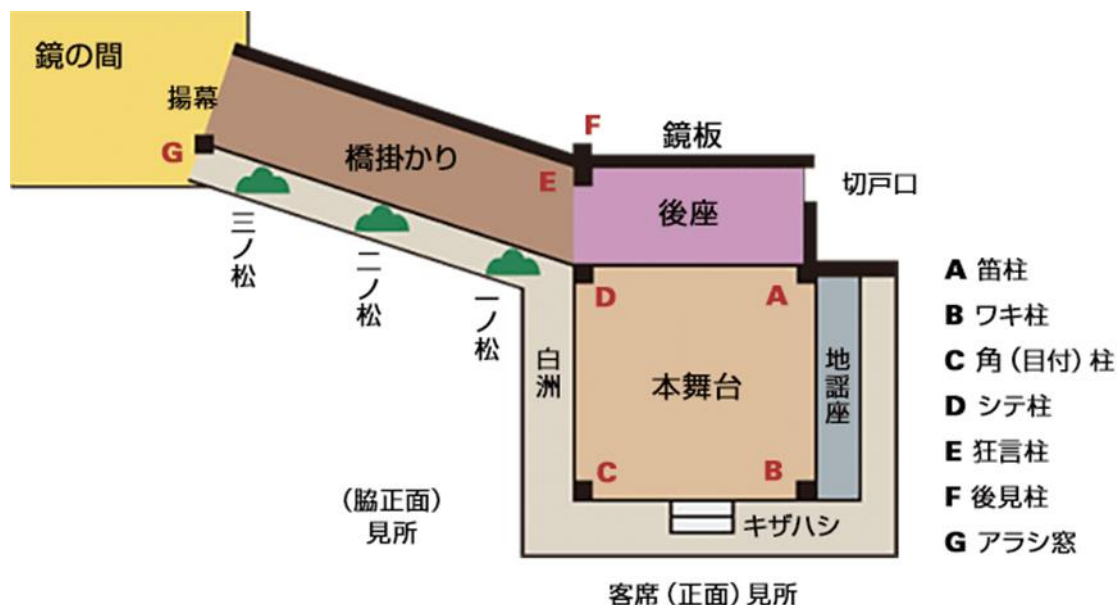


Obrázek 5 – Ukázková fotografie jeviště Nó

Jeviště *Nó* se skládá z mnoha částí, každá má své specifické funkce. Mezi hlavní části patří: *Honbutai* (= hlavní jeviště), *Kagami no ma* (= „druhá šatna“) a jako další *Hašigakari* – most propojující hlavní jeviště a druhou šatnou. Je postavený mírně do kopce, aby měl větší perspektivní efekt pro diváka. Most nesloužil jenom k tomu, aby propojoval dvě místa, ale mohl nést důležitý význam. Např. „druhá šatna“ je posmrtný svět, a když se otevře záclona (*Agemaku*), která je mezi šatnou a mostem, objeví se postava z posmrtného světa, přejde most a jde do světa živých lidí – ke hlavnímu

jevišti. Vedle mostu jsou vždy postavené tři odlišně vysoké borovice stejně daleko od sebe. Každý zná pořadí borovic třetí (nejmenší, nejbližší k šatně), druhá (střední), třetí (největší, nejbližší ke hlavnímu jevišti). Je velmi působivé, když se postava vynoří ze zászvěti a pomalu prochází vedle borovice a jde do světa živých, až divákům naskakuje husí kůže.

Domnívám se, že nápad použít most jako propojení dvou odlišných světů, byl hlavní příčinou ke vzniku *Mugennó* – formy plné fantazie a snů, v níž se objevují jako hlavní hrdinové nadpřirozené bytosti: duchové, víly, démoni, bohové atd. Často zpočátku skrývají i pravou podobu a kříží cestu vedlejším postav. Následně jim odhalí svou identitu a vyprávějí o své minulosti, která často souvisí s danými vedlejšími postavami.



Obrázek 6 - Jevišťe Nô ze shora

4.2.4 Acumori

Jako příklad her *Mugennó* bych chtěla uvést – *Acumori*.

1. dějství – Naozane Kumagai byl samuraj, který se jednoho dne rozhodl stát mnichem a jít do světa. Když prošel kolem údolí, zaslechl zvuk flétny. Na flétnu hráli zdejší obyvatelé, se kterými se Naozane seznámil. Když se vesničané s Naozane loučili, jeden z nich s ním zůstal. Poprosil mnicha, jestli by se nemohl pomodlit za duši

jeho přítele Acumori Taira, který byl zabit ve válce v údolí. Naozane mu přání splní a muž mu prozradí, že je sám tím duchem Acumori Tairou, a zmizí.

2. dějství – objeví se Acumori s maskou, mladý a krásný a plný síly, jak vypadal za mlada. Vypráví o své minulosti a neštěstí při válce. Truchlí, že tak mladý musel jít do bitvy a tam zemřít. A právě ten Naozane mu useknul hlavu při bitvě. Acumori tancem vyjadřuje hněv a nenávisť k Naozanemu. Ale nakonec se uklidní a praví, že Naozaneho mnišská modlitba ho uklidnila a cítí se „spasen“ (v buddhismu neexistuje „spása“, když je duše v hněvu či má pocit, že něco v živém světě zapoměla udělat nebo něčeho dosáhnout, nemůže odejít do nebe, dokud se duše neuklidní).

Většinou se *Mugennó* hraje ve dvou dějstvích, kde se hlavní postava „znovuožíví, znovuzrodí“ a vypráví o své minulosti. To jak nám Acumori vypráví o své smrti a o své bolesti je velice krásné, ale také magicko-realistické až groteskní. Což je také hlavním znakem *Mugennó*.

4.2.5 *Fúšikaden a Kakjó*

Fúšikaden je učebnice jejímž autorem je Zeami, který zde sepsal podle své zkušenosti všechny techniky, základy, historii, teoretická i praktická cvičení a vysvětlení *Nó*. Některé znalosti zdědil od otce, k některým z části přišel sám dlouholetou praxí.

Dílo vyšlo na začátku 15. století. Dodnes se o něm v Japonsku říká, že je to jedna z nejlepších učebnic herectví. *Kakjó* je jeho druhá učebnice, kterou sepsal po *Fúšikaden*. Je známá tím, že v poslední kapitole nazývané *Okuden*, je jeho základní poučka „Nikdy nezapomeň na pocit, jaký jsi měl, když jsi něco dělal poprvé“.

4.2.6 Zeamiho pozdní období

V tehdejší době herci *Sarugaku* neměli vysoké vzdělání, ale pomoc politických vůdců a šlechticů poskytla Zeamimu dostatečný prostor na učení i pro jeho tvorbu. Zeami

posunul úroveň japonského divadelního světa, který se nezastavil ani po změně vládního systému, kdy se zastavila přímá finanční podpora. Bohužel další Zeamiho život nebyl lehký. Byl utlačován politickou mocí a za trest deportován na ostrov kriminálních. Ke konci života se stal mnichem a v osmdesáti letech zemřel.

