

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Historie japonských hrůzostrašných příběhů

History of Japanese horror stories

OLOMOUC 2018 Zadina Jakub

Vedoucí diplomové práce: Prof. Zdeňka Švarcová, Dr.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl veškeré použité
prameny a literaturu.

V Olomouci dne

Anotace

Autor: Jakub Zadina

Fakulta, katedra: Filozofická fakulta, Katedra asijských studií

Název práce: Historie japonských hrůzostrašných příběhů

Vedoucí práce: Prof. Zdeňka Švarcová, Dr.

Počet stran: 42

Počet znaků: 84 335

Počet titulů použité literatury: 23

Klíčová slova: *kaidan*, japonská literatura, historie, literární žánr

Tato práce se zabývá historií japonského žánru *kaidan*. Celá práce je rozdělena do třech kapitol. V první kapitole se věnuji vysvětlení významu slova *kaidan* z hlediska sémantického. Druhá kapitola pojednává o historii žánru *kaidan* od nejstarších zmínek až po současnost. U každého období japonských dějin jsou ukázky, které reflektují trendy v psaní hrůzostrašné literatury. Ve třetí kapitole se zabývám současnou euro-americkou hrůzostrašnou literaturou v kontrastu s japonskou hrůzostrašnou literaturou.

Rád bych poděkoval Prof. Zdeňce Švarcové za její nesmírnou trpělivost, cenné rady a odborné vedení mé práce.

Obsah bakalářské práce:

Ediční poznámka.....	6
Úvod:	7
1. Vysvětlení pojmu:	8
2. Historie žánru Kaidan:	8
2.1. Období Heian.....	8
2.1.1. Příběh prince Gendžiho:	9
2.2. Období Kamakura, Muromači a Azuči-Momojama.....	10
2.2.1. Benkei na lodi:	11
2.3. Období Edo.....	12
2.3.1. Vyprávění za měsíce a deště.....	13
2.3.2. Tisíc sakur Jošicuneho.....	15
2.4. Období Meidži a Taišó	17
2.4.1. Kaidan.....	18
2.4.2. Kwaidan.....	20
2.5. Období Šówa a Heisei	22
2.5.1. Zrcadlové peklo	23
2.5.2. Očekávání	25
2.5.3. Gegege no Kitaró.....	26
2.5.4. Mononoke.....	27
3. Moderní evropská hrůzostrašná literatura.....	30
3.1. Stáž u mrtvého	31
Závěr:	35
Resumé:	39
Bibliografie	40
1. Seznam publikované literatury	40
2. Seznam internetových a televizních zdrojů	40
3. Seznam slovníků, encyklopedií a přednášek	41

Ediční poznámka

V práci používám českou transkripci pro přepis japonských slov. Japonská slova v transkripci jsou psána kurzívou. Výjimkou jsou vlastní jména a tituly knih, které ponechávám bez kurzívy. Názvy publikované literatury uvádím v jazyce, ve kterém byla publikace vydána. Japonská osobní jména jsou zapisována v pořadí příjmení–jméno českou transkripcí, ostatní v pořadí jméno–příjmení. Jedná-li se o překlad původně japonského díla, tak v bibliografii uvádím český přepis jména autora, jak ho používám v celé práci. Na internetové stránky v textu odkazuji pomocí www–číslo, jejich seznam uvádím v bibliografii. Bibliografii dělím na tři části, seznam publikované literatury, seznam elektronických zdrojů a seznam slovníků a encyklopedií.

Úvod

Tato práce se zabývá vývojem japonských hrůzostrašných příběhů od restaurace Meidži (r. 1868) do současnosti. Pro úplnost zde uvedu významné dílo každého období japonských dějin, které reflektuje přístup k žánru hrůzostrašné literatury. Japonské hrůzostrašné příběhy se až do restaurace Meidži řídily podle japonských estetických norem, které stojí na japonské filozofii a náboženství. I když zdroje těchto příběhů nepochází pouze z Japonska ale i z Koreje či Indie, ale hlavně z Číny. V japonštině se pro tento žánr literatury používá slovo *kaidan* (怪談). Po restauraci Meidži dochází k takzvané westernizaci. Což je přejímání, osvojování a fascinace euroamerickou kulturou, filozofií a náboženstvím. Můj hlavní cíl je prokázat teorii ve které žánr se *kaidan* sloučil s euroamerickými hrůzostrašnými žánry.

