MASARYKOVA UNIVERZITA
Filozofická fakulta
Ústav hudební vědy

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

2008 **Dana Jakubcová**

MASARYKOVA UNIVERZITA
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV HUDEBNÍ VĚDY
SDRUŽENÁ UMĚNOVĚDNÁ STUDIA

Dana Jakubcová

BUNRAKU – japonské tradiční loutkové divadlo

Bakalářská diplomová práce

Vedoucí práce: PhDr. Jaroslav Blecha

2008

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

.....

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu práce PhDr. Jaroslavu Blechovi za připomínky a konzultace, kterými přispěl k vypracování této diplomové práce.

OBSAH

Úvod 6
Poznámka k přepisu japonských jmen a slov..... 8
I. Doba vzniku a vývoj bunraku..... 9
I.1. Období Tokugawa a jeho měšťanské prostředí..... 9
I.2. Historický vývoj divadla bunraku..... . 10
II. Loutkáři a loutky..... 14
II.1. Loutkáři..... 14
II.1.1. Oděv loutkářů..... 15
II.1.2. Koncepty *kurogo* a *dezukai*.....16
II.1.3. Herecká příprava..... 16
II.1.4. Technika loutkovodiče..... 17
II.1.5. Gesta *furi* a *kata*..... 20
II.2. Loutky..... 21
II.2.1. Vývoj loutek..... 21
II.2.2 Anatomie loutek..... 22
III. Vypravěč a hráč na šamisen..... 27
III.1. Tajú..... 27
III.2. Šamisenhiki a jeho nástroj..... 29
III.2.1. Šamisen..... 30
III.3. Hudebníci/dozvukovači za scénou..... 31
IV. Hudba..... 31
IV.1. Hudební styly..... 32
V. Jeviště..... 33
VI. Drama a Čikamacu Monzaemon..... 34
VI.1. Čikamacu Monzaemon.....34
VII. Meyi Evropou a Asií..... 39
VII.1. Vzájemné inspirace..... 39
VII.2. Mor na ty vaše rody!!!..... **40**
Závěr 45
Resumé 46
Seznam použité literatury a pramenů 47

ÚVOD

Každá země má vlastní divadelní tradice, které jsou často zcela odlišné od okolních. O to větší rozdíl v přístupu k divadlu najdeme v zemi vzdálené. Specifika divadla asijských národů spočívají mimo jiné v tom, co divák od představení očekává. Na rozdíl od nás, kteří chodíme na příběh, takový Číňan, Japonec nebo Ind příběh dávno předem zná. Důvodem proč navštíví divadlo je, že se jde podívat, jak jím obdivovaný herec zahraje svůj part, na výkon recitátora nebo na svou oblíbenou scénu. Přitom nerozlišují mezi divadlem herců a divadlem loutek, protože obě jsou určena dospělému diváku, narozdíl od evropského, kde je loutkové divadlo většinou pro děti.

V Japonsku se na počátku sedmnáctého století se začal vyvíjet typ loutkoveho divadla, které nemá obdobu nikde jinde ve světě. Japonské loutkové divadlo se nazývá ningjó džóruri, případně pouze džóruri, nebo nověji bunraku. Ať už ho pojmenujeme jakkoliv, faktem zůstává, že je i v dnešní moderní době v Japonsku živým uměním, které má ve svém domácím prostředí dlouhou souvislou tradici a přitom stále dovede diváka oslovit.

Bunraku je velmi vzdálené naší představě loutkového divadla. Jeho loutky dosahují tří čtvrtin výšky člověka a každou loutku vodí tři loutkovodiči přímo před zraky diváků. Jemná, do nejmenších podrobností vypracovaná technika loutek umožňuje, že loutky budí dojem živých herců. Animátoři za loutku nemluví, mají na starost „pouze“ manipulaci dřevěných figur. Vlastní děj hry přednáší vypravěč za doprovodu hráče na strunný nástroj šamisen. Vypraveč, hudebník a loutkovodič jsou společně nazýváni *sangjo*, což japonsky znamená „tři umění“.[1]

Důvodem, proč se chci ve své práci zabývat tímto druhem divadla, je, že je toto téma pro běžného evropana málo známým ba dokonce neznámým. Je otázkou, zda může západní divák porozumět východnímu pojetí divadla, které je tak zásadně odlišné, jak svou estetikou a symbolikou, tak i interpretací. Odlišná je i cílová divácká skupina, na kterou se zaměřuje.

Ústředním tématem práce bude tedy přiblížení tradic japonského loutkového divadla evropskému diváku a přispět tím k jejich pochopení. Druhou oblastí zájmů této práce je zjistit, zda existuje vzájemné ovlivňování divadelní kultury Japonska a Evropy, s přihlédnutím i k naší domácí scéně. A je-li možné a přínosné určité přejímání prvků bunraku a jejich využití v inscenaci evropského typu. Toho hodlám dosáhnout metodou

1 Kawatake, Toshio. *A History of Japanese Theather.II. - Bunraku and Kabuki.* Yokohama: Kokusai Bunka Shinkokai (Japan Cultural Society), 1971. s.67.

analýzy a srovnání dostupných pramenů a na základě získaných informací bude provedena kompilace veškerých pro práci přínosných poznatků.

Při studiu divadla jiných kultur je důležité obeznámit se s kontextem, z něhož divadlo vzešlo, protože jinak nám bude jeho výraz připadat pouze jako kuriózní spektákl. Proto tedy v první kapitole věnuji pozornost základním informacím o dějinných okolnostech, a kulturnímu prostředí doby vzniku bunraku. Prvním krokem na cestě k porozumění je totiž znalost myšlenkového světa, ze kterého toto svébytné umění vyrůstá. Pokud je zvolena tato širší perspektiva, vyvstane před námi značně rozmanitý svět Země vycházejícího slunce (*Nippon / Nihon-koku*) a umělecké tvorby z něj vyvěrající.

I při znalosti kulturního a myšlenkového kontextu má západní pozorovatel často, alespoň zpočátku, obtíže s četnými konvencemi asijského divadla. Mezi ně patří symbolika barev, gestika a ostatní obecně ustálené představy. I hudební styl nám často připadá přinejmenším nezvyklý. Vyznačuje se nadbytkem píšťal, bubnů, gongů apod. Silně kovový zvuk šamisenu, při kterém se japonský divák bude třást blahem, našim západním uším zprvu jistě libým nebude. Právě pro tuto zásadní odlišnost ve vnímání jsou prostřední kapitoly věnovány seznámení se s jednotlivými složkami, ze kterých se bunraku skládá. Nebude opomenut ani nejslavnější japonský dramatik píšící pro bunraku „japonský Shakespeare“ Čikamacu Monzaemon a letmý náhled do jeho dramatických textů. Poslední kapitola naznačí vývoj a možnosti spolupráce Východu a Západu.

Ve svém tématu vycházím z dostupné literatury k dané problematice, která však v českém jazyce není nikterak rozsáhlá. Je to kniha Vlasty Hilské *Japonské divadlo* z roku 1947, v níž se zabývá různými druhy japonských rituálních tanců a divadel. Dále pak publikace naší přední odbornice na asijské divadlo Dany Kalvodové za spolupráce M. Nováka s názvem *Vítr v piniích* z roku 1975. Jak si můžeme všimnout, obě knihy jsou již staršího data vydání, avšak žádnou novodobou publikaci, věnující se v podobné míře japonskému loutkovému divadlu bunraku, v naší mateřštině nenajdeme. [2]

Z tohoto důvodu práce vychází převážně z cizojazyčných publikací anglických a amerických autorů, převážně orientalistů, a překladů z japonštiny. Zvláště zajímavě píše o bunraku Barbara C. Adachi v *Backstage at bunraku: a behind the scenes look at Japan's traditional puppet theatre*, kde nahlíží do zákulisí souboru divadla Asahiza v Ósace. Kvalitním zdrojem informací je dále kniha předního amerického japanologa Donalda Keenea *Bunraku: The Art of Japanese Puppet Theatre*, která je velkým přínosem i svými

2 Pro úplnost bych měla zmínit ještě knihu Dany Kalvodové *Asijské divadlo na konci milénia (Academia,Praha 2003).* Tato kniha se věnuje čínskému a japonskému divadlu. O bunraku se však nijak zásadně nezmiňuje.

krásnými fotografiemi. Ando Tsuruo, divadelní kritik a ředitel Japan Theatrical Association, se naopak, v knize *Bunraku : The Puppet Theater,* zabývá loutkovým divadlem bunraku chronologicky, od prehistorie až po rok 1967.

K sepsání poslední kapitoly bude nápomocen záznam inscenace DRAKu *Mor na ty vaše rody!!!*, která proběhla ve spolupráci s Japan Foundation Tokyo.

Dalším zajímavý, zdrojem jsou internetové stránky Společnosti pro Bunraku (*Bunraku kyokai*) a Národního japonského divadla v Tokiu, které poskytují sice stručné, ale zajímavé a přehledné informace nejen i historii, ale i o aktuálním dění.

Poznámka k přepisu japonských jmen a slov

Přepis japonštiny nepředstavuje tak záludnou záležitost, jakou může být přepisování čínštiny či tibetštiny. Veškeré japonské výrazy a osobní jména v textu uvádím za použití české transkripce, která výslovnosti japonských slabik velmi dobře odpovídá. Pouze u bibliografických údajů ponechávám jména i názvy děl v původní podobě, tak jak jsou uvedena na citovaném zdroji.

U japonských osobních jmen zachovávám tradiční pořadí, nejprve příjmení, poté vlastní jméno. Japonské a jiné cizojazyčné termíny odděluji kurzívou, s vyjímkou slov která se objevují velmi často. Například slovo bunraku nebude graficky oddělené.

Čínská slova uvádím v transkripci pinyin (pchin-jin), která je nejrozšířenější používanou transkripcí ve světě.

I. DOBA VZNIKU A VÝVOJ BUNRAKU

I.1. Období *Tokugawa* a jeho měšťanské prostředí

Po dvou stoletích plných válek označovaných jako doba Muromači začala být pociťována touha po národním sjednocení. Na krátké období, zvané Azuči-Momojama(1573—1602), se vlády zmocnil Hidejoši, který byl sice brutálním dobyvatelem, ale japonská kultura za jeho vlády jen vzkvétala. Nastal rozvoj řemesel a obchodu. Bylo podporováno výtvarné umění, divadlo(hry *nó*), architektura, velkou oblibu si získal čajový obřad. Nakonec se však po lítých bojích ujal vlády nad zemí Ieasu z rodu Tokugawa. Roku 1603 se nechal jmenovat šógunem a od té doby až do roku 1868 vládla v Japonsku dynastie šógunů z rodu Tokugawa. Císař byl v té době postavou pouze symbolickou. Toto období se označuje buď podle sídelního města Edo[3] nebo podle rodiny šógunů Tokugawa. Byla to doba míru a úplné izolace od okolního světa. Výsadní postavení patřilo vojensé šlechtě samurajů. Státním náboženstvím se stal „reformovaný konfucianismus“[4] jehož hlavním principem byla oddanost a poslušnost, uplatňovaná hlavně vůči státu. [5]

I přes propagované nízké společenské postavení obchodníků se začal městský život střední třídy rozvíjet a bohatství měšťanů narůstalo. Třída obchodníků a řemeslníků zbohatla až tak, že svým majetkem ovládala celé japonské hospodářství.

Éra Genroku (1688-1704) byla dobou všeobecné prosperity ve městech i na venkově a velikého kulturního rozkvětu, který pokračoval ještě po celé osmnácté století. V řadě velkých měst, zvláště v oblasti Kjóta a Ósaky, vznikl svérázný měšťanský způsob života. Rostoucí bohatství dovolovalo podporovat umění, a tak umělci začali tvořit pro lid. Inspirovali se veselým životem velkoměst i bujarými lidovými zábavami. Rozvíjelo se básnictví, v malířství vzniká škola *ukijoe* (obrázky z prchavého světa). Její nádherné barevné dřevořezy ovlivnily i francouzský impresionismus.

Obchodníci si vytvořili svou vlastní lidovou kulturu vysoké úrovně. Pro jejich zábavu a potřebu krásna vyrostly v městech zábavní čtvrtě, v nichž měli množství čajoven, kde tančily nebo hrály na šamisen ušlechtilé gejši nebo prozpěvovaly veselé kurtizány, a také spoustu divadel. Široko daleko nejznámější a nejvyhlášenější čtvrť

3 Edo je starší název nynějšího Tokia.
4 Kalvodová, Dana. *Vítr v piniích*. Praha: Odeon, 1975. s.185.
5 Boháčková, L. Winkelhoferová, V. *Vějíř a meč. Kapitoly z dějin japonské kultury.* Praha: Panorama, 1987. s. 76-84.

byla Jošiwara z Eda. Divadlo bylo v té době tak oblíbené, jako například v Londýně za Shakespeara. Hrálo se od sedmi hodin ráno až do deseti večer[6].

„O Ósace, jejich hlavním středisku, se říkalo, že nejmocnější knížata se třesou, když se kupci v Ósace hněvají.“ [7]

Není se tedy čemu divit, že se v těchto příznivých podmínkách vyvinuly dva výrazné druhy japonského divadla - *kabuki* a loutkové divadlo. Bunraku, na rozdíl od císařského divadla nó, bylo vždy určeno měšťanským vrstvám. Nikdy také nelpělo na předávání umění z otce na syna. Každý, kdo měl zájem a trpělivost, mohl se po delším studiu zařadit do uměleckých rodin.

I.2. Historický vývoj divadla *bunraku*

Je vlastně velkým zjednodušením, nazýváme-li japonské loutkové divadlo divadlem Bunraku. Tento název dostalo až začátkem 19. století podle tehdy úspěšného divadla Uemury Bunrakukena v Ósace. Do té doby se tento žánr nazýval *džoruri*, nebo *ningjó džóruri*. Stejně jako jeho název, prodělalo i samotné loutkové divadlo velký vývoj.

Loutky byly v Japonsku známy už v dávných dobách. Počátky japonského loutkářství můžeme vystopovat až do období Heian (781-1185), kdy Óe Tadafusa publikoval svou *Knihu loutkářů* (rok 1100).[8] Rané formy z 12. století, pravděpodobně odrážejí Asijské kontinentální vlivy a šamanismus stejně tak jako původní domorodé náboženské funkce. Džóruri, stylizovaná vyprávění na kterých je bunraku založeno, jsou známa již v 15. století, kdy potulní, většinou slepí baviči recitovali příběhy Heike za doprovodu loutny hruškovitého tvaru, zvané *biwa*.