4.3 Moje zkušenosti s Nó

Představení *Nógaku* jsem naživo viděla jenom jednou v Japonsku, když mi bylo 14 let. Tehdy jsem byla zaujatá spíše celým představením než např. hereckými výkony nebo příběhem. Barevné jeviště, v Evropě nezvyklý most *Hašigakari*, hudba a pohyb herců, to vše mě zaujalo, ale význam jsem moc nechápala. Nyní po prohloubení svých znalostí o *Nógaku* jsem zhlédla přes online záznam představení Atsumori a rozuměla jsem mnohem více než v dětství a také na mně mnohem víc zapůsobilo. Jelikož představení je vyprávěno zpěvem ve staré japonštině, jako dítě jsem těžko rozuměla, co se děje právě na scéně. Mohlo by to být i věkem, ale velice mi pomohlo, když jsem předem věděla, o jaký příběh půjde, a tím víc jsem vypravěči rozuměla. Díky znalostem významů na mě víc zapůsobily jednotlivé scény, např. *Hašigakari* a znovuzrození postavy. Když jsem dozvěděla, že herec v masce hraje nejdůležitější roli a většinou tu nadpřirozenou, pochopila jsem význam scény. Jako studentka herectví věřím, že by herec zvládl roli i bez masky např. roli boha, ďábla atd. Přesto bych věřila víc herci, kdyby se namaskoval a nasadil masku oné postavy, protože by to hodně pomohlo stát se jiným stvořením. Kratochvíl cituje Copeaua v knize *Ze světa Komédie dell'arte*: „Herec, který hraje pod maskou, vykřeše z tohoto lepenkového předmětu realitu své postavy. Masky poroučí a on ji neodolatelně poslouchá. Sotva ji přiloží, cítí v sobě kypět bytost, kterou postrádal, kterou ani netušil. Je upraven nejen jeho obličej, nýbrž celá jeho osoba, sám charakter jeho reflexů, kde se už předem

*formují city, které rovněž nebyl schopen pocítit a předstírat s odhaleným obličejem.*²

4.4 Porovnání s Komedii dell'arte

Za protějšek tradičního japonského divadla s maskou se mi v evropské divadelní kultuře můžeme považovat Komédie dell'arte.

Druh divadla, u kterého není zřejmé, kdy přesně vznikl, ale první dochovaný odkaz je z poloviny 16. století v Itálii.

Základem Komédie dell'arte byla improvizace (i když vychází z jednoduchého scénáře) a pevné typy postav. Každá z nich měla svou konkrétní masku (kromě milovníků), povahu a kostým.

Tak diváci na první pohled poznají, o jakou postavu se jedná. Vědí předem jaký postoj daná postava v inscenaci bude mít, nebo to alespoň tuší. To mi připomíná japonské tradiční divadlo *Nógaku*. Když si herec vezme masku *Koomote*, diváci hned bez dalšího vysvětlování poznají, že to bude hra o mladé ženě. Kdyby se herec objevil v kostýmu s trojúhelníkovými vzory, divák hned ví, že později postavě narostou rohy a následně zešílí. Kdybychom Komédie dell'arte dále porovnávali s *Nógaku*, zjistili bychom, že má podobný původ vzniku – výstupy na pobavení publika. *Nógaku* pochází ze *Sarugaku*, která měla v sobě zábavné prvky stejně jako italské frašky, které jsou považovány za počátek Komédie dell'arte (jen herci v *Sarugaku* moc nemluvili a více se pohybovali – např. akrobacie, tanec, atd.). Jejich další vývoj se liší. Komédie dell'arte je vždy považována za zábavný žánr, ovlivnila divadla v dalších evropských zemích, zatímco *Nógaku* probírá více závažná témata s těžkými motivy a ve své době se do sousedních zemí ještě nedostal. V *Nógaku* se dodnes dochovává duch rituálního obřadu při každém představení, nedá se úplně od náboženství oddělit. Pokud by herec chtěl jen napodobovat představení *Nó* bez rituálního podtextu, bylo

² KRATOCHVÍL, Karel. Ze světa komedie dell'arte. 1.vyd. Praha: Panorama, 1987. s.397. S 13857

by to považováno spíš za parodii. V Komedii dell'arte se náboženské problémy neřeší. Domnívám se, že pokud by herec měl jenom nasazenou masku z Komédie dell'arte, ale nehrál tu správnou roli patřící k oné masce, bylo by to také jenom parodování

5 O pohybu při nošení masky (acting method for Mask Play)



Obrázek 7 - Inscenace *Urashima Taro*, masky a loutky od Noriyuki Sawa. Archive ©Noriyuki SAWA

V této kapitole bych se chtěla zaměřit na otázky a fakta, na které jsem narazila při studii teorie *Nógaku* a při praktické části s maskou, např. jak dosáhnout lepšího výkonu při práci s maskou? Existují speciální cvičení nebo metody na zefektivnění představení? Tuto kapitolu inspiroval můj otec, loutkoherec, Noriyuki Sawa, který se nedávno zabýval stejnou otázkou při režírování inscenace v Japonsku – Jak by se měl herec pohybovat s maskou?

5.1 Rozvinutí svého smyslu a citu pod maskou

5.1.1 Smyslové receptory

Pro herce je velice důležité uvědomit si, jaké smyslové orgány máme a citlivě je vnímat: chuť, zrak, sluch, čich a hmat. Většinu těchto smyslových receptorů najdeme na hlavě, tudíž hlava je z tohoto pohledu nejdůležitější částí těla. Když se herec v Japonsku učí s maskou, lektor dává důraz na to, aby hercovy smyslové receptory

na obličej posunul na úroveň povrchu masky. Co to přesně znamená? Např. když by maska měla špičatě našpulenou pusou, herec by měl pocitově posunout a zvětšit své rty až na špičku úst masky. Tento typ „rozvinutí smyslů“ je v Japonsku jedním ze základních cvičení, které existuje už od starověku (teoreticky má počátek ve starověkém japonském tanci *Bujó*). Říká se, že profesionálně vycvičený tanečník *Butó* cítí i jemný dotek na konečku vlasů. (*Butó* je určitý žánr tance, který patří pod velký okruh tance nazývaný *Bujó*).

Dnes už maska není jenom něco, co zakrývá obličej, ale i celé tělo. Noriyuki Sawa, loutkoherec, režisér pocházející z Japonska, navrhl pro inscenaci *Mayoiga of the cape* celotělovou masku monstra *Kappa* (japonský vodník). Masku má špičatý zobák, oči jsou umístěné na hlavě herce, ruce a nohy jsou delší než tělo herce. Sawa říká, že je to celotělový kostým a maska, které mají být zároveň i dobře vedenou loutkou. Herci jenom s touto maskou cvičili několik měsíců, aby rozvinuli své smyslové receptory. Aby kompletně cítili, že jejich tělo je zdeformováno a znova z počátku utvořeno jako nové tělo. Můžeme to přirovnat. jako když se naleje těsto (tělo) do formy (maska).



Obrázek 8 - Celotělový kostým a maska *Kappa* v inscenaci *Mayoiga of the cape* od Noriyuki Sawa. Archive ©Iwate

5.1.2 Praktické cvičení

V této kapitole bych se chtěla zmínit o celosvětově známé knize od Michaila Čechova – *Pro herce (TO THE ACTOR – On the technique of acting)*³. Považuji ji spíše za učebnici užitečnou pro každého herce, aby rozvíjel své schopnosti. Když se vrátím k „rozvoji smyslů“, jeho metody *Wide Broad Movement*⁴, *Molding*⁵ a *Radiating*⁶ mi připomínají několik cvičení na zbystření smyslů a vnímání okolního prostoru z kursů s maskou. Také cvičení *Center*⁷ by nám hercům pomohlo ke snadnějšímu uchopení pocitu „posouvání části smyslu svého těla“ na daný část masky či kostýmu. Tyto metody mají společné koncepty s japonským tradičním cvičením. V obou případech dosáhne tělo herce mnohem větší citlivosti.