Práce je rozdělena na tři kapitoly. V první kapitole pojednávám o významu slova *kaidan* (怪談) a jeho definici v rámci moderní literatury. Kromě vysvětlení sémantické stránky znaků i celé složeniny, ze které se skládá slovo *kaidan* (怪談), dále představím definice z vybraných výkladových slovníků japonštiny.

Druhá kapitola je věnovaná historii hrůzostrašné literatury v Japonsku. Pro uvedení do problematiky tématu zde postupuji od počátku žánru *kaidan* (怪談), což znamená od období Heian a pokračuji až do současnosti. V každém období představuji známé dílo s hrůzostrašnou tematikou, na jehož příkladu popisuji charakteristické znaky žánru v daném období.

Ve třetí kapitole porovnávám aspekty japonské a euroamerické hrůzostrašné literatury v 19. a 20. století. Cílem je zachytit, do jaké míry euroamerická literatura ovlivnila japonskou. A to jak po stránce způsobu vyprávění, tak i z hlediska témat příběhů či charakteru postav.

1. Vysvětlení pojmu

Vysvětlit dokonale pojem *kaidan* (怪談) je značně složité díky mnohoznačnosti použitých znaků. Přeložení tohoto pojmu je pro překladatele obtížné. Zjednodušeně se to překládá jako strašidelné příběhy. Znaky, z kterých se slovo skládá, jsou 怪 a 談. První znak 怪 znamená něco divného, záhadného. Druhý znak 談 vyjadřuje mluvit, diskutovat. Pokud se podíváme na definice slova *kaidan* (怪談) do slovníků, tak zjistíme, že jsou si velice podobné.

- (1) Příběh, ve kterém ožívají duchové, přízraky a další nadpřirozené bytosti.¹
- (2) Příběh o strašidlech. Legendy a povídky o duších, démonech, liškách, mývalech *tanuki* a dalších bytostech z lidových pověr.²

2. Historie žánru Kaidan

Literární žánr *kaidan* má velice starou a rozmanitou historii. Začal v období Heian (794-1185/1192) primárně jako lidové pověsti či povídky psané buddhistickými mnichy, které připomínaly ctnosti, jaké by měl správný mnich mít.³ Žánr *kaidan* pronikl i do všech třech forem japonského divadla, které vznikaly od období Kamakura (1185/1192-1333) do období Edo (1600/1603-1868). *Kaidan* byl zvláště oblíbený v období Edo, ve kterém proběhla obroda folklóru a dodala tak mnoho podnětů pro novou tvorbu. V éře Meidži (1868-1912) a Taišó (1912-1926) nastává období fascinace západem a určitého opomíjení japonské kultury, a tak oblíbenost žánru *kaidan* opadá. Po druhé světové válce se japonští autoři uchylovali především k tématům prožité války či fantastické literatuře. Což se samozřejmě promítlo i do komiksové tvorby. V moderní literatuře se bohužel i bohudík rozdílily mezi žánry stírají.

2.1. Období Heian

Počátky žánru *kaidan* (怪談) můžeme najít už v období Heian (794-1185/1192) a to především v pověstech *secuwa*⁴, které mají odradit věřící od špatného chování. Dále v dílech světských autorů můžeme najít pasáže blízké žánru *kaidan*, i když v počáteční

¹ 梅棹, 忠夫. 日本語大辞典. カラー版. 東京: 講談社, 1989. ISBN 4-06-121057-2.

² 新村 出. 広辞苑. 第五版. 東京: 岩波書店, 1998. ISBN 4000801120.

³ ŠVARCOVÁ, Zdeňka. *Japonská literatura*. Praha: Karolinum, 2005. str. 68. ISBN 80-246-0999-1.

⁴ ŠVARCOVÁ, Zdeňka. *Japonská literatura*. Praha: Karolinum, 2005. str. 20. ISBN 80-246-0999-1.

fázi to byla pouze doplňující součást rozsáhlejšího celku. Mezi takové díla můžeme řadit sbírku pověstí *Kondžaku monogatari* (asi 1077)⁵ či *Příběh prince Gendžiho* (1010).⁶