Pojmenování džóruri dala název stejnojmenná princezna, hrdinka populárního příběhu z 15. století *Džoruri džúnidan sóši* (Vyprávění princezny Džóruri ve dvanácti epizodách). [9]

Po roce 1560 přišla významná změna, z ostrovů Rjúkjú byl zaveden jiný strunný

6 Hilská, V. *Japonské divadlo.* Praha: Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol, 1947. s. 59.
7 Hilská, V. *Japonské divadlo.* Praha: Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol, 1947. s. 57.
8 Brockett, O., G. *Dějiny divadla*. Praha: NLN a Divadelní ústav, 1999. s.774.
9 *Kalhoty pro dva* – antologie japonského divadla. Kol. autorů. Praha: Brody, 1997. s.7.

nástroj zcela odlišných kvalit, *šamisen*.

Spojení loutek a *džóruri*

Na počátku 17. století se známý hráč na šamisen Menukija Čózaburo spojil s loutkářem Hikitou, který k oživení vyprávění užíval při představení jednu nebo dvě loutky, jež představovaly hlavní hrdiny a neumělými pohyby naznačovaly děj. Jejich prosté divadlo dosáhlo obliby až u císařského dvora. Tehdy tedy došlo k trvalému spojení loutkových představení s recitací příběhů džóruri. V polovině 17. století už si nikdo neuměl představit džóruri bez loutek. Hrály se hlavně příběhy o hrdinovi Kimpirovi, který měl nadlidskou sílu a vítězil nad démony a divokými zvířaty. Společnost loutkaře a recitátora byla dvakrát povolána hrát před šógunem.

Tento prvek je zachován ve struktuře loutkového představení dodnes. Vypravěč recituje celý příběh, dialogy všech postav i autorské komentáře, zatímco loutkáři se věnují jen animaci loutkových postav. Divadlo tedy tvoří lidé tří základních profesí. Vypravěč (recitátor) tajú, loutkovodič ningjózukai a hráč na šamisen zvaný šamisen-hiki.

Kolébkou nově vzniklému divadlu bylo císařské hlavní město Kjóto. Později se centrum krátce přesunulo do Eda (dnešní Tokio), po jehož vyhoření roku 1657 se opět přesunulo do Ósaky, aby se ta, v 70. letech 17. století, stala hlavním městem loutkového divadla. Toto přechodné období, od vzniku až po ustálení jeho podoby, se nazývá staré džóruri (kodžóruri).[10]

Zlatý věk loutkového divadla

Koncem 17. století žil v Ósace Takemoto Gidajú (1650-1714), který měl skvělý hlas a hudební nadáni. Založil si roku 1685 v nejživější ósacké čtvrti Dotómbori, loutkove divadlo Takemoto-za. To se stalo mezníkem ve vývoji a počátkem nového divadla šindžóruri. Vytvořil zvláštní styl přednesu *gidajú* k odlišení od ostatních drůhů džoruri. Jeho styl pak v loutkovém divadle převládl.

Loutkové divadlo Takemotoza se stalo velmi proslulým, když pro ně začal psát největší japonský dramatik Monzaemon Čikamacu (1653 - 1725) . Tento dramatik udělal z loutkové hry skutečné umění. Jejich spolupráce se ukázala velmi přínosnou. Monzaemon přinesl nové náměty, Gidajú pak zcela nový způsob jejich přednesu.

Monzaemon však s sebou přinesl i zkušenosti z *kabuki* a poprvé také zpracoval náměty ze současnosti. Současně ovšem docházelo k proměnám loutek a samotného

10 Hilská, V. *Japonské divadlo*. Praha: Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol. 1947,s. 60.

jevištního prostoru. Za časů dramatika Čikamacu byla hrána představení poněkud obdobným způsobem, jak jej známe v klasické podobě i u nás. Loutka byla voděna jedním animátorem, který byl ukryt za oponkou a držel loutku nad svou hlavou. Také vypravěč *tajú* s doprovodným hráčem na šamisen byli zakrytí oponkou.

Roku 1703 založil Tojotake Wakadajú, jeden ze žáků Takemoto Gidajú, konkurenční divadlo Tojotake-za, tato zdravá konkurence mezi dvěma divadelními scénami, Takemoto-za a Tojotake-za, přinesla bunraku ještě větší popularitu. Obě skupiny Takemoto a Tojotake spolu soutěžily, čí hry budou krásnější a budou mít větší úspěch. Každá skupina měla své vlastní dramatické autory. Monzaemon Čikamacu a Takeda Izumo psal pro Gidajú, Ki no Kaion pro Tojotake.

V tomto roce také Čikamacu a Takemoto uvedli jejich první moderní hru sewamono. Jmenovala se Sonezaki šinjú (Dvojitá sebevražda v Sonezaki). Pojednává o mladém kupci a kurtizáně namísto o obvyklých historických nebo nadpřirozených postavách.

Při uvedení této hry byla poprvé odstraněna opona a vodič i vypravěč se objevili před publikem. Byla to hra po mnoha stránkách revoluční: první hra pojednávající o sociálním a osobním konfliktu obyčejného člověka, první formální odkrytí iluzivnosti loutkového divadla.

Tato doba, tedy první polovina 18. století, je považována za zlatý věk loutkového divadla. Byla napsána nejslavnější díla, například *Pokladnice věrných samurajů* (Kanadehon čú-šingura).

Rozvoj loutkového divadla a divadla Kabuki probíhal současně. Styl loutkového divadla měl vliv na styl Kabuki a hry slavných dramatiků loutkářských se předváděly v Kabuki. Dokonce asi půl století byla popularita bunraku větší než kabuki. Bylo to především proto, že velcí dramatici, jako byl Čikamacu, psali v tu dobu výhradně pro loutky. Pokud tedy divadlo Kabuki chtělo udržet krok s loutkovým divadlem, bylo nuceno přebírat jeho repertoár. A přebíralo ho důsledně se vším všudy. Způsob hry herců byl veden snahou po napodobení strohých pohybů loutek, vypravěčovy pasáže nebyly dramatizovány, ale zůstaly recitovány vypravěčem za doprovodu šamisenu a podobně. A tak jsou hrány na jevišti Kabuki tyto hry dodnes. Čikamacu psal zprvu pro oba typy divadla, Kabuki i Bunraku, ale od roku 1705 už jen výhradně pro Bunraku.[11]

Vrchol popularity a úpadek v 18 stol.

Loutkové divadlo v době od počátku 18. století až do jeho druhé poloviny daleko

11 Hilská, V. *Japonské divadlo*. Praha: Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol. 1947, s. 60.

zastínilo divadlo Kabuki se skutečnými herci, a to v Kjótu i v Ósace.

Nejúspěšnějšími autory té doby byli Takeda Izumo (1691-1756) a Čikamacu Handži (1725-1783). Právě v té době se ustálila většina jeho konvencí. Zavedl se způsob vodění jedné loutky třemi animátory, bylo to roku 1734.

Později však, v důsledku sílícího soupeření mezi džóruri a kabuki, zájem o loutkové divadlo slábne a návštěvnost klesá. Divadlo Takemoto-za, ve kterém se odehrála nejslavnější éra džóruri, bylo roku 1767 přeměněno na divadlo pro kabuki a totéž se stalo i sjinými loutkovými divadly. Kulturní život se také přesouvá z Ósaky do Eda a vedoucí postavení v japonském dramatu získává divadlo kabuki.

Do jisté míry znovu ožívá poté, co do Ósaky přichází, někdy v letech 1789-1800, populární recitátor Uemura Bunrakuken (1737-1810). Přichází se svým souborem ze sousedního ostrova Awaji, kde má loutkářské umění taktéž dlouhou tradici. Název bunraku, jehož užívají soudobí loutkáři, se odvozuje od něho. Bunrakukenovi se podařilo oživit tradici loutkového divadla, které začalo hrát hry z kabuki, čímž získalo opět diváky. V té době nemělo bunraku žádné stálé divadlo, až za Bunrakukenova následovníka vzniklo divadlo s názvem Bunraku-za.

Navzdory Bunrakukenově práci zápasilo loutkové divadlo v devatenáctém a dvacátém století o přežití.

20.století

Ve 20. století se stává název bunraku oficiálním termínem pro tento typ divadla.

Poslední významnou změnu přinesl divadlu rok 1963, kdy byla za účelem provozování všech forem tohoto umění utvořena Asociace bunraku (Bunraku Kjókai). Její zásluhou získalo divadlo podporu vlády, prefektury a také přímé dotace.

V dubnu roku 1984 bylo v Ósace založeno Národní divadlo bunraku (National Bunraku Theatre), které je velmi luxusně vybaveno a má 753 míst k sezení.

Ve svém domovském ósackém divadle, dále pak v malém divadle tokijského Národního divadla a na turné po Japonsku a cizině hraje soubor bunraku šest až osm měsíců v roce.

Roku 2003 bylo Japonské tradiční loutkové divadlo buraku přidáno na seznam nehmotného kulturního dědictví UNESCO (UNESCO's Intangible Cultural Heritage list) jako Mistrovské dílo ústního a nehmotného dědictví lidstva (Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity).

II. LOUTKÁŘI A LOUTKY

Loutkové divadlo bunraku má dvě jedinečné věci, které nenajdeme v žádném jiném divadle na světě. Jsou to speciální loutky a způsob, jakým je s nimi manipulováno. K dokonalému ovládnutí jedné loutky, jejíž mechanismus je velmi složitý, je zapotřebí třech loutkovodičů, kteří pohybují loutkou přímo na jevišti před zraky diváků. Spolupráce všech tří operátorů můsí být naprosto přesná, pokud by totiž spolu nespolupracovali v dokonalé harmoni, pohyby loutek by vypadaly nepřirozeně a loutka by nikdy nemohla vzbudit dojem, že obživla. Loutky bunraku používají osobitá gesta a sobě vlastní pohyby, které jsou plynulé, ne trhavé jako u našich loutek, a proto mohou vyjádřit i ten nejnepatrnější odstín nálady.

II.1. Loutkáři

Jak již bylo řečeno, loutku mohou ovládat tři operátoři (*ningjó-zukai*). Hlavní loutkovodič ovládá hlavu a pravou ruku loutky, zatímco dva níže postavení loutkoherci obsluhují druhou ruku a nohy.

Hlavní loutkovodič (*omozukai*) prostrčí svou levou ruku skrz oblečení na zádech loutky, aby mohl uchopit držadlo uvnitř, a tak podpírat těžkou váhu loutky a zároveň ovládat její hlavu. Držadlo je vybaveno složitým mechanismem provázků a páček, kterými je možné zvedat hlavu, hýbat očima, ústy i obočím. Zatímco operátor konroluje pozici loutky a vede nebo naklání hlavu, vytváří i výraz loutčiny tváře. Život loutky závisí na jeho levé ruce. Tato ruka je něco jako loutčina páteř, skrze kterou přejde do loutky závan života.

Loutkářova pravá ruka je prostrčena pravým rukávem loutky, kde je podobný mechanismus jako u hlavy. Může tak pohybovat se zápěstím i prsty loutky. Při některých složitějších akcích (hození vějíře, manipulace s mečem a pod.) prostrčí svou ruku rukávem ven a provede úkon za loutku sám.

Druhý loutkovodič (*hidarizukai*)[12] manipuluje levou rukou loutky jeho vlastní pravou rukou. Nedostane se však do bezprostřední blízkosti loutky, proto je levá ruka delší než pravá. Ruku ovládá pomocí tyčky, dlouhé něco kolem čtyřiceti centimetrů a vedoucí zezadu k lokti loutky. Jednoduchým mechanismem s provázky je možné pohybovat předloktím i prsty. Je také zodpovědný za rekvizity, které podle potřeby podává hlavnímu loutkovodiči.

12 může být také nazýván *sašizukai*, záleží na tradici dané herecké společnosti

Třetí loutkovodič (*ašizukai*), má na starost nohy a chodidla. U mužských postav chytí každou rukou jednu nohu za kovové držátko, ve tvaru L, na patě. Je tak schopen předvést chůzi, běh i kopání. Ženské loutky nohy nemají, je tedy na tomto operátorovi, aby vytvořil pohyby sukně iluzi, že tam nohy jsou. Třetí operátor má na starost i zvukové efekty kroků, které vytváří vlastníma nohama.

Samozřejmě ne všechny loutky, co se objeví na jevišti jsou ovládány třemi loutkáři. Loutky jako dvorní dámy, stráže, prodavači nebo kolemjdoucí mají tvář s jednoduchým neměnným výrazem a jsou o trochu menší. Pohyby mají velmi jednoduché a takovou loutku je schopen ovládat jeden člověk. Tyto loutky se nazývají c*ume ningjó* nebo jen c*ume*. I na loutky představující zvířata (lišky, koně, tygry) stačí jeden loutkovodič. Ale loutky používané pro hlavní role jsou vždy ovládány třemi loutkovodiči.

II.1.1. Oděv loutkářů

Hlavní loutkovodič, který má obvykle nezahalenou hlavu, obléká prosté černé kimono[13] a přes ně tuhou skládanou kalhotovou suknici *hakama.* Při speciálních scénách obléká *kamišimo,* nádherný slavnostní oděv, který je složen ze svrchní vesty s širokými skládanými rameny (*kataginu*) oblékané přes kimono[14] a suknici *hakama.* Na své pravé ruce má bílou rukavici bez palce. Na nohou má vždy vysoké koturny (*butai geta*). Jsou to jakési nazouvací dřevěné špalíky[15] se slaměným spodkem, které mu umožňují, podle potřeby, pracovat ve výšce deseti až třiceti centimetrů nad jeho dvěma asistenty a přejít lehce a potichu přes jeviště.

Operátor levé ruky obléká *kurogo,* prostý černý bavlněný hábit s úzkými rukávy sahající ke kotníkům. Je ovinutý jako kimono a svázaný dlouhou mašlí nad pravým bokem. Černá kukla (*zukin*) vyrobená z hrubě tkaného plátna nebo bavlněného materiálu, mu úplně zakrývá hlavu i krk. Jeho černé rukavice jsou také bez palce, stejně jako u hlavního operátora. Na nohou má jednoduché slaměné sandály (*zori*).