5.2 Vybudování tělesného jádra (Body core)

5.2.1 Bento box

V této části bych se chtěla zaměřit na konkrétní příklady cvičení, jak dosáhnout rozvoje fyzické kondice. V japonském scénickém umění *Nó* nebo *Kjógen* existuje cvičení *Žúbako* – několikapatrový bento box (bento = japonský název pro svačínové

³ CHEKHOV, Michael. TO THE ACTOR – ON THE TECHNIQUE OF ACTING. [z angl. orig. přel. Zen Hirano]. Tokio: Bansei-Shobo, Co., Ltd. Japanese translation rights arranged with Harper & Row, Publishers, INC., N. Y. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo, 1990. ISBN 4-89380-123-6

⁴ Cvičení, ve kterém se herec pomalým a hodně širokými výraznými gesty chodí po prostoru. Herec by si měl precizně hlídat, aby se nezpomaloval ani nezrychloval.

⁵ Cvičení, ve kterém se herec pocitově ocitne v těžké hmotě, např. v modelíně, a snaží svůj pohyb podle toho přizpůsobit a pocitově svým pohybem, resp. dlabáním fiktivního prostoru vytvořit kolem sebe díry.

⁶ Cvičení, ve kterém si herec představí, že ve svém těle proudí elektřiny a její energie se předávají na okolní věci. Herec snaží ve svém těle cítit neustálé jiskření.

⁷ Neboli česky Centrum. Herec nejprve pocitově umístí centrum těla na svém hrudi. Centrum je pocitově teplý a všechny pohyby začíná tím centrem, tedy hrudí. Když je herec s pohybem jist, může centrum různě měnit po těle.

krabičky) naplníme pískem a uchopíme ho nataženou rukou vysoko až před obličejem. Tělo je narovnané s mírně pokrčenými koleny. Herec takto musí chodit a zároveň musí udržet co nejpevněji horní část těla. (Proč zrovna bento boxy? Protože podle úrovně herce se dá přidat či odebrat patro boxů, a protože bento pochází z Japonska.) Aby vytrénovali rovnoměrně celá tělo, herci při chození mají vysouvat nohy z boku dopředu co nejpomaleji. A zároveň dbát na to, aby udrželi hlavu v rovině, a aby se jim moc netřásl paže. Po dlouhém cvičení dosáhnou posílení *core muscle*⁸, postavení těla herce se změní na fyzicky zdatnější. Ideální tělo herce je velice speciální a odlišné od ostatních profesí, protože se zaměřuje na jiné svaly než např. těla modelek, sportovců, policistů atd.

5.2.2 Zastavování pohybu

Svaly lidského těla se dají rozdělit do tří skupin. První, hned pod kůží, dokáží tělu poskytovat rychlé, hbité pohyby – při rychlém běhu, fackování, náhlém uhýbání před útokem. Třetí vrstva se nachází nehlouběji, respektive nejbližší ke kosti, říká se jí i *core muscle*. Ta slouží spíše k pomalému pohybu nebo k zastavování rychlého pohybu. Jelikož je hluboko uvnitř těla, je těžší ji vytrénovat než ostatní vrstvy. Ale když ji správně dokážeme používat, pohyb dostane dynamičnost a barevnost. Tím i lépe zvládneme ztvárnit jakýkoliv typy postavy.

V Japonsku profesor nejvíc opakuje definici o důležitosti „zastavování pohybu“ než samotný pohyb a přesnosti choreografie. Když se herec dokáže ve správný okamžik zastavit, publikum z něj nedokáže odtrhnout oči. Tato malá pauza napomáhá i tomu, aby divák dostal čas na „zkonzumování“ smyslu celé choreografie či emoce, kterou

⁸ „Core (v překladu jádro) označuje svaly trupu v oblasti beder, pánve, břicha a kyčlí. Svaly středu těla se zapojují do každého pohybu, jsou zodpovědné za stabilizaci trupu při pohybu, udržují polohu a rovnováhu.“ – Aktin. CORE. trénink středu těla. Autor-Jan Cacha. Aktin.cz [online]. © 2021 Selltime s.r.o. 20-8-2011 [cit.15-12-2021]. Dostupné z: <https://aktin.cz/core-trenink-stredu-tela>

chce herec vyjádřit.

O zastavení v knize *Poučení herců* od Zeami Motokijo zní takto:

„Základ tance divadla nó spočívá v tom, že se každý pohyb zastaví v okamžiku, kdy je svalstvo napjaté – pohybové vzorce kata⁹ tak dosahují nejvyššího dramatického účinku v těchto okamžicích zdánlivého klidu, který je ale zároveň naplněný usměrněnou energií.“¹⁰

A v publikaci *Zjevení masky*, Štefan Capko píše:

„Není pohybu bez zastavení. Zastavení v konkrétních a významově důležitých bodech pohybové trajektorie je zásadně důležité pro artikulaci a čitelnost pohybu. Je to podobné jako s pauzami mezi slovy. Jsou-li patrné, lépe vnímáme jednotlivá slova i jejich význam.“

Čas, který herec nabídne divákovi během zastavení, je zásadní pro vnímání masky. Divák může vnímat, jak maska v tu chvíli působí, a spojit si to s tím, co už viděl. Může si uvědomit, co se stalo, a je připraven pokračovat dál.“¹¹

5.3 Čin-Ton-Šan a krouživý pohyb

V Japonsku existují čtyři nejznámější tradiční scénická umění, která se zrodila v tomto pořadí:

1. *Nógaku + Kjógen* – vznik 8.–12. století, nejstarší hra s použitím masky
2. *Bunraku* – vznik cca 16. století, loutkoherectví, světově známý název „*Bunraku*“ je odvozen od jména člověka Bunraku-ken Uemura, kterému se v Japonsku povedlo otevřít loutkové divadlo a dlouhodobě ho udržet. Oficiálně se žánr *Bunraku* nazývá *Nindžóžóru*

⁹ Katu jsem ve svém bakalářském práci uvedla v jiném názvu, a to v Čin-Ton-Šan

¹⁰ MOTOKIJO, Zeami. *Poučení herců*. 1.vyd. Praha: Nakladatelství KANT pro Akademii múzických umění, 2016. s 25. ISBN 978-80-7437-214-8

¹¹ CAPKO, Štefan. *Zjevení masky*. 1.vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2018. s.135. ISBN 978-80-7331-496-5

3. *Kabuki* – vznik 17.–18. století, velkolepé tance a zpěvy, významné i svým impozantním líčením

Je zajímavé, že *Kabuki* bylo silně ovlivněno v choreografii a pohybu těla herce loutkovou hrou *Nindžóžóuri*. Tomu bych se chtěla v další kapitole věnovat v několika bodech.

5.3.1 Čin-Ton-Šan

V Japonsku existuje jedna ze základních metod pohybu – *Čin-Ton-Šan*, která je univerzálně použitelná v každém japonském scénickém umění (tedy i v *Butó*, *Nindžóžóuri*, ve hře s maskou, atd.). Slova „*Čin-Ton-Šan*“ jsou odvozena z citoslovce zvuku *Šamisenu* (= japonská tradiční loutna se třemi strunami).

Čin je startovní bod pohybu. *Ton* je plynoucí pohyb a *Šan* je zastavení a je to cílovým bodem celého pohybu. *Čin-Ton-Šan* je jeden celek a z jeho opakování, složitějšího skládání a přidání dynamiky se vytvoří celá choreografie. O této metodě se v knize *Zeami Motokijo: Poučení hercům*¹² píše jako *kata* = pohybové vzorce, předepsaná gesta. Většinou má každá postava své *Katy*, z nichž skládají celou choreografii. Když bych porovnála metodu *Čin-Ton-Šan* s *katou*: *Katy* mají už ve svém gestu názvy (např. pláče, pozorování měsíce, nabírání slané vody), kdežto *Čin-Ton-Šan* jsou čistě postupy každého pohybu. Dalo by se říct, že celá choreografie *Nó* se tvoří kombinováním *katy*, které se skládají z *Čin-Ton-Šan*.