2.1.1. Příběh prince Gendžiho

V *Příběhu prince Gendžiho* se vyskytuje několik kapitol, které můžeme zařadit do kategorie *kaidan*. První příhoda se odehrává v kapitole s názvem *Večerní tvář*. Z Gendžiho už je mladý muž, který čas od času ze zdvořilosti navštíví svojí bývalou chůvu z dětství. Při jedné návštěvě si Gendži všiml pohledných dívek, které se nově přistěhovaly do sousedství a hned zjišťuje od svého věrného přítele Koremicua syna chůvy, kdo to je a odkud jsou. Jelikož mu Koremicu není schopen dát uspokojující odpověď, nechá jej Gendži dům sledovat. Sám se sblíží s nejmladší dívkou toho domu jménem Júgao (v českém překladu *Večerní tvář*), do které se okamžitě zamiluje. Gendži začne dům po nocích tajně navštěvovat a získá si její lásku. Nakonec Gendži s Júgao odcestuje do svého rodinného chrámu Gendžiho. V noci se Gendžimu zdá sen o tom, jak neznámá žena unáší jeho milou. Gendži se probudí z noční můry a povšimne si pohaslých loučí. Proto vzbudí komornou paní Ukon, aby přivedla strážného, který by donesl papírové svíce. Ale paní Ukon nechce kvůli tmě nikam jít, navíc se třese hrůzou, a tak Gendži se rozhodne zavolat strážce sám. Ale na jeho zavolání nikdo nereaguje. Ve tmě si Gendži všimne, jak se Júgao také třese hrůzou, navíc se celá potí. Nakonec se Gendžimu podařilo přivolat syna správce kláštera, který posléze probudil strážce, zažehli svíce a dle pokynů Gendžiho začali brnkat na tětivy luků a z plna hrdla křičet, aby zahnali to stvoření, které je straší. Poté se Gendži posadil k Júgao, myslel si, že je pouze v hlubokém spánku, a tak se jí pokusil vzbudit. Když se podívá na dívčin obličej, všimne si, že na druhé straně u ní sedí ta žena, o které se mu tu noc zdálo. Jakmile si jí všimne, tak zmizí. Gendži opět obrátí svoji pozornost k Júgao, ale ta už nedýchá a je studená jako led. Aby nevzbudili pozornost, rozhodli se Júgao pohřbít v odlehlém horském klášteře u kterého žije i Koremicuova známá. Po této zkušenosti se smrtí se Gendži vyhýbá císařskému paláci. Jelikož se obává rituální špíny, která na něm ulpěla a obává se jejího rozšíření, pokud by přišel do kontaktu s dalšími lidmi. Další den za Gendžim do jeho sídla na Druhé ulici přijíždí Koremicu a dovídá se, co se událo za jeho nepřítomnosti a vidí, jak Gendži strádá na svém zdraví. Koremicu se snaží Gendžiho uklidnit a navrhne poslední rozloučení s Júgao před pohřbem. Při zpáteční cestě zpět do

⁵ ŠVARCOVÁ, Zdeňka. *Japonská literatura*. Praha: Karolinum, 2005. str. 46. ISBN 80-246-0999-1.

⁶ ŠVARCOVÁ, Zdeňka. *Japonská literatura*. Praha: Karolinum, 2005. str. 35. ISBN 80-246-0999-1.

paláce Gendži sleze z koně a začne se v řece vedle cesty omývat a modlit k bohyni Kannon. Gendži rituální poskvrnění možná očistil, ale lépe se necítil, a tak mu Koremicu pomohl zpět do sedla a vrátili se do paláce na Druhé ulici. Nakonec čas postupně Gendžiho vyléčil. Po sedmi týdnech byl Gendži už zdrav a účastnil se velkolepého obřadu k završení sedmitýdenního putování paní Júgao temnotami podsvětí, který se konal v chrámu Hokka-dó.⁷

V této kapitole Murasaki Šikibu vykresluje jeden z milostných příběhů prince Gendžiho, ve kterém se element napětí a děsu v mžiku zjeví a stejně rychle zase zmizí. Duch v podobě ženy je příběhově nevýrazná postava, která nemluví. Z příběhu nevyplývá jasný důvod zabití Júgao ani smysl její existence. Duchové v pozdější japonské literatuře setrvávají na tomto světě především díky silné touze, která se váže k předmětu, či kvůli citové vazbě k dalším lidem. Duchové či nadpřirozené bytosti často upozorňují na chyby lidského jednání. V tomto případě tu žádné takové pouto nebylo. Hlavní důraz vyprávění je kladen na události, které následovaly po smrti Júgao zaviněné duchem. Dle tradic šintó se Gendži musel zbavit pomocí očištné koupele rituálního znečištění, které na něm ulpělo při smrti Júgao. Celý děj se odehrává v dobovém Kjótu a okolí. Duch tudíž v tomto případě slouží pouze k ozvláštňení děje, aby celé dílo nepůsobilo monotónně. Tento prvek, kdy se nadpřirozené bytosti vyskytují v ději pouze za účelem jeho ozvláštňení se opět objevuje až v moderní literatuře.