Třetí operátor je oblečen naprosto stejně jako druhý.

13 V červnu, červenci a srpnu bilé. In Adachi, Barbara, C. *Backstage at Bunraku*. Tokyo: Weatherhill, 1985, str.34.
14 Kimono je označeno jeho rodinným erbem *montsuki*
15 Podobných se užívalo i ve starém řeckém divadle

II.1.2. Koncepty *kurogo* a *dezukai*

Skutečnost, že se na scéně kolem loutky objeví tři lidé, by mohla mít dosti rušivý efekt. Proto, aby vodiči svým obličejem nerušili ilusi diváka, vznikl koncept *kurogo*. Všichni loutkovodiči jsou oděni v černé šaty a přes hlavu mají kápě s tylovou mřížkou přes oči. Tímto splývají s pozadím a umožní tak vyniknout barevné loutce. V Japonsku původně zanamenala černá barva nicotu, nepřítomnost. Takže bunraku si přizpůsobilo tento koncept „ničeho" a začalo používat černě oděné vodiče, což mělo naznačit, že nemohou být viděni, když "nic" je tam. Tato barva byla také vybrána, protože černá barva nejméně ze všech přitahuje pohled. Nicméně při mistrovské manipulaci s loutkou chce publikum vidět toho, kdo ji vede. Proto byla přijata i představa *de-zukai*, kde operátor je viditelný pro publikum, tzn. že jeho tvář je odkryta.

Pro určité scény je však kompletně černý oděv nutný. „Ve čtvrtém aktu hry Chushingura, věrný Oboši, poté co jeho pán spáchal sebevraždu, stojí stranou od brány hradu, který byl předán šogunátu, přísahá pomstu a tiše opouští scénu."[16] Tahle zármutkem naplněná scéna, patřící do temné noci, by byla zkažená, kdyby byly operátorům vidět tváře nebo kdyby byli oblečeni do jiné barvy než černé.

II.1.3 Herecká příprava

Výchova loutkářů je velmi přísná. Traduje se, že každý loutkovodič se učí nejprve deset let animovat nohy, pak postoupí na animátora levé ruky a teprve po dvaceti letech začne trénovat úkony hlavního loutkovodiče. V praxi neexistuje žádný předpis, který by určoval nějakou fixní dobu. Počet let je ve skutečnosti v mnoha případech individuální, závislý na podmínkách učení, na ochotě mistrů předat žákům své umění a podělit se s nimi o zkušenosti a herecké triky. Mnozí z nejlepších operátorů se zdokonalili samostudiem.

Tréning začíná v dětství, ve věku osmi až deseti let. Nejdříve adept pomáhá na jevišti. Pak se naučí slova recitace džóruri. To trvá přibližně tři roky. Po této době se začne učit zacházet s loutkou. Od té doby musí žák neustále procvičovat dokud se jeho pohyby nestanou jedním s loutkou, kterou ovládá. Nejprve dostane na starost nohy, těm se věnuje v rozmezí od tří do deseti let, než se stane opravdu zdatným ve své roli. Dalším stupněm je manipulace s levou rukou, opět v podobném časovém rozmezí. Teprve pak je loutkovodiči dovoleno, aby pohyboval loutkou v menších úlohách. Nakonec tedy dosáhne vrcholného cíle být hlavním

16 Kawatake, Toshio. *A History of Japanese Theater.II-Bunraku and Kabuki.*Yokohama: Kokusai Bunka Shinkokai (Japan Cultural Society), 1971, s. 22.

loutkovodičem. Na této hlavní pozici se specializuje na mužské nebo ženské role[17].

V dnešní době, kdy se všechno kolem nás mění mnohem rychlejším tempem, nejsou lidé, kteří by se chtěli naučit tomuto umění, ochotni podstoupit tak dlouhodobý a přísný výcvik, jako tomu bylo v minulosti. Přitom určité typy loutek, například ty, které představují kurtizány (nosí množství ozdob do vlasů a jsou oděny do mnoha vrstev extravagantní róby) nebo samuraje (těžké brnění), mohou vážit až dvacet kilogramů. Celou tuto váhu musí unést hlavní operátor ve své levé ruce po celou dobu výstoupení. Samotná tato skutečnost je dostačujícím důvodem pro jeho dlouhý a tvrdý tréning, který musí absolvovat.

I kdyby však byl hlavní loutkář sebelepší, nebylo by to nic platné, pokud by zbylí dva pomocníci nebyli plně zběhlí ve svém umění, nezdar by byl jistý. Tito tři muži musí stejně i dýchat, je to ten nejzásadnější prvek v bunraku. Loutkář zodpovědný za pohyb levé ruky i ten, který má na starost nohy, musí samozřejmě nejen dokonale znát příběh a charakter své postavy, ale také techniku, které užívá hlavní loutkovodič.

Ne všichni loutkovodiči však mají to štěstí stát se *omozukai*[18]. Slavným případem je Jošida Kanši (1855-1930). Když ve svých sedmdesáti pěti letech umřel, byl nejstarším členem Společnosti Bunraku. Byl odsouzený ke čtyřiceti letům obsluhování výhradně nohou. V roce 1929, rok před jeho smrtí, ho různí lidé z literárního a uměleckého světa obdarovali čáskou padesáti jenů, což byl přibližně měsíční příjem, k utěšení jeho neúspěšné, smolné kariéry.[19]

II.1.4. Technika loutkovodiče

Technika loutkovodiče musí být bezchybná, aby mu umožnila vstoupit do duše své role bez momentu zaváhání. Každá loutka má svůj přesný a osobitý charakter, který přichází k životu pod jeho citlivýma rukama. Loutky bunraku nejsou pak déle neživými předměty vyřezanými ze dřeva, ale vyjadřují radost, nenávist a obavy literárních hrdinů i reálných osobností, které jsou součástí japonského života a kultury.

A. C. Scott, ve své knize *The Puppet Theatre of Japan*, uvádí následující řadu pravidel, která obsahují tajemství správného zacházení s loutkami. Pocházejí z jedné staré učební knihy. Aby pravidlům nováčci správně porozuměli, je jim doporučeno stotožnit se zcela s emocionálním pozadím her, protože až poté se může adept správně vyjádřit skrze loutku:

1.Nadměrná benevolence se stává slabostí.

17 Je to podobná specializace, jako u herců v divadle Kabuki nebo v Pekingské opeře.
18 Hlavním loutkovodičem
19 Keene, Donald. *Bunraku: The Art of Japanese Puppet Theatre*. Kodansha International Ltd., 1973, s. 52.

2.Nadměrná inteligence se stává pouhou dovedností.

3.Nadměrná víra se mění v zatvrzelost.

4.Nadměrná poctivost se stává neobratností.

5.Nadměrná velkomyslnost se stává výstředností.

6.Nadměrná zdvořilost se stává patolízalstvím.

7.Nadměrná statečnost se stává arogancí.

8.Je velký rozdíl mezi lakomstvím a střídmostí.

9.Zvířecí duše a kuráž není to stejné.

Instrukce končí varováním: Nejprve se dokonale nauč tyto zásady, a když ty ti neodpoví na všechny tvé otázky, potom běž za svým učitelem. Jen tak se můžeš stát velkým hercem.

Stejná kniha obsahuje tyto základní poučky pro techniku loutkoherectví. Jsou zajímavé jako průvodce mnoha pohyby užívanými na jevišti bunraku:

1.Mužská loutka vykročí dopředu vždy levou nohou první, ženská loutka pravou. To je odlišení mezi pohlavími.

2.Když hlavní postava vstává,pohlédne dozadu, ostatní loutky se ohlíží jen když opouští scénu.

3.Když loutka volá něčí jméno, ukazuje rukou k nebi.

4.Při našlapování zlehka, mělo by být tělo ohnuté a stehna se zvedat. U chůze ve tmě jsou rozpřažené ruce.

5.Pokládá-li loutka otázku, vykročí vpřed. Předvádí-li odmítnutí, ustoupí vzad. Aby ukázala obavy či strach, obrací tvář střídavě napravo a nalevo.

6.Samurajové přijíždějící jako poslové šlechticů, sejmou měč před tím než se posadí, řadový samuraj vchází do místnosti s měčem v ruce.

7.Ženská loutka setře slzy pohybem tváře, mužská loutka pohybem své ruky.

8.Ženská loutka provede první tři kroky na scéně pomalu, poté zvýší rychlost.

9.Slzy smějí být setřeny levou rukou pouze jednou z každých tří případů, ale když je loutka otočena zády k divákům, může být levé ruky užito jen jedenkrát za představení.

10.K vyjádření pochopení musí být hlava skloněna, pro vyjádření úžasu se zvedá vzhůru.

11.Loutky se naklání dozadu když vypráví příběh, když ho poslouchají ohýbají se dopředu.

12.Když se dvě loutky potkají, ta, patřící k nižší třídě, se mlčky ukloní.

13.Mužské loutky pohybují při smíchu rameny a ženské loutky kloní hlavu a zakrývají

ústa rukávem.

14.Před začátkem boje je ticho, ale poté, jako když se promění vítr, nastane velký hluk.

15.Ať je jakákoliv sezóna, loutky nikdy nezapomínají na svůj vějíř. Když je odložen meč, odloží se i vějíř. Meč je připevněn na levé straně těla a vějíř je na opasku napravo. Když loutky vstávají nejprve vezmou svůj vějíř a teprve potom meč.

16.Když poddaný mluví k pánovi, dívá se mu na kolena.

17.Při uctívání šintoistického božstva se loutky třikrát ukloní. V případě Buddhy spojí své ruce dohromady a skloní hlavu.

18.Velký mistr nepohybuje loutkou, pokud k tomu není důvod.

19.Není žádoucí, aby loutka po svém výstupu zůstala nečinně stát. Bylo by však horší, hýbala-li by se nepřirozeně.

Japonské publikum, které je na představení bunraku zvyklé, nevěnuje pozornost operátorovi. Vědomě akceptuje názor, že černá barva má být ignorována a může si vychutnat bunraku bez jakéhokoli rušivého vjemu. Ale mezi lidmi, kteří vidí bunraku poprvé v životě, je mnoho těch, kteří cítí něco cizího, rušivého v této technice. Nepochybně je to přirozená reakce. Ačkoliv je tvář hlavního operátora odkryta, zůstává bez výrazu. Pro někoho z cizinců, kdo je zvyklý na dynamičtější hraní na západě, to může vypadat zvláštně i nepříjemně. Jenže právě tato skutečnost je důvodem úspěchu loutkovodičů „vystavených“ na jevišti. Pokud by hlavní operátor ukázal jen náznak nějakých emocí, které patří loutce, strhl by na sebe nežádoucí pozonost diváků, což by mělo destruktivní účinek na základní podstatu, že je to loutka, která hraje. Hlavní operátor by samozřejmě měl cítit radost nebo smutek nebo zuřivost, když manipuluje se svou loutkou. Ale emoce, které se hrnou z jeho vlastního nitra, musí být kompletně přesunuty do loutky a vyjádřeny jen projevem jejím.

Čím více emocí je přeneseno do loutky, tím méně se jich ukáže na loutkoherci. Vidíme-li operátora, jak otáčí svou hlavu společně s hlavou loutky nebo zvedá své obočí společně s loutčiným, je to jistý znak toho, že loutka není plně přivedena k životu.

Loutkovodiči nadobro opouští veškeré výrazy, aby je přenechali vypravěčům, z jejichž slov a gest emoce doslova prýští, a loutkám, a při tom potlačují sami sebe. To je primární požadavek a podmínka krásy bunraku. Vynikající operátor zmizí před našima očima a my můžeme najít sami sebe okouzlené živým loutkovým portrétem lidského světa.

II.1.5. Gesta *furi* a *kata*

Gesta loutek mají za úkol zhmotňovat slova vypravěče. Gestika je velmi expresivní a realistická zároveň, i velmi složitá co se týče provedení. Je tvořena specifickou kombinací pohybů z nichž některé jsou realistické, jiné však nadnesené.

Existují dva typy gest běžně užívaných v bunraku: prvním je *furi*, stylizovaná reprodukce všedních lidských pohybů a činností jako například pláč, chůze, tanec nebo vyšívání. Dalším druhem gest jsou *kata. Z*názorňují dramatické vyvrcholení akce nebo citově vypjaté momenty, například vítězství, pomstu nebo odhodlání. *Kata* jsou velmi expresivní pohyby, které není lidské tělo schopno napodobit, loutka je jich však schopna. Třeba při vyjádření záchvatu hněvu: „Hruď se celá otřásá prudkým oddechováním, pohybuje se dopředu a dozadu, nohy zuřivě kopou do vzduchu, ruce trhavě vystřelují do stran, hlava vrhá dlouhé rozpuštěné vlasy na hruď a zase na záda. Chvílemi loutka působí jako obrovský napíchnutý brouk, který náhle ožil a chce se osvobodit.“[20] Tyto momenty zvané *mie,* nebo-li ukázání se, vznikají tehdy, když je loutka tak nabita emocemi, že už je to dále nesnesitelné a tehdy strne v nehybné pozici, v které však dál doznívá předešlý extatický stav. *Mie* se používá tam, kde je třeba upozornit diváka na závažnost místa. Loutka v pozici setrvá několik vteřin. V těchto chvílích je velmi důležitá spolupráce loutkáře a recitátora *tajú*. „Táhlé vzlyky ženského pláče, eskamotáž kvílivých zvuků jsou doprovázeny chvějivými otřesy těla loutky. Celá se hroutí a ztrácí ve svém žalu. Loutka bez kostí a bez páteře se poddává prudkým afektům v rozevlátějších a členitějších liniích, než jakých je schopno lidské tělo.“[21] Tyto scény jsou také náležitě odměněny publikem, které bujarými výkřiky dává najevo své nadšení.