Pro zajímavost: *Nindžóžóuri* vznikl kombinací různých scénických umění:

- Ze street show – herec měl pověšenou malou krabici na krku, ve které hrál loutkové hry
- Z *Kataribe* – japonští trubadúři, kteří recitovali tehdy populární dramata v palácích šlechticů

¹² MOTOKIJO, Zeami. Poučení hercům. 1.vyd. Praha: Nakladatelství KANT pro Akademii múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7437-214-8

- Přidali jako hudební doprovod tehdy ještě neznámý, z ciziny dovezený hudební nástroj Šamisen



『人倫訓蒙図彙』第7巻
夷聲
国立国会図書館蔵 (寄別13-58)

Obrázek 9 - Street show



琵琶法師
『職人尽歌合 (七十一番職人歌合)』模本

Obrázek 10 – Kataribe



三味線を弾く人々
『風俗図巻』

Obrázek 11 - Obráz žen hrající na šamisenu

Lidé z různých divadel spojili tato umění a přeformovali je do tvaru více přizpůsobenému divákům všech kategorií (od vyšších až po nižší vrstvy). Dalo by se to také nazvat první „Mixed media culture“ na světě.



Obrázek 12 - Divadlo Nindžóžóuri v Osace



Obrázek 13 - Ukázková fotografie Nindžóžóuri

Nový divadelní žánr měl v Japonsku velký úspěch. V polovině období *Edo* (zhruba 18. století) se v oblasti *Ósaka* (město jihozápadně od *Tokia*, které bývalo hlavním obchodním městem Japonska) objevila dvě velká divadla – *Tojotake-za* a *Takemoto-za*, která soutěžila o nejlepší loutkové divadlo. Díky tomu v Japonsku

nastalo zlaté období *Nindžóžóuri*. Tehdy vznikla i dodnes známá podoba „vedení loutky se třemi vodiči“ (v jap. = *Sanninzukai* [*San-nin-zukai*]). Aby vytvořili v inscenaci větší efekt, rozhodli se zvětšit loutku bojovníka Sumo. Vypadal tak větší a silnější než ostatní loutky. Loutka se dříve vodila jedním vodičem, ale k Sumo loutce přidělili další dva vodiče.

Loutkoherci, kteří patřili na úroveň *Šišó*, se stali *omozukai* (= hlavním vodičem, který vodil hlavu a pravou ruku loutky). Další vodiči mohli vodit jen levou ruku a nejmladší z nich měl povolenou jen manipulaci nohou loutky. Loutkáři se mohli stát hlavním vodičem až po třiceti letech praxe a cvičení.

Dlouho se hledal způsob, jak nejlépe zkoordinovat manipulaci loutky tří herců. Hlavní vodič udává směr a začátek pohybu. Kdyby jen tak otáčel hlavou loutky a předem se nedomluvil s ostatními vodiči, další vodiči by na to nemohli včas zareagovat a každá část loutky by se pohybovala samostatně a zvlášť. V tom byl vynález metody *Čin-Ton-Šan* zásadní.

Když hlavní vodič chce, aby se loutka otočila doprava, nejprve malinko otočí bradu do opačné strany, tedy doleva. Toto je startovní bod „Čin“. Na tento pohyb zareagují ostatní vodiči a přebírají tento malý signál – „loutka se otočí doprava“. Výrazným pomalým krouživým pohybem se celá loutka otočí daným směrem. To je plynoucí pohyb „Ton“. Když se loutka dotočí k cílovému bodu, měla by se každá část loutky zastavit. Tím je „Šan“ splněn a jde se na další „Čin“.

5.3.2 Krouživý pohyb

Na konci předchozí kapitoly jsem se zmínila o krouživém pohybu. Co to přesně znamená? Krouživý pohyb je v metodě *Čin-Ton-Šan* velice důležitý a při cvičení se na něj nejvíce loutkoherci zaměřují. Má i praktický důvod. Aby stihli vodiči levé ruky a nohy zareagovat na první signál od hlavního vodiče a přidat se do dalšího bodu, použijí pomalého krouživého pohybu „Ton“. Proč se má loutka pohybovat krouživě? Krouživý pohyb má silnější vizuální efekt než rovný přímočarý pohyb, který se fyzicky vykoná rychleji než pohyb po oblouku. Tedy i význam pohybu utkví v divákovi déle a pohyb neztrácí svůj význam. Krouživým pohybem se dají udělat různé variace pohybu – kombinování různých oblouků, složitější osmičkový pohyb, nebo vlnitý pohyb. Metodu *Čin-Ton-Šan* a metodu krouživého pohybu přebrali *Kabuki* od *Nindžóžóřuri* a dnes už je rozšířená i v různých inscenacích s maskou.

5.3.3 Pro zajímavost

Hudba v *Nó* se skládá z *Utai* (= pěvecký sbor + jeden vypravěč) a z *Hajaši* (= z

orchestru složeného z píšťaly a ze tří bubnů v různých velikostích). K tomu se přidá *Mai* (= tanec v masce), a tím se utvoří „Velká trojice“ („*Sanmi-ittai Trinity*“). Tato trojice je základem všech japonských tradičních inscenací (tedy i v *Bunraku* i v *Kabuki*). Jelikož jsou všechny části pevně spjaty s ostatními, je velice těžké partituru zkrátit nebo prodloužit improvizací, hlavně herecký výkon by se neměl moc měnit. V japonském tradičním umění neexistovala možnost improvizace. V tom vidím značný rozdíl od způsobu herectví v Komedii dell'arte, která byla založena na improvizaci všech herců. V Komedii dell'arte se může konec scény změnit díky interakci mezi herci.

Japonské „přesné konání úkolů podle stanoveného řádu“ se odráží třeba v *Nógaku* jako „Veliká trojice“ nebo předepsané pohyby = *Katy*. Kdežto evropský (hlavně italský) duch „život je zábava a užijme si vzrušení každého momentu“ se odráží v Komedii dell'arte v možnosti improvizace. Pro zpestření a pobavení publika obsahovala Komédie dell'arte scénické nápady lazzi. Nic podobného ani v komichtějším *Nó* = *Kjógenu* nenajdete.



Obrázek 14 - Pěvecký sbor *Utaï* + jeden vypravěč



Obrázek 15 – Orchestr Hajaši

5.4 Malé shrnutí kapitoly – Rozvinutí svého smyslu a kapitoly – Čin-Ton-Šan a krouživý pohyb

- Posunutí a zvětšení smyslových receptorů obličeje či celého těla na úroveň masky, aby herci získali správný pohyb vhodný k masce
- Cvičením *body core* (tedy *core muscles*), herec dokáže lépe uchopit různé druhy postavy.
- Každý pohyb na jevišti má startovní bod, střední plynoucí bod a konečný bod. S tím, že při konečném bodu se má důrazně a čistě zastavit, tím má zajištěnu pozornost od diváků a oni pak dostanou čas na zamyšlení se nad smyslem příběhu.
- Krouživým pohybem dodáme divákovi větší estetický vizuální zážitek.