2.2. Období Kamakura, Muromači a Azučí-Momojama

V období Kamakura (1185/1192-1333), Muromači (1333-1568/1573) a následně během období válčících provincií též nazývané jako období Azučí-Momojama (1568/1573-1600/1603) je žánr *kaidan* pouze součástí jiných literárních žánrů. Od éry Muromači jsou duchařské povídky námětem dramatické formy divadla *Nó*. Období válek a s tím spojené rozšiřování buddhismu a pronikání měšťanské kultury na venkov, kde se tato kultura mísila s místními tradicemi a příběhy, velkou měrou přispělo k rozkvětu těchto zvláštních povídek žánru *kaidan* i dalších žánrů v následujícím období Edo.

⁷ ŠIKIBU, Murasaki. *Příběh prince Gendžiho*. Přeložil Karel FIALA. Praha: Paseka, 2002. str. 112-52. ISBN 80-7185-452-2.

2.2.1. Benkei na lodi

Prvky žánru *kaidan* v divadle *Nó* ilustruje jedna z nejznámějších her jménem *Benkei na lodi*. Autor této hry Kanze Kodžiró Nobomicu (1435/1450-1516) tvořil téměř sto let po slavném dramatikovi Zeamim (1363-1444). V Nobomicuových hrách nabývá doprovodný herec též zvaný *waki* na důležitosti více než tomu bylo v minulosti.⁸ Původ hry můžeme nalézt v knize Příběh rodu Taira v části, kdy byl Joritomův mladší bratr Jošicune intrikami vehnán do postavení rebela a pronásledován Joritomovými pochopy. Celá hra je rozdělena na sedm dílů, které tvoří tři části. V první části jsme svědky nočního odchodu Jošicuneho s průvodci v čele s Benkeiem ze svého paláce v Kjótu do přístavu na pobřeží Daimocu v kraji Seccu. Následuje je i Jošicuneho milostnice paní Šizuka. U Benkeiova přítele, který pracuje jako lodník v již zmíněném přístavu, najdou přístřeší, než připraví loď, kterou chtějí uprchnout před pronásledovateli. Během příprav na plavbu se Benkei svěřil svému pánovi Jošicunemu, že by měli poslat paní Šizuku zpět do Kjóta, kvůli jejímu vlastnímu bezpečí. Ač nedobrovolně musí paní Šizuka dát za pravdu Benkeiovi a vrací se zpět do Kjóta. Ale předtím spolu naposledy všichni povečeří a Šizuka ač nechce je přemluvena k poslednímu tanci na rozloučenou s Jošicunem. Poté se už vrací zpět do Kjóta. Následujícího dne vrcholí přípravy na cestu a posádka se naloďuje. Ve třetím dějství odplouvají z přístavu za velmi příznivého počasí, které se velice rychle změnilo v bouři. Bouři způsobují pomstychtiví duchové zemřelých vojáků rodu Taira, kteří se chtějí pomstít rodu Minamoto, za vyhlazení během mocenských bojů. Duch Tairy Tomomoriho vystoupí ze skupiny duchů, kteří jsou jako mlžná oblaka rozmístěná kolem lodi. Pomalu přichází až k lodi Jošicuneho, přitom se stupňuje síla bouře. Jošicune zkouší Tomomoriho mečem zahnat, ale bez úspěchu. Načež Benkei zkouší Tomomoriho zahnat pomocí modlení a zařikávání. Tomomori se zalekne modliteb a vypadá to, že se dává na ústup a lodníci se snaží loď rychle nasměrovat ke břehu. Ale než to stačí provést, tak se opět zjeví Tomomori a lačně se blíží k lodi. Benkei opět pomocí sůter a zařikávání odhání ducha Tomomoriho a s pomocí proudu mořského odlivu se duch Tomomoriho nadobro ztrácí v dáli. Tím se bouře uklidnila a lodníci mohli bezpečně loď navést ke břehu.⁹

⁸ *Kalhoty pro dva: antologie japonského divadla*. Přeložil Miroslav NOVÁK. Praha: Brody, 1997. str. 5. ISBN 8086112063.