20 Kalvodová, D., Novák, M. *Vítr v piniích.* Praha: Odeon, 1975, s. 228.
21 Tamtéž, s. 228.

II.2. Loutky

II.2.1. Vývoj loutek

Loutkářství má v Japonsku dlouhou tradici. První loutky se nazývají *kugucu* a mají svůj původ v pevninské Asii[22] Již v osmém století přicházeli do Japonska loutkáři z korejského poloostrova, byli nazýváni *kugucumavaši*. Žili kočovným životem, bydleli v plátěných stanech a putovali se svými dřevěnými loutkami po japonském venkově. Při těchto raných představeních měl loutkář před sebou přivázanou skříňku a v ní hrály loutky maňáskovitého typu. Hry pojednávaly obyčejně o založení nějakého kláštera. K tomu se zpívaly buddhistické zpěvy. Někteří loutkáři pomáhali v různých chrámech a svatyních a ve volných chvílích hráli loutkovou hru. *Vynikající byla skupina ve svatyni Jebisu v Niši-nomija u Ósaky. Jejich loutky představovaly „Jebisu", t. j. jedno ze sedmi božstev štěstí. Tato skupina chodila dům od domu a recitovala přání štěstí*.[23]

V některých oblastech začaly být loutky používány při náboženských obřadech jako prostředek k naklonění božstev. Loutkáři fungovali jako průvodci doprovázející loutky od svatyně ke svatyni. Později ztratily loutkové hry svůj náboženský ráz

Ve dvanáctém a třináctém století byli velmi populární slepí vypravěči, kteří za doprovodu biwy[24] přednášeli balady o boji rodů Taira a Minamoto[25]. Ve čtrnáctém století byly přivezeny z Číny do Japonska první marionety.

Počáteční loutky ze 17. století neměly ruce ani nohy, jen hlavu a kostým. S loutkou manipuloval jen jeden loutkář, držel ji nad hlavou zatímco sám stál za zástěnou, umístěnou v přední části jeviště, skrytý před zraky publika. Tehdy tedy diváci viděli jen loutky bez operátorů. Tendence zvýšit výrazovou schopnost loutek a zároveň tendence odkrýt techniku loutkářů se projevuje už od konce sedmnáctého století. Loutky byly postupně zdokonalovány. Kolem roku 1705 byla snížena výška panelu, za nímž se pohybovali animátoři, a jejich práce byla odhalena před zraky diváků. Tehdy, v začátcích divadla Takemoto-za, byly loutky malé a ovládal je jen jeden loutkář. Během dvacátých až třicátých let osmnáctého století se staly pohyblivými. Nejprve byla vyrobena pohyblivá ústa a pět prstů, dále oči a víčka a o tři roky později dostala loutka pohyblivé konečky prstů.

22 Konkrétně v Číně a Korei

23 Hilská, Vlasta. *Japonské divadlo.* Praha: Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol. 1947, s. 60.

24 Strunný nástroj podobný loutně

25 Mezi rodinami Taira a Minamoto zuřily neustále boje o moc a vliv na císařský trůn. Na konci období Heian (794-1185) byla převážná část rodu Minamoto vyvražděna a tím získal rod Taira vedoucí postavení.

Posledním vynálezem bylo zdvihání a klesání obočí.

Roku 1734, z podnětu novátorského loutkáře Jošida Bunzaburó[26], při představení *Bílá liška ze Šinody*, byli k ovládání postavy Yokambei použiti tři loutkovodiči. O dva roky později použili v konkurenčním divadle Tojotake-za, ve hře *Obří žena*, loutku dvakrát tak velkou než se běžně v té době užívalo. Byla to předzvěst změny rozměrů loutek vedoucí k moderní velikosti. Bylo to také kolem roku 1750, kdy se změnila velikost podia.

Loutky, které neměly původně ani půl metru se v osmnáctém století zvětšily až na tři čtvrtiny člověka. Všechny nejsou stejně vysoké. Jejich velikost je prostředkem významové a dramatické hierarchizace postav ve hře. Loutky, jichž se tehdy užívalo a dosud užívá v Bunrakuze, v jediném, pravidelném loutkovém divadle v Ósace, jsou ve velikosti dvou třetin člověka.

II.2.2. Anatomie loutek

Anatomie loutek je divadelní. A protože jsou konstruovány tak, aby především plnily divadelní funkce, mají jen ty části těla, které jsou viditelné. Základní kostra loutek je jednoduchá. Vyřezávaná dřevěná hlava *(kašira)*, napojená na držadlo hlavy (*doguši*)[27], je nasazena skrz otvor v dřevěné desce (*kata ita*) představující linii ramen. Na obou koncích ramenní desky jsou vycpávky, které vytváří kulatá ramena. Boky tvoří bambusová obruč. Mezi rameny a boky je vložený silný papír nebo plátno, které tvoří přední a zadní část krátkého trupu. Občas, v rolích vyžadujících, aby loutka odhalila svůj hrudník, je vrchní část torza vytvarovaná, více nebo méně realisticky, bavlněnou látkou. Ruce a nohy visí z ramenní desky volně na provázcích. Všechny viditelné části loutky, to znamená: hlava, ruce a nohy, jsou odjímatelné a dají se podle potřeby kombinovat.

Většina hlav je schopna, díky mechanismu uvnitř, hýbat očima ze strany na stranu, zvedat obočí, otvírat ústa a dokonce i mrkat. V poměru k délce těla jsou hlavy loutek úmyslně menší. Působí to tak estetičtěji, a jelikož je povrch hlav natřen bílým lesklým lakem, počítá se také s optickám zvětšením. Krk je vyroben odděleně a posléze nasazen mezi hlavu a držadlo *dogushi*. Levá ruka je delší než pravá, protože její animátor musí stát od loutky dál než hlavní animátor, který ovládá trup s hlavou a pravou ruku. Loutky představující ženy jsou vyráběny bez nohou. Je to z toho důvodu, že v minulosti bývala ženská kimona dlouhá až k zemi, tudíž nohy nebyly vidět.

26 Byl to tehdy asi nejslavnější loutkář
27 Hlavní loutkovodič touto tyčí manipuluje panenkou.

Ruce a nohy se v různých úlohách značně liší. Existuje devět běžně užívaných typů rukou a dalších dvacet čtyři ne tak obvyklých variant. Ruce důležitých loutek, mužských i ženských, jsou detailně propracovány až po články prstů. Například prsty typu c*ukamite* se mohou hýbat nezávisle na sobě; *takocukami* (chobotnice) dovoluje navíc ještě pohyb zápěstí.[28] Většina ženských loutek je však vybavena rukama, které mohou samostatně hýbat jenom palci nebo zápěstími. Ruce starých žen mohou pohybovat pouze zápěstími.[29]

Nohy a chodidla jsou méně komplikované. Je šest hlavních variant pro mužské loutky a jedna vyhrazená ženským a dětským loutkám. Užívají se v závislosti na tom, zda budou či nebudou úplně vidět. Záleží také na velikosti a důležitosti charakteru, který zobrazují. Nohy jsou velmi vzácně užívány i u ženských postav. V jedné scéně ze hry *Společná smrt milenců v Sonezaki*, kde je nezbytné, aby byly hrdinčiny nohy vidět, vystrčí třetí operátor k tělu nepřipojené nohy zpod sukně. Je to však jen pro určitý moment. Jakmile přestanou být potřeba, jsou vyřazeny.[30]

V zásadě se používá vždy jen minimální množství pohybu, jež je nezbytně nutné. K tomu, aby loutka měla pohyblivou některou část, musí být speciální důvod k využití. Například u postavy rolníka není důvod k tomu, aby měl pohyblivá ústa. Zatímco některé postavy mají specifické modifikace částí těla. Kurtizána, charakter hrající na hudební nástroj, má k tomu speciálně uzpůsobenou ruku. Hlavy bývají mechanicky velmi důmyslné. Ve hrách, kde vystupuje démon maskovaný za mladou dívku, má loutka v úrovni úst horizontálně rozřízlou hlavu, spodní část se v okamžiku, kdy démon odkryje svou pravou identitu, posune dolů a vycení spoustu špičatých zubů.

„Velikost loutek je prostředkem významové a dramatické hierarchizace postav ve hře. Hlavní postavy, zejména mužské, jsou nejvyšší a v jevištním obraze dominují. Postavy vedlejší a komparzní, podstatně menší, jsou ovládány pouze jedním animátorem.“[31]

Hlavy – *kašira*

Hlava je nejdůležitější a nejpropracovanější částí loutky. Díky velmi komplikovanému systému jsou schopny otvírat a zavírat oči, koulet očima, zdvihat nebo svraštět obočí a otvírat a zavírat usta podle přání loutkáře. Je to právě jemná a precizní konstrukce hlavy, která, více než cokoli jiného, dává bunraku loutkám jejich život.

28 Tyto typy rukou jsou vyhrazeny převážně rázným a energickým mužům. Nejsou užívány pro jemné mladíky nebo ženy. In Keene, Donald. *Bunraku: The Art of Japanese Puppet Theatre*. Kodansha International Ltd., 1973, s. 54.

29 Všech devět základních typů uvádí Scott in Scott, A. C. *The Puppet Theatre of Japan*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1973, s. 58.

30 Keene, Donald. *Bunraku: The Art of Japanese Puppet Theatre*. Kodansha International Ltd., 1973, s. 54.

31 Kalvodová, D., Novák, M. *Vítr v piniích.* Praha: Odeon, 1975, s. 229.

Hlavy loutek v bunraku jsou rozděleny na muže a ženy. Poté tříděny do kategorií podle věku, společenské třídy a vlastností role, kterou ztvárňují. Všechny mají svá jména, která odráží jejich osobnost. Existuje šest základních typů: muži, staří lidé, ženy, děti, komické role a speciální typy. Každý z těchto typů má několik dalších variací, takže existuje více než třicet základních stylů hlav. Ty mají potom varianty velikostních a různě pohyblivé, takže konečný počet je někde okolo tří set. Máme tu před sebou celou plejádu samurajů, obchodníků, měšťanů a jejich manželek, služebných, řemeslníků, kurtizán, mnichů, žebráků a také bohů a démonů.

Zde je příklad jednoho z běžných dělení hlav loutek na dobré a špatné charaktery jak je uvádí Donald Keene[32]:

	Dobré	*Špatné*
Starý muž	Kíči, Masamune,Sadanošin, Takeudži,Širataji	Šutó (nevlastní otec) Ójútó,Toraó
Stará žena	Baba	Bakuja
Muž	Kómei,Bunšiči	Danšiči, Kintoki
Žena	Fukeojama	Jašio
Mladý hrdina	Kembiši, Genta, Oniwaka Wakaotoko	Jokambei, Darasuke
Dívka	Musume Šinzó (mladá kurtizána) Keisei (kurtizána)	
Klaun (komická postava)	Matahei	Onoemon
Ženská komická postava	Ofuku	

V dřívějších dobách se hlav užívalo jen jednou. Nyní, má-li být stejná hlava později užita na odlišnou roli, bývá obvykle překreslena. Často se mění odstín kůže. Bílá barva naznačuje dobrý charakter, zatímco skořápková zlý. Každý typ hlavy má jiné triky, například u vdaných žen jsou to mrkací oči. Hlavy vdaných žen také nemají obočí. Je to pozůstatek ze starých dob, kdy bývalo zvykem holit si obočí, jako symbol oddanosti manželovi. A tento zvyk je stále zachován na loutkovém jevišti.[33]

Mnoho hlav reprezentuje pouze jeden charakter a nemůžou být bez úpravy použity pro jiné postavy. Jsou však i hlavy, které se mohou, za použití speciálního mechanismu,

32 Keene, Donald. *Bunraku: The Art of Japanese Puppet Theatre*. Kodansha International Ltd., 1973, s. 53.
33 Více viz Scott, A. C. *The Puppet Theatre of Japan*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1973, s. 54-55.

přeměnit. Kijohime, ženská loutka užívaná ve hře *Hidakagawa Iriai Zakura* (*Třešňové květy v západu slunce nad řkou Hidaka*), je tak zachvácena žárlivostí na atraktivního mnicha, kterého miluje, že se přemění v hada. V tom momentu se její královský šat změní v šupinatou kůži, její oči se zvětší, z pusy vypadne rozeklaný jazyk a z jejich náhle rozcuchaných vlasů se vynoří dva zlaté rohy. Všechny tyto přeměny se stanou v jediném okamžiku, jedním pohybem loutkovodiče. Přeměna nepředstavitelná pro lidského herce, avšak s unikátním mechanismem loutky je to reálné. Tato změna výrazu a vzezření je možná díky systému provázků umístěnému v torzu a mechanismu implantovanému v hlavě. Stačí jen pohnout páčkou.

Zodpovědnost za hlavy má „mistr řezbář" (*kashira tanto*), který je pro každé představení připraví a překreslí. Další jeho důležitou stránkou práce je kontrola provázků a pák, které řídí pohyby obličeje. Jestliže narazí na nějaké problémy, ihned je opraví.

Výroba hlav loutek

Nejdříve si musí řezbář vybrat správný špalík dřeva. Používaným druhem dřeviny je *hinoki* cypřiš nebo paulovnie, poněvadž jejich dřevo je lehké a zároveň pevné. Nejprve se namočí na tři měsíce do potoka nebo jiné tekoucí vody, čímž se extrahují přírodní pryskyřice. Pak se nařeže na špalíky a nechá pět let vysychat.[34] Jakmile je dřevo připravené, nakreslí se hrubá skica - velmi záleží na tom, aby byla středová čára naznačena přesně - načrtne se pozicie očí, nosu, úst a uší a začne vyřezávání. Když je řezbářská práce dokončena, hlava se rozřízne před ušima napůl a vydlabe. Poté jsou přidány mechanismy pro pohyby očí a obočí. Hlava a *doguši* tyč jsou nakonec spojeny krkem (*nodo-gi*).

Když je hlava kompletně dokončená, je natřena v několika vrstvách barvou *gesso* (bílý základ známý jako *gofun*, vyrobený z na prášek rozdrcených ulit, který je smíchán s rybím lepidlem *nikawa*).[35]

Paruky

Paruk, v bunraku nazývaných *kazura*, je opět velké množství. Rozlišují se podle druhu zobrazovaného charakteru. Prací parukářů (*tokojama*), je vytvořit pro každou roli vhodný účes (*keppacu*). *Tokojama* paruky navrhuje i vyrábí.

Používaným materiálem jsou lidské vlasy nebo chlupy z jačího ocasu. Hotová paruka je trvale přivázána k hlavě a před vystoupením se přečesává a zdobí různými třpytivými ozdobami. K vytvoření účesu se nepoužívají žadné oleje, aby se nezašpinila tvář, užívá se

34 Dostupné z: < http://www.bunraku.or.jp/ebunraku/index.html>
35 Dostupné z: <http://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/bunraku/en/contents/dolls/make.html>

jen voda a včelí vosk (*bincuke*).