Cítím velikou výhodu v tom, že mám možnost porovnávat a mít i příležitost prakticky vyzkoušet různé druhy umělecké tvorby hlavně mezi dvěma velice odlišnými kulturami. Podobnou metodu jako *Čin-Ton-Šan* jsem zažila během baletních lekcí, které jsem navštěvovala od svých sedmi let. Pokaždé, když jsme tancovali, dbali jsme na první počáteční pohyb, poté na plynoucí pohyb, kterým jsme ukončili pózu. Naše profesorka z baletu to nazývala „pevnou tečkou“. Pokaždé, když jsme se měli zastavit na špičce, paní profesorka na nás křičela: „Tečka! Tečka! Pevněji! A znova Tečka!“

Michail Čechov ve své knize (již jsem zmínila v podkapitole Rozvinutí smyslu a citu pod maskou, pod 3.bodem) opakovaně píše:

„Vytvořte silné a jasné formy svého pohybu. Abyste byli schopni učinit, myslíte na začátek a konec každého pohybu, který uděláte. Pokaždé si v duchu řekněte: ‚Nyní začínám svůj pohyb, který vytváří tu formu,‘ a po jeho dokončení: ‚Ted’ jsem to dokončil, forma je vytvořena.‘ Spolu s tím přemýšlejte a vnímejte své tělo jako samotnou pohyblivou hmotu. Opakujte každý pohyb několikrát, dokud nebudete se cítit volný a dostatečný si ten čas užívat.“¹³

5.5 Efektivní postavení na jevišti a poloha masky

5.5.1 Zlatá poloha na jevišti

V Japonském scénickém umění *Kabuki* existují „Zlatá místa na jevišti“. Jde o místo, kde se postaví herec, na kterého chceme upřít co největší divákovu pozornost. Místo se nachází zhruba v 1/3 jeviště (resp. i na 2/3), tedy herec stojí proti divákovi trošku doprava či doleva od středu jeviště.

Také hlavní jeviště v *Nó* se nenachází vprostřed od pohledu diváka. Jak bylo zmíněno v kapitole o *Nógaku*, jelikož je samotné jeviště postaveno vedle mostu *Hašigakari*, je více posunuté do pravé strany. Když už je ohnisko v *Nó* posunuté doprava, není nutné se zabývat „zlatým místem“ na hlavním jevišti, ale i tak se nikdy neumísťují hlavní postavy nebo rekvizity doprostřed. Tím že se posunou do strany, vizuálně obraz jeviště dostane dynamiku a pohyb. A to, že je celý obraz trochu nesymetrický mu dodává na živosti.

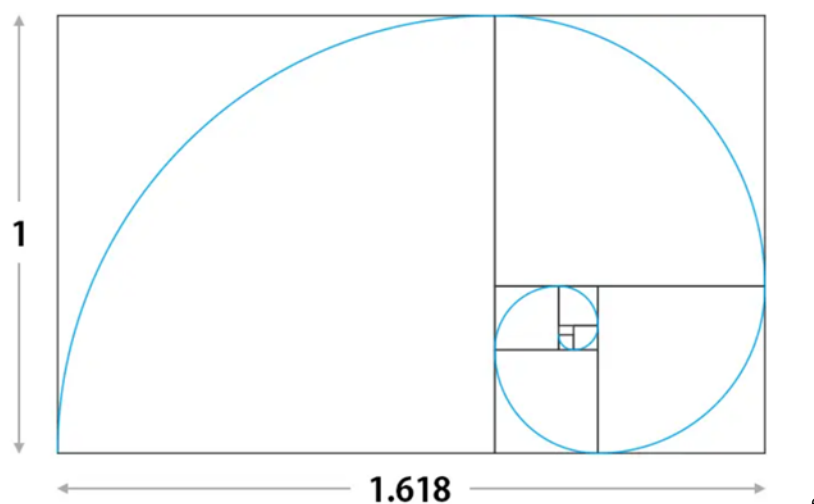
Měla jsem v dětství díky své matce, která je učitelkou výtvarné výchovy a umění,

¹³ CHEKHOV, Michael. TO THE ACTOR -ON THE TECHNIQUE OF ACTING. Translated by Zen Hirano. Tokio: Bansei-Shobo, Co., Ltd. Japanese translation rights arranged with Harper & Row, Publishers, INC., N. Y. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo, 1990. s.28. ISBN 4-89380-123-6; citováno ve vlastním překladu

příležitosti se poučit o výtvarném umění. „Zlatou polohu“ v *Kabuki* jsem hned asociovala ke „zlatému řezu“, který existuje v Evropě již od antického Řecka. Zlatý řez má poměr 1:1,618 (resp. 1:0,618), kterým působí esteticky správně. Vidím v něm podobný koncept se „Zlatou polohou“ v tom, že oboje pracuje se „zhruba třetinou“ a dodává pozorovateli silnější dojem z obrazu, pohledu. Myslím si, že je velice zajímavé přemýšlet nad postavením herce na jevišti na základě těchto faktů.



Obrázek 16 - „Zlatá místa na jevišti“ v *Kabuki*



Obrázek 17 - Zlatý řez

5.5.2 Pohledy od diváků

Ve škole (na DAMU na Katedře alternativního a loutkového divadla) jsme si při hodině herectví říkali o poloze hlavy na jevišti. Když vedeme mezi herci dialogy proti sobě, není dobré, když se otočíme kolmo k divákovi (pokud to není nutné) a on by viděl jenom naše profily. Vždy je lepší se z profilu otočit k divákovi alespoň o 45 stupňů, aby nám viděl do obličeje a zároveň by to herecky stále vypadalo, že se otáčíme k druhé postavě proti sobě.

I při tvorbě masky nebo loutky se musí dbát na „pohledy ze strany“, protože většina diváků se kvůli umístění na hledišti dívá na jeviště z různých stran, proto málokdy uvidí herce nebo loutku přímo zepředu.

5.6 Zkušenost s maskami

5.6.1 Moje zkušenost

Na DAMU v rámci bakalářské práce jsem zinscenovala krátkou etudu s maskou, kterou jsem zpracovala na základě cvičení z knihy *Zjevení masky* Štefana Capka¹⁴. Reflexi své práci uvedu v jiné kapitole. V Japonsku jsem měla před několika lety příležitost hrát v představení, kde jsem měla kostým spojený s velkou loutkou krevety. Při zkoušce této inscenace jsem se seznámila s cvičením „posunutí smyslových receptorů“, abych se cítila jako jedno celé tělo s kostýmem i s loutkou.

Kdybych reflektovala svou práci „krevety“ s touto bakalářskou prací, vytkla bych si dodatečně tyto chyby:

- Mohla jsem víc poznat a zkoumat velikost, materiál a hbitost loutky a její dovednosti.
- Loutka měla svou hlavu daleko od mé hlavy, proto jsem se mohla víc zaměřit na „posunutí smyslu“ svého obličeje na úroveň obličeje loutky.

¹⁴ CAPKO, Štefan. *Zjevení masky*. 1.vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2018, s.135. ISBN 978-80-7331-496-5

- Měla jsem cvičit vybudování *body core* (neboli *core muscles*), abych zatančila nebo i zazpívala při choreografii lépe.
- Čin-Ton-Šan jsem hlídala dobře, ale zato jsem se méně starala o místo na jevišti (i o „zlatou polohu“)
- Mým důležitým úkolem je, abych si více uvědomila své postavení na jevišti a vnímat celý prostor i z pohledu diváka.



Obrázek 18 - Inscenace Sansho-Uo v roce 2018 v Japonsku. Archive ©Noriyuki SAWA



Obrázek 19 Inscenace Sansho-Uo. Archive ©Noriyuki SAWA

5.6.2 Motion capture

V rozhovoru s Noriyuki Sawou jsem se dozvěděla o jeho novém projektu, který se zabývá Motion capture, CG (computer graphics) v kombinaci s živým hereckým výkonem. Říká, že je to moderní podoba inscenace s maskou a loutkou. Co je to Motion Capture: nahrávání pohybu objektu, který je označen kuličkami „marker“ na různých částech těla (u živočichů se většinou označuje na kloubech). Speciální kamerou se nasnímají pohyby kuliček (nikoli celého objektu), a to se převede do digitální podoby. V novém Sawově projektu označují masku, loutky a jejich vodiče a nasnímají jednu celou choreografii. Tyto pohyby převedou přes digitální program na novou CG postavu, která bude hrát v příběhu na obrazovce. Cílem je hrát a vodit loutky ve více lidech ve velkém prostoru. Ve stejném okamžiku by se vše natáčelo, pohyby se převedly na CG postavy a živě by se streamovalo.

I v takových případech je potřeba praktikovat metodu „rozvinutí smyslových receptorů“, tentokrát by herec měl pocitově vnímat a vědět o svém imaginárním křídle, růžku atp. a podle toho sehrát choreografii.

Když jsem se dozvěděla o tomto projektu, velice mě zaujalo, že i v takovém oboru lze využít techniky masky a že můj obor, který studuji, má svůj budoucnost a cestu otevřenou novým podnětům a technologiím.

6 Reflexe práce ve škole s Matteo Spiazzi

Ve školním programu v rámci herecké tvorby jsme měli šanci se setkat s italským režisérem a hercem Matteo Spiazzi, se kterým jsme měli seminář o herectví v Komedii dell'arte.

Poznámky z hodiny, které jsem měla zapsané v sešitu:

- Základní cvičení s neutrální maskou
- Na každý zvuk měl herec zareagovat (kouknout se na místo odkud slyšel zvuk) i na vrzání židle, podlahy, odkašlávání spolužáků, na každý detail se mělo reagovat
- Pravidlo tří sekund – před každým pohybem se herec musí zastavit na 3 sekundy
- Postup, jak vůbec vstát ze židle, dále chození po prostoru až k sezení na židli
- Při každé chybě se tleskalo, což bylo velice znepokojivé a frusturující, matoucí
- Při nasazení masky z Komédie dell'arte jsme se měli proměnit v jiného člověka a odpovídat na otázky od spolužáků

Při cvičení s neutrální maskou jsme používali černou masku ve tvaru elipsy se dvěma malými otvory pro oči. Typově připomínala neutrální masku od Marcel Marceaua v představení *Les Contes Fantastiques*, jenom v odlišném barvě.

Maska je specifická v tom, že nemá žádný reliéf na obličeji, tedy čistá elipsa.

Posadili jsme se s profesorem Spiazzim do kruhu. Dal nám jednoduchou úlohu – vstát ze židle a jít na druhou stranu kruhu, kde si máme znova sednout na židli. Na první pohled byla úloha lehká, ale provedení bylo velice těžké.

1. po několika nadechnutích (až jsme byli psychicky připraveni) zkontrolujeme pohledem svou židli, na kterém právě sedíme

2. postavíme se a podíváme se na směr své trajektorie, celou dobu sledujeme, kudy jdeme
3. svůj pohled zaměříme na pravou stranu, k nějakému spolužákovi
4. pomalu se přesouváme na druhou stranu k židli
5. před židlí se zastavíme, změníme pohled k jinému spolužákovi a otočíme se k židli zády, při tom také nemáme ztratit kontakt s vybraným spolužákem
6. Zkontrolujeme pohledem svou židli, na kterou si máme sednout
7. Srovnáme pohled před sebe
8. pomalu se usadíme na židli a sundáme masku

Zde jsou externí pravidla:

- Když uslyšíme jakýkoliv zvuk, člověk s maskou se musí na dané místo, odkud zvuk vychází, hned podívat
- Mezi každým jednotlivým krokem se máme zastavit na 3 sekundy
- Při nesplnění postupu či při jakékoliv chybě musí ostatní spolužáci tleskat a člověk s maskou může zastavit mávnutím rukou. Následně jsme měli znova čekat 3 sekundy, abychom začali další pohyb
- I rady od profesora jsme měli brát jako zvuk a podívat se na něho

Pamatuji si, že jsem cítila velikou frustraci, když jsem udělala chybu a spolužáci začali tleskat. Nejhorší to bylo v okamžiku, kdy jsem nevěděla, jakou chybu jsem udělala, začala panikařit, zapomněla i na mávnutí pro ukončení potlesku. Ale zároveň bylo velice zajímavé uvědomit si, když jsem byla plně soustředěná na plnění postupů, že jsem vůbec neměla kapacitu reagovat na externí zvuky. Tudíž jsem často zapomněla se na dané místo podívat a nedodržela jsem pravidla. Ale velice mě fascinovalo vnímat mé tělo, co je schopné a co není schopné vyřešit v chaotické situaci. Profesor Spiazzi říkal o tleskání, že chyba není negativní, máme ji brát jako ponaučení k dalšímu kroku a tomu, že tleskáme.

Na dalším cvičení nám profesor přinesl masky postav z Komédie dell'arte. Vybrala jsem si masku Zanni. (Zanni: většinou dva sluhové, jeden je aktivnější a mazaný, druhý je opačně přihlouplý, komičtější, postavy s optimistickou povahou. Jako charakteristický rys má výrazně dlouhý, špičatý nos.)

Všichni jsme měli za úkol použít masku a stát se nějakou postavou. Mohli jsme se řídit podle charakteru masky nebo i podle sebe. Jelikož jsem byla první na řadě, nemohla jsem si dohledat informace o charakteru, proto jsem vytvořila svou postavu jménem „Julie“.

Úkoly jsme měli jednoduché. Měli jsme si svou identitu úplně zamaskovat a odpovídat na otázky. S tím že jsme měli pravidlo tleskání a 3 sekundy stejné jako v předchozím cvičení.

Dobře si pamatuji, jak jsem už první ukázce udělala chybu, že jsem nepočkala 3 sekundy, než jsem začala odpovídat. Než jsem si stihla odpovědět na první otázku, hned tu byla další připomínka, že za mým hlasem je stále poznat osoba Marie Sawy. Měla jsem svůj hlas přeměnit ještě víc. Pokud bych svůj konečný hlas k něčemu přirovnala, byl podobný Disneyové postavě Stitch z animovaného filmu *Lilo & Stitch*, jen o několik tónů vyšší. Bylo velice těžké udržet dlouho svůj hlas v tak nezvyklé poloze. Ale ještě víc matoucí bylo, když jsem musela zároveň vzpomínat na pravidla a souběžně odpovídat na kladené otázky od profesora, na které jsme měli odpovídat co nejrychleji. Doslova jsem byla po celou dobu svého výstupu rozpolcená, ale cítila jsem, že moje mozkové buňky pracovaly nejrychleji v mém životě. Toto cvičení v nás nejen vybičovalo herecký výkon, ale také mi ukázalo i mojí pravou osobnost. Dozvěděla jsem při cvičení, jaký mám svůj limit v multitaskingu. Ukázalo se, že jsem netrpělivější, než jsem se domnívala. V mnoha dalších směrech jsem našla nedokonalosti, kterých bych se ráda zbavila.

Věřím, že kdybych tato cvičení opakovala několik týdnů a měsíců, určitě by se mi

zbystřily smysly. Byla bych citlivější ke každé změně na jevišti, a tudíž bych byla flexibilnější v interakci mezi herci např. při improvizaci.