Paruky nejsou důležité jen z hlediska rozlišení postav, řekněme válečníka od šlechtice, ale určují věk postavy přesněji než může vyjádřit samotná hlava. V předmoderním Japonsku byl účes dokonalým ukazatelem věku a postavení člověka. V loutkovém představení, v případě stejných hlav, může být rozdíl ve vzhledu dvacetileté a pětadvacetileté ženy sdělen naprosto přesně stylem vlasů a kostýmem.

Kostýmy

Kostýmy jsou miniaturami skutečných Japonských kimon. Vynikají petrými barvami a nádhernými vzory, ušity jsou převážně z hedvábí. Kostým se skládá ze spodního prádla (*juban*), vnitřního kimona (*kicuke*)[36], svrchní vesty (*haori*) nebo roucha (*učikake*), límce (*eri*) a tkaného pásu (*obi*). Šaty jsou lehce nacpané bavlnou, aby postava vypadala ladně. Na zádech kostýmu je již zmíněná díra na prostrčení ruky a následného uchopení ovládací tyče uvnitř.

Vztah k loutce

Vztah loutkáře k loutce je něčím zcela výjmečným. Svou oddaností by se dal přirovnat ke vztahu rodičů k dětem. Po každém představení je loutka kompletně rozebrána, přičemž jí animátor věnuje nejvýšší péči. Každá její část je bezpečně uložena na své místo a připravena na další použití. Všeobecně je loutkám prokazována velká úcta. Po zkončení představení, dostávají dárky ne loutkáři, ale loutky.

36 Podrobnější informace jak vypadá kimono, náčrtek s popisky a přehledný vývoj v průběhu staletí: http://www.japan-zone.com/culture/kimono.shtml

III. VYPRAVĚČ A HRÁČ NA ŠAMISEN (ČOBO)

Z tradičního japonského hlediska jsou, ze všech tří základních složek bunraku, t.j. textu, hudby a loutek, nejvíce ceněny literární předlohy a výkon vypravěče. Zvukové a obrazové vjemy jsou v představení bunraku od sebe odděleny. Zatímco divák pozoruje pohyby loutek před sebou, dialogy a zvukový doprovod přicházejí z pravé strany od jeviště, kde se nachází malé úzké pódium *juka*. V něm je zabudováno malé otočné jeviště přepůlené paravánem, před nímž sedí vypravěč a po jeho levém boku hráč na šamisen. Této dvojici, která pracuje jako tým, se říká *čobo*. Před představením se v klidu připraví na svá místa, a pak už se jen točna otočí o sto osmdesát stupňů a oni se zjeví před zraky diváků. Když jejich výstup zkončí, otočí se ještě jednou, přenese je do zákulisí a zároveň umístí novou dvojici na jejich místo.

Na svém odděleném podiu je dvojice také blíž publiku než loutky na hlavní scéně, což má za úkol zdůraznit význam slova a hudby. Protože i přes důležitost vizuální složky představení je slovo – tedy textová a vokální složka – vnímáno jako primární, a proto se veškeré dění na jevišti přizpůsobuje projevu vypravěče.

Je obvyklé, že ve většině scén vystupuje jeden vypravěč společně s jedním hráčem na šamisen. Existují ale i specialní scény, ve kterých vypravěče doprovází několikačlený sbor dalších pěvců a také hráčů na šamisen může být vícero.

III.1. *Tajú*

Ve své podstatě je divadlo bunraku "divadlem jediného živého herce"[37] a tím je vypravěč tajú.[38] Často je nazýván "aristokratem loutkové scény"[39] a je umělcem na nejvyšší pozici v každé loutkářské skupině divadla bunraku. Charakteristickou melodickou dikcí vypráví nejen děj a okolnosti příběhu, ale vyjadřuje emoce a recituje veškeré dialogy všech mužských a ženských postav ve hře.

V jeho projevu se mísí baladická recitace, prosté vyprávění lidových příběhů a styl

37 Kalvodová, D., Novák, M. *Vítr v piniích.* Praha: Odeon, 1975, s. 224.

38 Více k japonské vypravěčské tradici nejen v bunraku viz Kawatake, Toshio. *A History of Japanese Theater.II-Bunraku and Kabuki.* Yokohama: Kokusai Bunka Shinkokai (Japan Cultural Society), 1971, s. 18.

39 Scott, A. C. *The Puppet Theatre of Japan*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1973, s. 37.

zpěvu, který je velmi podobný buddhistickému. Je založen na skladbě a tempu, jimž dominuje komplikovaná fraseologie tvořená metrem a eufonií, jež je tak vlastní japonskému jazyku.[40]

Tajú má mimořádný hlasový fond, jeho tonální a výrazový rozsah mu dovoluje přecházet od basu k sopránu nebo z melodie na konverzaci. Velmi důležitá je i intonace, když s precizními změnami hlasu musí v mnoha pasážích rozlišit mezi dialogem muže a ženy.

"Po vysokém tónu výkřiku kurtizány mu vyrazí z hrdla chraptivý hlas válečníka, milostný šepot je vystřídán potlačovaným hněvivým supěním"[41]

Diváka jistě upoutá i mimika vypravěče, která je velmi expresivní. Na tváři se mu rychle po sobě střídají výrazy emocí těch postav, za které zrovna mluví.

"(...) jeho tvář postupně rudne, (...), na čele vystupují krůpěje potu. Na hrdle a spáncích jsou viditelné napjaté žíly."[42]

Když *Tajú* začíná svou recitaci, sedí v předepsané pozici na patách, ruce dlaněmi na stehnech. Jeho tělo je v naprostém klidu, pouze v nejvypjatějších chvílích v zápalu přednesu gestikuluje rukama, případně se může i pozvednout na kolena. Před sebou má težký dřevěný podstavec *kendai*, na němž leží otevřená kniha *maruhon*[43]. Tato kniha obsahuje text i intonaci. Vypravěč zná každé slovo svého partu nazpaměť. Vystoupení jednoho *tajú* obvykle trvá od čtyřech minut do hodiny a půl, a protože klasické představení je velmi dlouhé[44] a vystoupení *tajú* téměř nepřetržité, vystřídá se více vypravěčů. Úvodní pasáže jsou přenechány méně zkušeným recitátorům, zato mistři přednáší vrcholné party her.

Recitovaný text se nazývá *gidajú-buši.* Tento název vznikl v době, kdy Takemoto Gidayu I (1651-1714) otevřel své divadlo Takemotoza, v Ósace roku 1685, a všechny bunraku hry začly být předváděny výhradně ve stylu *gidajú*, aby se odlišily od mnohých ostatních stylů *džóruri*.[45]

Vypravěč, stejně tak jako jeho kolegové, hráč na šamisen a hlavní loutkovodič, obléká obřadní oděv *kamišimo.*

Samotnému vystoupení předchází rituální příprava, která přetrvává od dob

40 Tamtéž, s. 38.
41 Kalvodová, D., Novák, M. *Vítr v piniích.* Praha: Odeon, 1975, s. 224.
42 Kalvodová, D., Novák, M. *Vítr v piniích.* Praha: Odeon, 1975, s. 224.
43 Grove Music Online uvádí navíc ještě názvy *šohon* a *inbonor*
44 Často sedm až osm hodin. Kalvodová, D., Novák, M. *Vítr v piniích.* Praha: Odeon, 1975, s. 225.
45 Džóruri předcházející *gidajú-buši* se nazývá "staré *džóruri*" a to, které následuje je "nové *džóruri"* nebo *gidajú džóruri*. In Kawatake str. 18

nejstarších gidajú. Vypravěč vzdává úctu jednotlivým částem oděvu a předmětům, které při vystoupení používá. Zahajuje se očistnou lázní a obřadním oblékáním. Vypravěč se tím připraví na představení jak fyzicky tak psychicky. Jako první se vypravěč pokloní pruhu látky, který si poté několikrát omotá kolem pasu. Látka slouží ke stažení břišních svalů, čímž vytváří pevnou základnu pro sloupec vzduchu, a k lepší kontrole dechu.[46] Další úklona patří vestě s širokými rameny *kataginu*, kterou obléká přes kimono. Následuje poklona polštářku s pískem nazývanému *futokoro*. Ten se zasouvá těsně nad pas za šálový límec kimona. Slouží jako zátěž k vypnutí oděvu, který díky němu zůstane upravený i při divoké gestikulaci. Poslední čtvrtá poklona patří textu hry. Jako jediná se odehrává již před obecenstvem. Tajú pozvedne *maruhon* z podstavce a přitiskne si ho k čelu. Veškeré obřadní úklony jsou pouze malou součástí disciplinovaného způsobu života, naprosto podřízeného tomuto umění.[47]

Příprava na profesi recitátora je velmi náročná a trvá mnoho let. Podobně jako loutkáři, začínají i vypravěči svůj tréning již v útlém věku kolem deseti let. Adept se přidá k domu mistra a dostane jeho profesionální jméno, které ho od té doby identifikuje s učitelem. Učí se od mistra nejen v pravidelných hodinách a cvičeních, ale i během představení, kdy sedí v jeho blízkosti a bedlivě jej pozoruje.[48] Je to podobné jako u čínských herců například v Pekingské opeře, opakují každé slovo i celý text znovu a znovu dokud ho neovládají naprosto bravůrně. Zároveň se snaží naprosto přesně napodobit každé sebemenší gesto či pohyb svého mistra. Mezi žákem a učitelem vzniká silné pouto, které přetrvává po celý život. Tento pozoruhodný vztah má v zemích Východu tisíciletou tradici.

III.2. *Šamisenhiki* a jeho nástroj

Hra šamisenu obstarává melodii, není ale jen pouhým hudebním doprovodem. Musí svou hudbou bravůrně vyjadřovat jemné odstíny emocí a zároveň mají jeho zvukové signály za úkol řídit plynulý průběh celého představení. Je tedy vlastně skladatelem i interpretem v jedné osobě. Souhra loutkářů a vypravěče do jisté míry závisí i na něm.

Na rozdíl od loutkoherců, kteří se při spolupráci různě promíchávají, dvojice *čobo*

46 Stejnou metodu používají i čínští herci
47 Kalvodová, D., Novák, M. *Vítr v piniích.* Praha: Odeon, 1975, s. 225.
48 Scott, A. C. *The Puppet Theatre of Japan*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1973, s. 38.

spolupracuje po celou dobu své kariéry. Rozdělí je jen náhlá smrt nebo až odchod na odpočinek.

Při každodenním tréningu hraje *šamisenhiki*, jak se v japonštině nazývá, ze speciálního notového zápisu, ale na jevišti hraje zpaměti.

III.2.1. Šamisen

Kolem roku 1560 je přes Střední Asii, Čínu a Rjúkjú uveden do Japonska nový hudební nástroj, který má pravděpodobně svůj prapůvod v Egyptě. Je to třístrunný hudební nástroj, podobný loutně či kytaře, se čtvercovým korpusem potaženým kůží a tenkým krkem bez pražců. Hraje se na něj trojúhelníkovým trsátkem *bači*. Struny jsou obvykle z hedvábí. Tento nástroj má žřetelně kovový zvuk, rytmicky se plně přizpůsobuje vokálnímu projevu vypravěče. V Japonsku zdomácněl teprve během posledních čtyř století. Všechny jména jeho variant, Čínské *sanxian*, z Rjúkjú *sanšin*[49], nebo jedno z Japonských *sangen,* znamenají "tři struny".[50]

Existují tři typy tohoto nástroje. Jsou rozlišeny podle šířky krku (*zao*).

- *futozao*: tlustý krk
- *čuzao* (*nakazao*): střední krk
- *hosozao*: tenký krk, vydává vyšší tóny, používá se v divadle kabuki

V loutkovém divadle bunraku se používá šamisen s nejtlustším krkem *futozao*, který je ze všech typů největší a má silný hluboký zvuk.

Tělo nástroje (*do*) je při hře položeno na hráčově pravém stehně, levou rukou mačká struny na krku (*sao)*. Vzhledem k tomu, že nemá pražce, je velmi těžké přesně zahrát požadovaný tón. Pravou rukou svírá bači, kterým drnká do strun.

Na šamisen se hraje velmi dlouhým a silným *bači* trojúhelníkovitého tvaru. Tradičním materiálem k jeho výrobě je slonovina nebo želví krunýř. V dnešní době se používají i dřevěná nebo kostěná *bači*. Dřevěné tělo je z obou stran potaženo kočičí kůží.

49 *Sanšin* je jednou z raných forem tohoto nástroje. Měl více oválné tělo než jeho moderní verze, které bylo potaženo hadí kůží.

50 Hisao Tanabe. *Japanese Music*. Tokyo: Kokusai Bunka Shinkokai, 1936.

III.3 Hudebníci/dozvukovači za scénou

U pravého vstupu na scénu se nachází malá místnost zvaná *geza*. Uvnitř se vytváří zvukové efekty, které mají za úkol dokreslovat atmosféru děje. Bývají zde většinou dva až tři hudebníci. Hrou na různé instrumenty – flétny, bubínky, zvonky, klapačky – napodobují zvuky větru a deště, šumění říčky nebo hukot vodopádu.

IV. HUDBA

Hudba tvoří nedílnou součást všech tradičních japonských divadelních forem. Předchůdce některých hudebních nástrojů známých z divadelní hudby je možné nalézt už mezi archeologickými nálezy pohřebních figur *haniwa* (například nástroj *wagon,* podobný naší citeře*,* nebo japonskou flétnu *jamato-bue*).

Hudba měla od počátku náboženskou funkci. Sloužila již k doprovodu nejstaršího japonského náboženského tance *kagura*, který byl předváděn k poctě šintoistických božstev. Naopak důkazem důležitosti hudby světské je hudba *gagaku*. Tento čistě instrumentální žánr se dostal do Japonska z Číny a doprovázel obřadní tance *bugaku*, jež jsou charakteristické svými nápadnými maskami a kostými. *Gagaku* je také obřadní hudbou v císařském paláci.[51]

Hudba *gagaku* existovala paralelně s hudbou *kagur*y a zpěvem buddhistických súter *šómjó*. V *šómjó* hraje vokální složka velmi významnou roli, zpěvná deklamace posvátných súter je výrazně doprovázena bicími nástroji, např. bubny, gongy, zvony nebo klapačkami.

Ve čtrnáctém století vznikly spojením různých tanečních a hudebních složek s recitací hry *nó*. Jejich hudební projev je velmi rozmanitý. Herce doprovází sbor složený z osmi až deseti mužů a hudební doprovod obstarávají čtyři hudebníci. Jeden hráč na flétnu,

51 „Soubor *gagaku* (svým rozsahem v japonské hudbě největší) je tvořen řadou strunných, dechových a bicích nástrojů. Strunnou skupinu tvoří *gakusó*, předchůdce citery *koto* a loutna *gaku-biwa*. Loutna *biwa* je čtyřstrunná a hraje se na ni trojúhelníkovým plektrem. *Flétna nókan*, kterou nacházíme v divadle nó a kabuki, má v *gagaku* svou obdobu ve flétně *rjúteki*, zvané též *joko-bue*, a v původem korejské flétně *koma-bue*. Soubor dále obsahuje píšťalu *hičiriki* a ústní varhánky *šó*. Tento původně čínský nástroj (*šeng*) se skládá z kruhové trubice s náústkem a 17 až 18 píšťal. Svou konstrukcí umožňuje zahrát souzvuky, jež jsou jinak v japonské hudbě nerealizovatelné. Bicí nástroje nejsou pouze doprovodné, mají svou vlastní funkci. Až čtyři metry vysoukỳ buben *dadaiko* udává základní rytmus hudbě i tanci. Různé typy bubnů *taiko* se pak vyskytují jak v jevištní hudbě, tak i v lidových písních.“ *Kalhoty pro dva* -antologie japonského divadla.Kol. Autorů. Praha: Brody, 1997. s. 9.

dva bubeníci mají ruční bubínky *cuzumi* a třetí bubeník tluče na veliký buben *taiko.*

Ve srovnání s hrami n*ó* může loutkové divadlo bunraku působit na první pohled téměř hudebně chudě. Veškerý hudební doprovod zde obstarává pouze vypravěč *tajú* a hráč na *šamisen (šamisen-hiki).*

Ač se hudební projev v bunraku zdá na první pohled nepatrný, je obtížný. Mimo praktickou složku interpretační spočívá obtížnost také v tom, že zvukově výrazný projev nesmí odvrátit pozornost návštěvníka od dění na jevišti. Proto musí vypravěč a hráč na šamisen tvořit dokonale sehranou dvojici a zachovávat tak harmonii představení. Hráč na šamisen má také za úkol koordinovat projev vypravěče a akci loutkovodičů, pro které jsou signály šamisenu i jeho krátké výkřiky závaznými rytmickými znameními.

IV.1. Hudební styly

Čtyři základní hudební styly *gidajú* jsou instrumentální (*ai*), recitační (*kotoba*), lyrický (*ji*, *jiai* nebo *fuši*) a mluvený, označovaný též jako parlando (*iro*, *ji iro* nebo *kakari*). Tyto čtyři styly se vzájemně prolínají. Instrumentální sekvence se mění z krátkých částí v dlouhá sóla, později hojně klasifikované jako *ai-no-te*, podobně jako v ostatních *šamisen* a *koto* žánrech. Mnoho instrumentálních pasáží má své názvy a je užíváno pro specifické hudební nebo dramatické účely. Například *naki,* vzory pro různé druhy pláče, a vzory *iri,* často předcházejí silným vokálním kadencím. Instrumentální předehry a dohry scén mohou být stejnou měrou informativní. Vzor šamisenové hudby zvaný *okuri*, který je hrán na konci jedné scény nebo v jiné formě na začátku jiné, naznačuje, že tyto dvě scény náležejí k sobě. Zatímco užití vzoru *sanjú* znamená, že druhá scéna je již významově někde jinde. Povaha postav na jevišti nebo jejich příchod na scénu je také oznámen zvukem šamisenu. [52]

52 Grove Music Online (2007).Heslo: Bunraku [poslední cit. 2008-03-16] Dostupné z: <http://www.grovemusic.com/shared/views/article.html?section=music.43335.6.2 >

V. JEVIŠTĚ

Jevištní prostor prošel během staletí četnými úpravami, a to jak do velikosti, tak i uspořádání základního interiéru. Každý soubor si samozřejmě přizpůsobuje velikost svého jeviště podle potřeby a možností, rozdíly jsou však v zásadě minimální. Dnešní standartní jeviště je 12 metrů široké, 9 metrů hluboké. [53]

Víceúrovňové jeviště je podélně rozčleněno třemi příčkami *tesuri*. Na černo natřená příčka nejblíže hledišti, *iči no tesuri*, je velmi nízká a má jen optický význam. Zakrývá spodní lem hlavní opony a po jejím odtažení tvoří spodní linii jevištního obrazu. Prostor mezi první a druhou příčkou se k hraní vůbec nepoužívá, je to tedy jakási předscéna. Druhá příčka, *ni no tesuri*, dosahuje vodičům zhruba do výšky pasu. Je natřena na nějakou neutrální barvu, často to bývá pískově žlutá. Zde se odehrávají exteriérové scény na ulici nebo polní cestě apod. Když se loutky pohybují, jejich nohy chodí těsně nad příčkou, jejíž vršek představuje „zem“. Mezi druhou a třetí příčkou se nachází prostor *funazoko* („podpalubí“), zde se pohybují loutkovodiči. Třetí příčka, *hon tesuri*, tvoří spodní část dekorací, které se nachází nad ní a za ní. Dekorace jsou silně stylizované, zpravidla je tvoří dům a malované pozadí, to vše zavěšené ve stropním provazišti. Všecka dějiště se scénicky znázorňují a mění podle požadavků příběhu. Za třetí příčkou je horní scéna, obvykle představuje dům, obchod, palác nebo jiný vnitřní prostor.

Vchody na jeviště jsou po obou stranách prvního hracího prostoru *funazoko*. Loutky na scénu přicházejí a odcházejí oběma vchody překrytými malou černou oponou *komaku*. Díváme-li se na jeviště z hlediště, strana po pravé ruce se nazývá *kamite* (levá scéna), zatímco po levé ruce máme stranu nazývanou *šimote* (pravá scéna). Na obou stranách, nad malými oponami, se nacházejí skryté místnosti *misúči.* Mají zatažené bambusové rolety, takže dovnitř divák nevidí. V *misúči* na straně *kamite* sedí mladí, nezkušení vypravěči a hráči na šamisen a pozorně naslouchají přednesu svých mistrů. Naproti, na straně *šimote,* jsou schovaní členové *hajaši* (orchestru). [54]

Z pravé strany[55] přiléhá k hlavní scéně přídavné jeviště *juka* se speciálním otočným pódiem, jehož pohyb přenáší vypravěče *tajú* a hráče na šamisen na jejich místa.

53 Kalvodová, D., Novák, M. *Vítr v piniích.* Praha: Odeon, 1975,s. 136.
54 Dostupné z: http://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/bunraku/en/contents/whats/stage.html
55 Z pohledu diváků

VI. DRAMA A ČIKAMACU MONZAEMON

Dramata můžeme podle tématu, o kterém pojednávají, rozdělit na pětiaktová historická dramata *džidajmono,* pojednávající o hrdinských činech samurajů a velkých bitvách. Z nich poznával lid nenásilným způsobem svou historii. Druhým typem dramat jsou tříaktové hry ze současnosti *sewamono*. Vyprávějí příběhy prostého lidu, kde hlavními postavami jasou kupci a rolníci, a řeší neustálý konflikt mezi přísnou morálkou a lidskými city.[56]

Hry pro loutkové divadlo jsou psány klasickou i hovorovou řečí, takže obsahují jak klasické básně, tak lidové písně i slovní hříčky, které nemají vlastní význam a jejich funkce je pouze zvuková. Rytmu a melodii jazyka je přikádán v japonštině velký význam a v případě loutkového divadla tomu není vyjímkou.

VI.1. *Čikamacu Monzaemon (1653-1725)*

Nejvýznamějším dramatikem celého období Tokugawa je Čikamacu Monzaemon, který je někdy nazýván „japonským Shakespearem“. Za svůj život napsal asi 110 loutkových a 30 kabuki her a jeho tvorba velmi ovlivnila vývoj moderního japonského dramatu. Jeho dílo je rozděleno na historické romance *jidaimono* a milostné tragédie s*ewamono*.

Ve svých tragédiích užívá postavy z nižších společenských tříd, což je velmi netradiční. Už za svého života dosáhl takové popularity, že byly jeho hry tištěny, aby je mohli lidé číst jako poezii nebo si i procvičovat zpívané role.

Počátky

Čikamacu Monzaemon se narodil roku 1653 v provincii Ečizen, pozdější Fukui, v Japonsku. Vlastním jménem se jmenoval Suginomori Nobunori. Pocházel ze šlechtického rodu, byl druhým synem zámožné samurajské[57] rodiny. Když bylo Čikamacuovi asi deset let, jeho otec se stal samurajem bez pána, tzv. *rónin,* a přestěhoval se i s rodinou do Kjóta. O samurajském původu Čikamacu svědčí nápis na jeho posmrtné desce:

„Narodil jsem se v rodině bojovníků a přerušiv styky s vojenskou třídou, sloužil jsem

56 Kishibe, Shigeo. *The Traditional Music of Japan.* Tokyo: Ongaku no Tomosha Eition, 1984. s 67.
57 Samurajové byli profesionální válečníci tradičně vázaní na svého pána.

více než jednomu vznešenému rodu.“[58]

Studoval poezii haiku a klasickou literaturu. Některé jeho básně se objevily ve sbírce Takaraura (Pokladnice), kterou vydal Jamaoka Genrin. Zároveň pracoval pro jednoho šlechtice díky němuž se seznámil se slavným recitátorem jménem Udži Kaganodžo. Dostal se tak do styku s divadelním prostředím.

Vstup do divadla

Čikamacuovi rodiče nebyli zrovna nakloněni jeho rozhodnutí přidat se k divadlu, ale on, okouzlen úspěchem Udži Kaganodža, se pro tuto cestu nakonec rozhodl. A historie ukázala, že to bylo rozhodnutí velmi moudré.

Jocugi Soga (dědic Soga)

Ačkoliv není známo, kdy poprvé začal s psaním loutkových her, jeho nejstarší známá práce v tomto žánru byl *Jocugi Soga* (Dědic rodu Soga) hra, kterou napsal pro Udži Kaganodža roku 1683. Hra byla úspěšná a sotva třicetiletý dramatik se stal velmi populárním. Zpracoval dobře známý příběh o dvou bratrech Onio a Dosaburo, kteří byli upsáni jako sloužící jinému páru bratrů - Sogům, před tím než byli Sogové zabiti. Ve většině verzí tohoto příběhu prostě proběhne úspěšná pomsta dvou sloužících. Ale v Čikamacuově zpracování se příběh stává složitější.

Čikamacu přidává scénu v nevěstinci, kde jsou zaměstnány milostnice obou zesnulých bratří Soga. Obě ženy jsou nešťastné, neboť už dlouho neslyšely o svých drahoušcích a netuší, že byli zavražděni. Vtom se na scéně objevují dva domnělí vrazi bratrů a chtějí s nimi spát. Sluha Onio je však odhání, nevěda o koho jde.

Když kurtizány zjistí, co se jejich milencům stalo, vydávají se do rodné vesnice bratří Sogů, a sdělují tuto smutnou zprávu jejich matce. Dovídáme se i, že jedna z kurtizán před časem porodila chlapce jménem Sukewaka, který je tou dobou v opatrování tety.

Nedlouho poté zloduši navštíví kurtizány, hledajíce Sukewaku. Ženy zatím předstírají, že se do nich zamilovaly, a vrazi je přesvědčují, aby jim pomohly zabít Onia a Dosabura. Ženy je tedy schovají ve veliké truhle, kde zloduši vyčkávají příchodu sluhů. Onio a Dosaburo však nepřichází sami, nýbrž s velmi silným kamarádem, který naskládá na truhlu veliké kameny. Když se jeden ničema snaží dostat ven, je rozdrcen váhou kamení. Druhý zloduch je zajat a přeživší oslavují vítězství.

58 Hilská, V. *Japonské divadlo.* Praha: Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol, 1947.s. 63.

V závěrečné scéně je pozůstalý zloduch osvobozen, aby oslava nebyla narušena krveprolitím. Sukewaka dostává do správy pozemky rodiny Soga. Císařovna prohlašuje, že všude ponižované kurtizány jsou vlastně prototypem věrnosti a lásky. Na císařovo přání pak dívky tančí improvizovaný tanec, kde sledují historii kurtizán. Na konci hry Sukewaka a jeho matka odchází s ujištěním, že klan Sogů bude v budoucích letech vzkvétat.

Šusse Kagekiyo (vítězství Kagekijo)

Čikamacuova další loutkohra, nazvaná Šusse Kagekijo (vítězství Kagekijo) byla napsána pro mladšího Kaganojova soupeře v roce 1686. Ve hře Kagekijova milenka zjistí, že si její milý chystá vzít starší ženu. Z pomsty vyzrazuje Kagekijův úkryt jeho nepřátelům. Poté co je Kagekijo zajat a svázán, se objevuje jeho milenka s jejich dvěma syny prosit o odpuštění. On však syny zapře. Nešťastná žena oba syny před jeho očima zabije a posléze spáchá sebevraždu. V závěrečné scéně se ukázalo, že bohyně Kannon nahrazuje při exekuci vlastní hlavou Kagekijovu, a tím ho zachraňuje. Kagekijo se usmiřuje starým nepřítelem.

Období kabuki

Kabuki je forma japonského divadla, ve které herci používají stylizované pohyby, tance a písně k předvádění komedií i tragedií. Mnozí kritici jsou přesvědčeni, že Čikamcuovy rané kabuki hry byly horší než jeho loutkohry, pravděpodobně proto, že musel psát konvenční role, které neumožňovaly tvorbu spletitých příběhů jako tomu bylo v bunraku.

Čikamacu napsal většinu her pro divadlo kabuki mezi roky 1688 - 1703. Ačkoli napsal hru Jugiri Šičirenki (Sedmé výročí Jugiriho smrti) v roce 1684, zbylé čtyři roky se věnoval psaní loutkoher. Nejznámější Čikamacuova kabuki hra je Keisei Mibu Dainembucu (Kurtizány a blahořečený Buddha v chrámu Mibu).