Velice mě fascinoval i postup práce s maskou, třeba jak je maska pevně spjatá nejenom s hercem ale i s divákem. U třetího postupu z prvního cvičení (- svůj pohled zaměříme na pravou stranu, k nějakému spolužákovi) jsem si uvědomila, že bez existence diváka by nedávalo smysl mít fyzickou masku. Masku kryje a přeměňuje identitu naší existence, ale když by to nikdo nezaregistroval, nebyl by přítomen divák, proměna by ztratila význam. Pokud se tedy nestaneme sami sobě divákem.

7 Reflexe mé práce s maskou

Na základě kapitoly *“Způsob hry s maskou”* v publikaci *“Zjevení Masky”*¹⁵ jsem vytvořila etudu s maskou – Život jako loutka

V uvedené kapitole jsem se seznámila s tím, jak postupovat při hře s maskou. Postup je popsán v bodech dle autora:

1. Poznání, čtení masky (seznámení s maskou, zaměření se na materiál, výraz, téma, váhu atd.)
2. Hra s maskou – improvizace
3. Uvědomění – analýza improvizace (rozbor z toho, co jsem dělala a cítila)
4. Soustředění (volná hra s maskou, experimentování s maskou s cílem nalézt hranice, interakce maska a tělo)
5. Vytvoření obrazu hry, choreografie (příprava choreografie)
6. Technické provedení (procvičování choreografie, důraz na přesnost trajektorie pohybu)
7. Naplnění, interpretace (upevnění choreografie – dynamika a rychlost pohybu, přidání drobných improvizací)¹⁶

Na základě těchto bodů jsem vytvořila vlastní krátkou etudu, která je složená ze tří částí. První část je čistě pohybová bez masky. Ve druhé části si nasazuji masku, ale pohyb masce nepřizpůsobuji (pohybují se, jako bych masku neměla, stejně jako v první části). Ve třetí části opět s maskou, přizpůsobuji pohyb masce (podle cvičení, které jsem uvedla v kapitole *“pohyb k masce”*).

Celý koncept inscenace jsem vytvořila tak, abych mohla využít co nejvíce možných pohybů s maskou.

¹⁵ CAPKO, Štefan. *Zjevení masky*. 1.vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2018. ISBN 978-80-7331-496-5

¹⁶ CAPKO, Štefan. *Zjevení masky*. 1.vyd. v Praze: Nakladatelství AMU, 2018. s.148. ISBN 978-80-7331-496-5

Masku jsem vyrobila sama ručně. Udělala jsem ji z kaširovaného papíru, aby byla lehká, a aby s ní byla snadnější manipulace při představení. Měla ženskou tvář, nevyjadřovala specifické emoce, ale neřadila bych ji ani mezi neutrální masky. Měla stejnou velikost jako můj obličej a velké oči. Barvu měla žluto-zeleno-béžovou, protože jsem ji natřela různými barvy (červená, modrá, zelená, oranžový, žlutá, fialová, hnědá, černá). Zevnitř jsem ji natřela černou barvou a nalepila dřevěné držátko, abych mohla držet masku zuby u obličejce anebo ji držet rukou. Měla velice malé otvory pro oči – cca 5 mm. Hůře se přes ně vidělo, ale nechtěla jsem větším otvorem narušit rysy masky.

Jako téma jsem si vybrala: „člověk versus nadpřirozená síla“, přičemž nadpřirozenou silou rozumím sociální společnost. Jedinec se rozhoduje mezi životem a smrtí, hledá v životě naději. Nakonec si vybírá smrt, která je pro něj vysvobozením.

První dvě části (nejprve bez masky, následně s maskou) byly jednodušší ve srovnání s částí třetí. Nad třetí částí jsem musela více přemýšlet a hledat způsob, jak nejlépe pohyb přizpůsobit masce. Snažila jsem se dbát komentářů pedagoga Marka Bečky, který mě upozornil, co je důležité:

- 1) Neukazovat divákům profil – čím více oddaluji zorný pohled obou očí od diváka, tím více strhávám kontakt diváka na masku.
- 2) Když se musím ohlédnout nebo se podívat dolů, je lepší se úplně otočit nebo předklonit, aby se maska schovala.

Jelikož má moje maska pouze dva malé 5mm otvory na oči, je přes ní velmi špatně vidět, proto se mi velmi těžko hledá správný úhel hlavy. Při zkoušení jsem proto raději používala kameru než zrcadlo, abych si zpětně zkontrolovala svůj pohyb a polohu masky.

Dalším velkým problémem při zkoušení bylo přizpůsobení pohybu k prostoru, jelikož můj pokoj doma vypadá zcela odlišně od ateliéru ve škole (třída R213 na DAMU), kde jsem prezentovala výslednou inscenaci. Když jsem se doma připravovala, simulovala

jsem, že jsou ve zdech pokoje prostory odkud se na mě dívají diváci. Ale bylo to odlišné od reálného prostoru R213. Tudíž úplné dolaďování konečného pohybu jsem absolvovala ve škole v posledních dnech před představením.

Dalším problémem bylo zvyknout si na masku. Konkrétně na dýchání přes masku a na pohled z masky.

Abych masku udržela na obličeji, maska měla uprostřed ve vnitřní části dřevěnou přepážku, kterou jsem mohla skousnout a držet ji před obličejem. Ale jelikož nejsem na takovou práci se žvýkacími svaly zvyklá, ze začátku jsem se hned unavila, bolely mě i spánkové svaly a nebylo možné dlouho zkoušet. Po dvou týdnech, po dvou jsem měla svaly více vycvičené a udržení masky na obličeji nebyl veliký problém.

Dýchání mě také namáhalo, protože při nošení masky mám v ústech kousek dřeva a k tomu maska nebyla z průdušného materiálu, nedalo se v ní úplně nadechnout.

S orientací v prostoru to bylo také namáhavé. Přes otvory masky se nedalo prohlédnout celý prostor pokoje nebo učebny. Rozeznat se přes ně daly vlastně jenom barvy, a jak daleko se nábytek či věci v prostoru nachází. Jediným východiskem pro vyřešení problému bylo to, že jsem si prostor zapamatovala. Ten konkrétní prostor jsem musela prochodit, abych nenarážela do nábytku a nekazila představení.

Vypadá to na pohled snadné, ale při přípravě bylo těžké vyhnout se modřinám. V původní sestavě představení jsem chtěla přidat akrobatické pohyby (konkrétně hvězdy), ale musela jsem je vyškrtnout, jelikož jsem se pokaždé zranila o nábytek. Hlavně pohybovat se obecně rychle v masce, ve které člověk v prostoru příliš nevidí, je velice nebezpečné a musí mít i velikou odvahu.

7.1 Jaká byla reakce diváků?

Toto představení jsem vytvořila proto, abych vyzkoušela, jestli diváci uvidí rozdíly při hraní bez masky nebo s maskou a obecně dostat informaci o masce:

Zde reakce od spolužáků:

- Ve druhé části, kdy jsem se ještě pohybově nepřizpůsobovala masce:
 - “Je to jako když člověk, který neví, jak se má pracovat s maskou, vezme na sebe masku a zkouší s tím něco dělat, tak to nebude dobře fungovat”
 - “Poprvé když jsme tě viděli s tou maskou a přišla jsi normálně jako kdybys masku ani neměla, byla to velká škoda. Vlastně to jde proti pravidlům, jak zacházet s maskou.”
 - “Vidět tě s maskou ze strany, jak máš čelist a jak má maska taky čelist, obličej na obličej je škoda”
 - “Když se s maskou zachází jako kdybys ji neměla, furt vidím člověka. Masku má potenciál toho, abych nemusela být člověk jako homo sapiens.”
- O třetí části, když jsem se už přizpůsobila pohybově masce:
 - “V poslední části, když jsi si začala pracovat s maskou, bylo to pro mne velmi uspokojivé a líbilo se mi to. Takový vnitřní pocit “Jo funguje to”, když jsi změnila postavení toho těla. Měla jsem pocit: “Teď je to jiná bytost!”
 - “Fungovalo, když jsi byla na nás namířená s tou maskou, když byli pohyby pomalejší. Když jsem cítila lidské tělo, to mně rušilo.”
- Obecně k masce:
 - “Obecně když by se změnil i kostým, bylo by to pěkné a změnila by ses ještě víc”
 - “Mě stačila jenom změna postavení těla”
 - “Když mažeš rys opravdového obličeje maskou, najednou tě vnímám úplně jinak, i tělo vnímám jinak, a víc se odosobní, že jsi to ty”
 - “Naopak víc mi podtrhlo to, že jsi to ty.”