Návrat k loutkovému divadlu

V roce 1703 se Čikamacu vrací zpět k loutkovému divadlu. Možná byl motivován odchodem herce, působícího v jeho kabuki hrách, na odpočinek. Ale pravděpodobněji to bylo tíhnutím herců kabuki ke svobodnější interpretaci jeho textů. V každém případě Čikamacuovo rozhodnutí vrátit se k loutkovému divadlu mělo zásadní dopad. Loutkové divadlo se totiž, hlavně díky němu, stává nejoblíbenější divadelní formou na dalších padesát let.

V době, kdy Čikamacu psal, byli diváci zvyklí trávit v loutkovém divadle celý den a

nebyli tedy neustále pozorní k tomu, co se na jevišti dělo. Pro Čikamacua to byla výzva. Neváhal vložit postavám do úst repliky, které by se reálné postavy nikdy neodvážily vyřknout, například kritiku společnosti. Publikum bylo nadšené a on tím získal zpět jeho pozornost.

Velkého úspěchu dosáhla hra, uvedená roku 1703, o milenecké dvojsebevraždě s názvem Sonezaki šindžú (Společná smrt milenců v Sonezaki). Čikamacu se inspiroval skutečnou událostí, která se přihodila měsíc před premiérou hrya vyvolala pozdvižení v celé Ósace.[59] Od té doby se sebevražda milenců stala častým námětem her. Převratný význam hry je hlavně v tom, že zpracovává aktuální sociální téma. Je první z nově vznikajícího žánru *sewamono* (měšťanského dramatu). Čikamacu Monzaemon byl prvním japonským dramatikem, který začal psát o aktuálních událostech a sociálních problémech. V příběhu se Tokubei zamiluje do kurtizány Ohacu. Odmítá si vzít strýcem vybranou nevěstu a je povinen vrátit jí věno. O to však Tokubeje obral proradný kamarád. Pokud chtějí s Ohacu zůstat spolu, nemají jiného východiska a volí společnou sebevraždu.

„Slovem *šindžú*, „upřímnost srdce“, bývaly označovány bizarní masochistické akty, jimiž si tehdy milenci podávali důkazy nehynoucí lásky: tetování, ostříhání vlasů, vypalování ran, vytrhování nehtů. Výrazem zoufalé lásky bylo rozhodnutí pro společnou smrt.“[60]

Společná sebevražda byla jedinou cestou, jak uniknout z konfliktu mezi vášní a povinností, kterou byl člověk v Japonsku vázán ke společnosti. Tyto hry měly prý takový účinek, že počet mileneckých sebevražd začal rapidně stoupat.

V roce 1715 dosahuje úspěchu s historickou loutkohrou Kokusenja Kassen (Bitva u Kokusenja), která vypráví romantický příběh o hrdinství Japonců ve službách čínského císaře.[61]

Za nejlepší Čikamacuovu hru je považována Šindžú ten no Amidžima (Společná smrt v síti nebes na Amidžimě). Toto mistrovské dílo bylo napsáno roku 1721. Námětem je opět společná sebevražda milenců. Hra vypráví příběh Jihei, který miluje dvě ženy. Svoji ženu Osan a prostitutku Koharu. Manželka Osan, aby předešla společné sebevraždě Jiheije a Koharu, navrhuje manželovi koupit Kohařinu smlouvu. Plán je zmařen zrovna příchozím otcem Osan, který ji odváží pryč. Milencům nezbývá jiná možnost než společná smrt. S

59 *Kalhoty pro dva* -antologie japonského divadla. Kol. Autorů. *Praha: Brody, 1997*. s.115.
60 Kalvodová, Dana. *Vítr v piniích*. Praha: Odeon, 1975. s.234.
61 Keene, D. *Major plays of Chikamatsu.* New York: Columbia University Press, 1961. s.195

ohledem k ženě aranžují sebevraždy tak, aby to vypadalo, že se milenci zabili nezávisle na sobě.

Zajímavé je, že v každém z Čikamacuových dramat pojednávajících o mileneckých sebevraždách, páchají hlavní postavy sebevraždu pokaždé jiným, občas až velmi objevným způsobem. Pro názornost uvádím příklad ze hry Sonezaki šinjú[62]:

Ohacu:	„Ale už nemá cenu nic říkat. Rychle, rychle mě zabij!“ pospíchá na smrt.
Tokubei:	„Dobře,“ a naráz vytasil dýku. … ale cožpak může jen namířit ostří dýky proti milovanému hrdlu? … „Namu Amida, namu Amida, Namu Amida bucu,“ modlí se. … ostří se zablýsklo, a pak jen krátký výkřik, jak naráz proniklo hrdlem Ohacu. … probodává hrdlo jednou ranou za druhou, už slábne, slábne i Ohacu a vztahuje k němu své ruce, prožívajíc strašlivá muka na prahu smrti. „naposledy musíme vydechnout spolu!“ Sebral břitvu a prudce si ji zapíchl do hrdla, a rukojeti zlom se, čepeli praskni, bodal a bodal.V očích se mu zatmělo. Dech jeho i její už zadrhává a v hodině, kdy je dáno zemřít, vydechli naposled.

Závěrečná etapa

Mezi léty 1720 a 1722 napsal sedmdesátiletý Čikamacu neuvěřitelných deset her. V první z těchto her zobrazuje zvrácené hrdiny, kteří se snaží zničit svět kolem sebe. V dalších hrách z tohoto období se dramatik zaměřuje na osoby z vyšších společenských vrstev, které v konečném důsledku činí odpovědné za hříšnost nižší třídy. Po tomto fenomenálním dvouletém plodném období už Čikamacu nic nepublikuje. Až v roce 1724 píše svou poslední hru a nedlouho po jejím uvedení, počátkem roku 1725 umírá.[63]

Následovníkem a nástupcem Čikamacua se stal Takeda Izumo (1691-1756). Jeho mistrovským dílem je drama *Čúšingura* (Pokladnice čtyřiceti sedmii věrných) z roku 1748. Hra se zakládá na skutečné události a vypráví příběh čtyřiceti sedmi věrných samurajů, kteří mstí křivdy spáchané na jejich pánovi. [64]

62 *Kalhoty pro dva* -antologie japonského divadla.Kol. Autorů. Praha: Brody, 1997. s. 133.
63 Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Chikamatsu_Monzaemon#J.C5.8Druri
64 Brockett,O. *Dějiny divadla.* Praha: NLN a DÚ, 1999. s.773.

VII. MEZI EVROPOU A ASIÍ

V této kapitole bych se chtěla zabývat pronikáním a mísením kulturních vlivů východu a západu. Zvláště pak v našem domácím prostředí, kde se nejedná o jev zcela běžný[65]. O to však důležitější je zmínka o něm a skutečnost, že i na naší malé domácí scéně jakási difúze probíhá.

VII.1. Vzájemné inspirace

Roku 1868, pádem dynastie šógunů z rodu Tokugawa, se Japonsko najednou po více než dvou a půl stoletích otevřelo cizím vlivům. Začalo se seznamovat s odlišnými kulturami, filozofiemi a mentalitou. Upouštělo od svých tradic a bylo plně zaujato novými přístupy, které k němu proudily ze všech stran. Vzniklo hnutí nového divadla *šingeki,* které cvičilo mladé herce v evropském divadle. Inscenovali Shakespeara, Shawa, Ibsena, Strindberga atd. *Šingeki* bylo nejprve realistické a používalo metodu Stanislavského, ke konci svého působení ale začalo tíhnout k experimentu a Brechtovi.

Jedním z nejvýznamnějších experimentátorů byl se svým podzemním divadlem 60. let Suzuki Tadaši. Jeho divadlo SCOT (Suzuki Company of Toga) vzniklo především jako vzpoura proti divadlu *šingeki*. Suzuki nesouhlasil s prostým přenesením evropského divadla na japonské jeviště, přesněji řečeno, s aplikací Stanislavského systému, kterou považoval za kardinální omyl, protože realistické a psychologické herectví je původnímu japonskému divadelnímu cítění naprosto cizí.

Režisér a dramatik Sógo Óta, který v letech 1970-1988 vedl Divadlo proměn, proslul zvláště svými hrami beze slov. Patří k nim *Stanice vody* a *Stanice větru,* jejichž volné tempo připomíná hry *nó*, ale které jsou svým obsahem interkulturní. Tradiční divadla *bunraku*, *kabuki* a *nó* nebyla v této době v popředí zájmu Japonců, zato začala být inspirací pro Evropu. Modernizace divadla jeho tradiční formu nijak neovlivnila. Vzhledem k tomu, že během staletého vývoje dosáhlo naprosté dokonalosti projevu, nemělo potřebu přejímat cizí vlivy a zůstalo zachováno v nezměněné podobě.[66]

S japonským tradičním divadlem se mohl evropský divák poprvé setkat tváří v tvář na přelomu devatenáctého a dvacátého století, kdy sem zavítal na turné soubor Kawatake

65 Naopak, je jevem spíše výjmečným.
66 Brockett,O. *Dějiny divadla.* Praha: NLN a DÚ, 1999. s. 772.

Otodžiróa, který předvedl ukázky z *kabuki* a tradičních tanců.

Dramatiků a režisérů, kteří se nadchli pro japonské divadlo a nechali se jím inspirovat, je celá řada. Jmenujme alespoň režiséra Maxe Reinhardta (1873-1943), který převzal otočné jeviště *juka.* Bertolda Brechta (1898-1956) inspirovala viditelnost hudebníků, vypravěčů, pomocníků a pod. na scéně při vytváření jeho *zcizovacího efektu*. Množství dalších evropských režisérů využívalo prostředky japonského divadla, které ve své tvorbě uplatňovali.

Roku 1994 výprava japonského divadla *Awadži*, které je tradičním loutkovým divadlem stejného typu jako bunraku, zavítala i do České republiky. Měli jsme tak jedinečnou příležitost setkat se s druhem tohoto divadla naživo.

Svou mezinárodní spoluprácí je u nás známé divadlo DRAK, spojené už dlouhá léta s osobou režiséra Josefa Krofty.

DRAK započal se svými mezinárodními projekty již v roce 1975 *Jánošíkem* se slovenským Loutkovým divadlem Bánská Bystrica a polským Teatr Marcinek. Následovala roku 1988 *Královna Dagmar* s Odense Theatre Dánsko, slavná *Babylónská věž* (Institut International de la Marionette Charleville–Mézières Francie, 1993), *Orfeus v podsvětí* (Habama Theater Israel, 1994), *Korálky z Polárky* (Norsk Dukketeater Akademi Fredrikstad, Norsko, 1996). Se svými představeními navštívil mnohá místa Evropy, Asie, Ameriky a Austrálie. Zatím naposledy zabrousil za novými inspiracemi a spoluprácí do dalekého Japonska.[67]

VII.2. Mor na ty vaše rody !!!

Inscenace *Mor na ty vaše rody!!!* je mezinárodním multikulturním projektem realizovaným královehradeckým divadlem DRAK ve spolupráci s Japan Foundation Tokyo. V režii Josefa Krofty a za spolupráce Noriyuki Sawi vznikl zatím ojedinělý projekt, který přebírá jisté prvky bunraku a zakomponovává je do našeho západního stylu. To vše na pozadí shakespearovského dramatu *Romeo a Julie*. Světová premiéra se uskutečnila v červnu roku 2000 v Hradci Králové, a poté bylo představení úspěšně odehráno v mnoha dalších divadlech v Evropě i v Japonsku. Byla mu udělena výroční cena města Hradec Králové Hradecká múza.[68]

67 DRAK (2008). Dostupné z: <http://www.draktheatre.cz>

68 Černý, František....et.al. *Mor na ty vaše rody!!! / Drak, Mezinárodní institut figurálního divadla a The Japan Foundation.* Praha: Pražská scéna, 2001. s. 76.

V Čechách nemáme příliš mnoho příležitostí setkat se s japonským divadlem. Projekt „Mor na ty vaše rody!!!“ nám nahlédnutí do tohoto osobitého divadelního výrazu nabídl. Nebylo to však loutkové bunraku ve své tradiční podobě, ale hradecký DRAK spolu s japonskými herci vytvořili inscenaci, v níž se snaží o propojení tradiční japonské loutkové techniky bunraku s evropským divadlem. Toto propojení je, řekla bych, dost nezvyklé, vzniká jakési pohybové divadlo s loutkami.

“Dosavadní zkušenosti z mezinárodních projektů hradeckého Mezinárodního institutu figurálního divadla zcela jasně prokázaly, že vzájemné setkávání a ovlivňování různých kultur obvykle přináší zásadní podněty pro obě strany a to jak myšlenkové, tak kreativní. Ještě výraznější je to v případech, kdy jsou si tyto kultury velmi vzdálené, a to jak geograficky, tak doposud malými, nečet-nými kontakty. Taková setkání mají hluboký smysl také v tom, že požadují, aby se obě strany nejprve plně otevřely, aby mohly navzájem absorbovat impulsy a podněty, chápaly vnitřní energii kultury druhé strany. Teprve na tomto základě vznikají společné projekty, které mají smysl ne v tom, že se vedle sebe - byť i efektně a zajímavě - rozvíjejí dva rozdílné styly a postupy, ale že v celku výsledné inscenace vznikne třetí, nová hodnota, integrující v jisté rovnováze podíl a tvůrčí přínos stran, které do projektu vstoupily.”[69]

Co zbylo z Shakespeara

Základem inscenace je volně upravená Shakespearova trgédie *Romeo a Julie*, ze které scénáristé Josef Krofta a Miroslav Klíma ponechali jen scény a postavy nezbytně nutné pro idetifikaci známého díla. Kromě titulních postav tu vystupuje ještě matka, chůva, přítel, kněz a také hlas vévody veronského. Z děje pak zůstává balkónová scéna, milostná scéna, ples a závěrečná scéna v hrobce.

Scénografické pojetí

Na volné scéně mezi dvěma bubny, lany a plachtami se odehrává klasický příběh dvou loutek Romea a Julie.V pozadí povlává bílá plachta, zvedá se a klesá, slouží ke stínohře a cudně zakrývá milostnou scénu. Ostatní postavy, které zůstaly v textu ponechány, jsou představovány živými herci v maskách podobných komedii dell´arte. Bílé škrabošky herců, bíle nabarvené obličeje loutek dohromady s výrazným obočím, očima i ústy jsou velmi podobné hlavám loutek bunraku, rysy Romea i Julie ale zůstávají evropské. Kostýmy loutek mají s japonskými společnou svou pestrobarevnost, střih je většinou renesanční. Také

69 Černý, František....et.al. *Mor na ty vaše rody!!! / Drak, Mezinárodní institut figurálního divadla a The Japan Foundation.* Praha: Pražská scéna, 2001. s. 84.

velikostí se Romeo s Julií vyrovnají japonským loutkám, které dosahují až třech čtvrtin výšky člověka.