Když jsem se rozhodla probádat divadelní žánr svých kořenů, bylo těžké najít věrohodné zdroje, i přesto že jsem je hledala ve svém mateřském jazyce. V Japonsku se předávala většina hereckých metod, „triků“ a cvičení v ústní podobě, mnoho zapsaných památek se nedochovalo. Každá metoda se po staletí předávala tak, že učenec napodoboval každý pohyb uměleckého šéfa, poslouchal jeho rady a zapamatoval si je. Z toho důvodu jsou informace o japonském tradičním scénickém umění méně dohledatelné. Některé metody byly zveřejněny až v posledních dvaceti letech, a to díky rozšíření na sociálních sítích. Jelikož se rodiče také zabývají uměním, mohla jsem čerpat z knížek doma. Bylo pro mě zábavné dohledávat informace na internetu a zároveň je ověřovat v knihách.

Velice mi pomohlo při přemýšlení o technice s maskou, že jsem si udělala praktický výstup, kde jsem si mohla ověřit svá východiska v reakcích svých spolužáků.

V této bakalářské práci jsem se primárně zabývala japonským divadlem *Nógaku* a praktickými technikami s maskou, které mě ujistili v potenciálu využití masky v divadle. Do budoucna bych ráda prostudovala další metody práce s maskou a její vývoj a využití v současném umění.

9 Zdroje

9.1 Literatura a prameny

BACHTIN, Michail Michajlovič. François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance, [z rus. orig. přel. Jaroslav Kolár]. 2.vyd., v nakl. Argo 1. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-776-6

BROCKETT, Oscar G. Dějiny divadla. [z angl. orig. přel. Milan Lukeš]. Praha: Lidové noviny; Divadelní ústav, 1999. ISBN 80-7106-364-9

CAPKO, Štefan. Zjevení masky. 1.vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2018, s.135. ISBN 978-80-7331-496-5

EBELOVÁ, Kateřina. Maska v proměnách času a kultur. Praha: Grada Publishing, 2012. ISBN 978-80-247-2470-6

CHEKHOV, Michael. TO THE ACTOR – ON THE TECHNIQUE OF ACTING. [z angl. orig. přel. Zen Hirano]. Tokio: Bansei-Shobo, Co., Ltd. Japanese translation rights arranged with Harper & Row, Publishers, INC., N. Y. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo, 1990. ISBN 4-89380-123-6

KEENE, Donald. Noh, Kabuki, Bunraku. Japonsko: Kodan-sya Co., Ltd., Japan. Copyright ©2001

KOBAYAKAWA, Keiko. Bunraku. [přel Margaret W. Izutsu] Osaka: The National Theatre, © The National Bunraku Theatre in Osaka (speciální vydání, které se rozdalo jenom zaměstnancům divadla v Osace

KRATOCHVÍL, Karel. Ze světa komedie dell'arte. 1.vyd. Praha: Panorama, 1987. S 13857

MOTOKIJO, Zeami. Poučení hercům. 1.vyd. Praha: Nakladatelství KANT pro Akademii múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7437-214-8

9.2 Internetové zdroje

Aktin. CORE. trénink středu těla. Autor-Jan Cacha. Aktin.cz [online]. © 2021 Selltime s.r.o. 20-8-2011 [cit.15-12-2021]. Dostupné z: <https://aktin.cz/core-trenink-stredu-tela>

CaliberCast, Ltd. the 能ドットコム. the-noh.com [online]. Copyright© 2021 [cit.10-10-2021]. Dostupné z: <https://www.the-noh.com/jp/index.html>

Japan Arts Council. The Culture Digital Library [online]. Copyright© 2018 [cit.15-10-202]. Dostupné z: <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/>

KUNIO, Minakat.能 敦盛 Nō: Atsumori (Full Japanese Noh play "Atsumori") In: Youtube [online]. Japonsko, 2019 [cit.10-10-2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=-lANIUMrfEw>

9.3 Zdroje přílohy

Obrázek 1 – takedayoshiteru.jp [online]. [cit. 15-10-2021]. Dostupné z: <https://takedayoshiteru.jp/>

Obrázek 2 – いいね金沢. 尾山神社所蔵能面 [online]. Copyright© Kanazawa City All Rights Reserved. [cit. 15-10-2021]. Dostupné z: <https://www4.city.kanazawa.lg.jp/11104/bunkazaimain/shiteibunkazai/yuukeibijutsu/oyamanoumen.html>

Obrázek 3 – ADF webmagazine. 能面が究極の造形物 [online]. © NPO AOYAMA DESIGN FORUM 2018-2021 [cit. 15-10-2021]. Dostupné z: <https://images.app.goo.gl/Y62BaTtjQQZgAw4J6>

Obrázek 4 – 東京国立博物館 - 1089 ブログ. 上杉家伝来の能面. entertissue59.rssing.com [online]. © 2021 //www.rssing.com 15-2-2019 [cit. 17-10-2021]. Dostupné z: <https://images.app.goo.gl/CF3YGmDu4xHKwetMA>

Obrázek 5 – Japan Arts Council. The Culture Digital Library [online]. Copyright© 2018 [cit. 18-10-2021]. Dostupné z: <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc9/kouzou/stage/tokusyoku.html>

Obrázek 6, 14 – CaliberCast, Ltd. the 能ドットコム. the-noh.com [online]. Copyright© 2021 [cit. 18-10-2021]. Dostupné z: <https://www.the-noh.com/jp/sekai/stage.html>

Obrázek 9–12 – Japan Arts Council. The Culture Digital Library [online]. Copyright© 2018 [cit. 17-10-2021]. Dostupné z: <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc26/rekishi/index.html>

Obrázek 13 – nippon.com [online]. Nippon Communications Foundation ©2011-2021

[cit. 17-10-2021]. Dostupné z: <https://images.app.goo.gl/xhg8QoK3X84uZS4r7>

Obrázek 15 – 能楽笛方 栗林祐輔. 久良岐能舞台. yuriku77.blog75.fc2.com [online]

copyright©2021 能楽笛方 栗林祐輔 all rights reserved. 25-7-2010 [cit. 18-10-2021].

Dostupné z: <http://yuriku77.blog75.fc2.com/blog-entry-1.html>

Obrázek 16 – Sponichi Annex [online]. Copyright © SPORTS NIPPON

NEWSPAPERS. All Rights Reserved. 1-8-2020 [cit. 18-10-2021]. Dostupné z:

<https://www.sponichi.co.jp/entertainment/news/2020/08/01/gazo/20200731s00041000514000p.html>

Obrázek 17 – 株式会社アーティス. デザインを美しくする「黄金比」について理解し

よう！（身の回りにある黄金比） [online]. Copyright© Artis All Rights Reserved

20-9-2018 [cit. 18-10-2021]. Dostupné z:

<https://www.asobou.co.jp/blog/web/golden-rate>