Po vzoru loutkářů bunraku jsou někteří herci oděni do černých suknic, kápí (které ovšem nezakrývají obličej, jako je tomu u japonských loutkovodičů) a nazlátlých halen. Pokud herci hrají některou z vedlejších postav, mají na sobě pestrobarevný šat zdobený volány a krajkami, ve kterých prozměnu připomínají loutku, která je v japonském divadle taktéž velmi výrazně oblečena. Členové dvou veronských rodů jsou představováni herci ve stejných, abstraktně stylizovaných kostýmech.

Zajímavým prvkem je neustálá proměna funkcí jednotlivých herců. Herec je chvíli vodičem, který manipuluje s loutkou po "japonském" způsobu, občas se stane členem chóru nebo je z něj náhle jedna z vedlejších postav. Takovéto přebíhání z role do role by v bunraku, vzhledem k vysokým nárokům na zvládnutí jednotlivé funkce (ať už vypravěče, hudebníka nebo loutkáře), nebylo možné.

Romeo s Julií jsou tedy jedinými loutkami vystupujícími v této hře. Nemají ale po celé představení jen jednu podobu. Loutky těchto postav mají několik různých variant používaných v závislosti na momentální hrané situaci. Množství lidí manipulujících s loutkou se také mění. Jsou neseny a vláčeny rychlým tempem hry, jsou zcela v moci herců, kteří s nimi na jevišti manipulují. Právě tato manipulace s člověkem, zde představovaným loutkou, tvoří ústřední téma, na kterém Krofta postavil svou inscenaci.

Vyvedení z anonymity

Stejně jako v tradičním loutkovém divadle bunraku, jsou i zde loutky vedeny loutkoherci před zraky diváků. Je tu však patrný rozdíl. Zatímco v klasickém japonském představení jsou loutkáři zahalení, zůstávají v tedy v anonymitě a jediným objektem vnímaným na scéně má být pouze samotná loutka, v tomto představení tomu tak není. V Kroftově inscenaci jsou loutky Romea a Julie vedeny vždy jedním českým a jedním japonským loutkovodičem. Ti na rozdíl od bunraku nejsou anonymní, vystupují aktivně vedle jednání loutky, někdy loutku vede jeden herec, někdy se dostává do rukou chóru. Mizí zde původní animační funkce loutkovodiče, který se stává buď loutčiným spoluhercem nebo se dokonce dostává hierarchicky nad loutku, což by bylo v japonském divadle naprosto nemyslitelné. Zvláště v rychlých bojových scénách je loutka Romea vlečena a zmítána jevištěm a trhána rukama mnoha osob. U manipulace s Romeem pozorujeme další stylizovaný prvek japonské techniky, a to při balkónové scéně, kdy jsou Romeovi údy prodlouženy o vodící tyče, aby se usnadnila manipulace ve výšce.

Manipulace s člověkem

Projekt hledá, co všechno lze mezi divadelními postupy bunraku a postupy DRAKu propojit. Nedělá to však pro propojení samo, ale ve službě výššímu cíli. Tím cílem je prvoplánově vyzdvihnout motiv problému manipulace s lidmi v různých formách a různými způsoby.

"Čeští tvůrci usilují o to, aby inspirace divadlem bunraku nebyla vnější, ale zapojená do struktury a vnitřního procesu tvorby poselství." [70]

Je tedy využit prvek japonské manipulace s loutkou, ne však oním řemeslným způsobem po vzoru asiatů, nýbrž je převrácen o stoosmdesat stupnů do roviny intelektuální, s významem "bezmocná loutka v rukou člověka" případně davu, který ji ovládá. Místo japonského přístupu, ve kterém je loutce prokazována největší úcta a loutkáři věnují celé své životy tomuto umění přivést loutku k životu, moderní evropa si opět ulehčila práci a využívá loutku pouze jako prostředek k vyzdvihnutí nějaké skutečnosti. To je ale ve své podstatě ten rozdíl mezi Východem a Západem zmenšený a převedený na jeviště. Východní pokora a Západni arogance se v představení smísí naprosto v duchu jin a jang, který je základním předpokadem dokonalé harmonie.

Mor

Ničivý vír, který vytvářejí oba znepřátelené rody, znázorněný i v různých prvcích scény, proletí jevištěm v rychlém, místy až nečekaně komediálním tempu a z proklamovaného a očekávaného „moru" toho příliš nezanechá. Po smrti loutek Romea a Julie se rody rozhodnou odhalit sochy obou hrdinů na památku této tragédie. Ti jim však s titulním zaklením na rtech prchají z podstavců a jednobarevný chór se pouští do dalšího nesmyslného boje.

Ve scénách se souboji mezi znepřátelenými rody se, opět ve stylizované podobě, objevují prvky japonského bojového umění, které nahrazuje původní meče.

Tradiční japonská estetika spojená s klasickým shakespearovským dílem přenáší drama do nezvyklé podoby. Původní květnaté a rozsáhlé dialogy jsou v netradičním podání loutek nahrazeny barvami, zvuky a gesty. Vše je nádherně barevné a vyzdobené. Víří bubny, září lampiony, mluví se dvojjazyčně, česky a japonsky. Japonští herci jsou velkým přínosem nejen svými mistrnými dovednostmi, ale také duchem, který do představení vnášejí.

Inscenace využívá bohatých prvků a výrazových prostředků, které jí vzniklé spojení

70 Černý, František....et.al. *Mor na ty vaše rody!!! / Drak, Mezinárodní institut figurálního divadla a The Japan Foundation.* Praha: Pražská scéna, 2001. s. 102.

s japonským loutkovým divadlem nabízí. Rozhodně však možnosti nebyly vyčepány. Proto by tato spolupráce mohla být slibným začátkem a inspirací k dalším podobným projektům, které by přispěly k rozvoji loutkového divadla.

ZÁVĚR

Japonské divadlo, ať už loutkové nebo jiná jeho tradiční forma, zaujímá význačné místo v životě Japonského obyvatelstva. Největší rozkvět zaznamenalo v období šógunátu Tokugawa nebo-li době Edo, kdy vznikla zcela osobitá a vitální kultura vysoké úrovně. Dokonale vyjadřovala národního ducha, který se projevuje v umění i životě Japonců. Najdeme ho v čajovém obřadu, kaligrafii, ikebaně, úpravě zahrad, bojových uměních. Propojením rozličných uměleckých žánrů se vyvinul zcela specifický druh loutkového divadla, naprosto odlišný od našeho, jak po stránce vizuální, tak po stránce animační.

Je obtížné naplno vstoupit do jiné kultury, která je směsicí prvků často zcela nepodobných těm, jež známe. Můžeme však do odlišného životního stylu proniknout studiem kulturních dějin a umění, které tato kultura vytvořila. Tento přístup je obzvlášť důležitý, mají-li lidé na západě porozumět východním formám divadla lépe než povrchně.

Pokusila jsem se tedy uspořádat informace ze všech nejrůznějších dostupných zdrojů tak, abych co nejlépe vystihla, v rámci společenskohistorického kontextu, podobu tradičního loutkového divadla bunraku. Chceme-li totiž správně porozumět a následně interpretovat jeho prvky, musíme jej chápat v jeho vlastní perspektivě.

Zvláštností japonského divadla je, že nepředstírá. Co by nás Evropany rušilo a znervózňovalo na jevišti, přes to se fantazie Japonců s lehkostí přenese. Když se loutkáři na jevišti namáhají, aby loutku obrátili do požadovaného postoje, který vyjadřuje náležité gesto, když vypravěč během svého výkonu popíjí čaj, aby svlažil hrdlo, když hráč na šamisen náhle začne výkřiky upozorňovat na to, že se blíží nějaká důležitá pasáž představení, Japonci to nevadí. Pro něj jsou to věci vedlejší, protože důležitá je hra, vypravěčův projev a poezie. Při představení jsme svědky dokonalého propojení slova, hudby a akce, a to vše je předváděno od sebe odděleně. To je, oproti západnímu stylu hraní a vnímání divadla, přístup zcela opačný.

V málo jiných zemích má loutkové divadlo tak důležité postavení, a těší se takové oblibě nejširších vrstev jako v Japonsku. Zatímco v evropské kultuře je žánrem vesměs okrajovým a určeným převážně dětem[71], bunraku je plnohodnotným uměleckým projevem na stejné vysoké úrovni jako ostatní tradiční formy divadla hraného živými herci.

Japonská divadelní kultura ve 20. století výrazně ovlivnila světovou divadelní tvorbu. Řada umělců, jako například Bertolt Brecht či Jerzy Grotowski, nacházela v

71 Až na některé vyjímky. U nás např. pouliční Teátr Víti Marčíka.

široké škále výrazových možností tohoto divadla a působivosti znaku nové podněty, důležité pro vývoj alternativního směru evropského divadla. Při setkávání různých kultur, jak je vidět na příkladu mezinárodních projektů DRAKu, dochází k oboustrannému pozitivnímu ovlivňování.

Vzhledem ke skutečnosti, že japonské divadlo bunraku v sobě spojuje prvky divadelní, hudební (hudba tvoří nedílnou součást všech tradičních japonských divadelních forem), estetické a také umělecko-řemeslné, nabízí mnohé možnosti pro případný uměnovědný výzkum. Snad tato práce pomůže v orientaci v tomto zajímavém, ač složitém žánru, a třeba i podnítí zájem o hlubší bádání v tomto směru.

RESUMÉ

Cílem této bakalářské práce je přiblížit svět japonského tradičního loutkového divadla bunraku, které je důležitou součástí kulturního dědictví Japonska, západnímu divákovi. Na pozadí historického a kulturního kontextu seznamuje čtenáře s divadlem, jež se vyvíjelo zcela odděleně od vnějších vlivů, a proto je ve své formě ojedinělé. Soustředí se na jednotlivé složky, které jsou nezbytné k pochopení tohoto fenoménu. Bunraku v sobě spojuje řemeslo řezbářské, loutkoherecké, přednes a hru na různé hudební nástroje. Dále pak práce poukazuje na možné způsoby využití prvků bunraku v moderní experimentální tvorbě. Konkrétně na příkladu mezinárodního projektu divadla DRAK s Japan Foundation Tokyo nazvaném *Mor na ty vaše rody!!!*.

RESUME

This bachelor work aims to sketch the world of traditional japanese puppet theatre called “bunraku“ to western viewers. Including historical and cultural context, this work focuses on the development of this art, which was isolated from any outer influences and explains how bunraku theatre became unique and important part of japanese cultural heritage. This work describes all components essential for understanding of this phenomena. Bunraku theatre includes woodcarving, puppet show, recitation and playing various musical instruments. The second aim of this work is to show how can be the elements of bunraku theatre applied in modern experimental art, particularly on the example of the international project "A plague o´both your houses!!!" which was realized thanks to participation of DRAK theatre and Japan Foundation Tokyo.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

1. Ando, Tsuruo. *Bunraku : The Puppet Theater.* 1970.
2. Boháčková, L. Winkelhoferová, V. *Vějíř a meč. Kapitoly z dějin japonské kultury.* Praha: Panorama, 1987.
3. Bowers, Faubion. *Japanese Theatre.* Foreword by Joshua Logan. New York.
4. Brockett, Oscar, G. *Dějiny divadla*. Praha: NLN a Divadelní ústav, 1999.
5. Černý, František....et.al. *Mor na ty vaše rody!!! / Drak, Mezinárodní institut figurálního divadla a The Japan Foundation.* Praha: Pražská scéna, 2001.
6. Curtis Adachi, Barbara. *Backstage at bunraku: a behind the scenes look at Japan's traditional puppet theatre.* 1985.
7. Dunn, C. J. *The Early Japanese Puppet Drama.* London: Luzac and Co. 1966.
8. Hilská, Vlasta. *Japonské divadlo.* Praha: Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol, 1947.
9. Hisao Tanabe. *Japanese Music*. Tokyo: Kokusai Bunka Shinkokai, 1936.
10. *Kalhoty pro dva* – antologie japonského divadla. Kol. autorů. Praha: Brody, 1997.
11. Kalvodová, Dana. Novák, M. *Vítr v piniích.* Praha: Odeon, 1975.
12. Kawatake, Toshio. *A History of Japanese Theather.II. - Bunraku and Kabuki.* Yokohama: Kokusai Bunka Shinkokai (Japan Cultural Society), 1971.
13. Keene, Donald. *Bunraku: The Art of Japanese Puppet Theatre.* Kodansha International Ltd., 1973.
14. Keene, Donald. *Major plays of Chikamatsu.* New York: Columbia University Press, 1961.
15. Kishibe, Shigeo. *The Traditional Music of Japan*. Tokyo: Ongaku No Tomosha Edition, 1984.
16. *Kulturní tradice Dálného východu.* Kol.autorů. Praha: Odeon, 1980.
17. Malm, William, P. *Japanese Music and Musical Instruments*. (Rutland, Vermont. Tokyo, Japan): Charles E. Tuttle Company, First edition 1956,first paperback 1990.
18. Scott, A. C. *The Puppet Theatre of Japan*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1973.

19. *Světové loutkářství*. Sestavila UNIMA. Praha: Orbis, 1966.

Inscenace *Mor na ty vaše rody!!!* (divadlo DRAK a Japan Foundation Tokyo, Hradec Králové, 2000)

Internetové zdroje

1) Wikipedia (2008). Heslo: Chikamatsu Monzaemon [poslední cit. 2008-05-07]
2) Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Chikamatsu_Monzaemon#J.C5.8Druri>
3) Grove Music Online (2007).Heslo: Bunraku [poslední cit. 2008-03-16] Dostupné z: <http://www.grovemusic.com/shared/views/article.html?section=music.43335.6.2 >
4) Bunraku Kyokai. Official website. Dostupné z: <http://www.bunraku.or.jp>
5) National Theatre of Japan (2004). An Introduction to BUNRAKU. Dostupné z: <http://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/bunraku/en>
6) DRAK (2008). Dostupné z: <http://www.draktheatre.cz>