⁹ *Kalhoty pro dva: antologie japonského divadla*. Přeložil Miroslav NOVÁK. Praha: Brody, 1997. str. 92-106. ISBN 8086112063.

Snaha o vyobrazení děsivého či mysteriózního příběhu není prvořadá a primární je stále zájem o milostný příběh Jošicuneho a Šizuky. Na rozdíl od Příběhu prince Gendžiho zde vyobrazení duchů Tairů, kterým touha po odplatě zajistila setrvání v našem světě v podobě přízraků má své opodstatnění. Další rozdíl mezi *Příběhem prince Gendžiho* a *Benkeiem na lodi* je, že duchy tu vidí všichni. Autor *Benkeie na lodi* Kanze Kodžiró Nobomicu, přiřadil duchům hierarchii podle významu. Bezejmenní duchové se projevují pouze jako mlha, kdežto duch Tairy Tomomoriho má schopnost vytvořit vlnobití či bouři. Přidání nadpřirozených schopností zvyšuje dynamiku příběhu a umocňuje dojem z něj. Dále můžeme vidět i posun v boji s duchem. Před nejasnými rituály a pouhým hlukem, se kterým se můžeme setkat v *Příběhu prince Gendžiho*, zde už vstupuje do hry propracovaná buddhistická nauka, která zajišťuje ochranu před nadpřirozenými zlými silami pomocí předříkávání sůter.

2.3. Období Edo

Žánr *kaidan* se začíná vydělovat jako samostatný žánr v následující éře jménem Edo (1600/1603-1868), nabyt značné popularity v nově vzniklé měšťanské literatuře, kterou psali nižší samurajové a obyvatelé měst jako například obchodníci či lékaři. Nemalou měrou přispěli k oblíbenosti žánru *kaidan* i slavní spisovatelé jako například Asai Rjóei (1612?-1691) se svojí sbírkou *kaidanů* nazvanou *Otogi bóko* (1666) či Ueda Akinari (1734-1809) a jeho dílo *Vyprávění za měsíce a deště* (1768). O díle *Vyprávění za měsíce a deště* budu dále ještě mluvit. Žánr *kaidan* neovlivnil pouze literaturu epickou ale i nový druh dramatu nazvaného *kabuki*, které vzniklo v roce 1603. Zlatá éra divadla *kabuki* nastala v období zvané *Genroku* (1688-1703). Na přelomu 18. a 19. století dochází k oživení zájmu o divadlo *kabuki*, navzdory úpadku v repertoáru divadelních her. Na druhou stranu díky technickému pokroku mohou diváci při představení vidět nové triky, jako například duchy rozpořybované díky důmyslným zařízením.¹⁰ Pro úplnost uvedu drama divadla *kabuki*, které bylo původně vytvořeno pro loutkové divadlo *džóruri* s názvem *Tisíc sakur Jošicuneho*. Autory hry jsou Izumem Takedou II. (1691–1756), Mijošim Šórakuem (1696?–1771?) a Namiki Senrjúem (1695?–1751).¹¹ Dalším z faktorů stoupající oblíbenosti žánru *kaidan* v období Edo

¹⁰ *Kalhoty pro dva: antologie japonského divadla*. Přeložil Miroslav NOVÁK. Praha: Brody, 1997. str. 8-9. ISBN 8086112063.

¹¹ RYNDOVÁ, Mgr. Jana. Minamoto no Jošicune a téma hrdinství v japonském dramatu. Od postavy vojevůdce k dramatické postavě a literárnímu mýtu. *Člověk: Časopis pro humanitní a společenské vědy* [online]. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovi v Praze, 2008, 3(11), 19 [cit. 2017-04-01]. ISSN 1801-8785. Dostupné z: <http://clovek.ff.cuni.cz/view.php?cisloclanku=2009061601>

(1600/1603-1868) byla značně silná víra v nadpřirozená stvoření, a také v magické schopnosti vybraných zvířat, a to především lišek a psíka mývalovitého neboli *tanukih*. A to především díky prvnímu šógunovi Iejasu Tokugawovi, který byl silně věřící.¹²

2.3.1. Vyprávění za měsíce a deště

Ze souboru povídek *Vyprávění za měsíce a deště* od Uedy Akinariho jsem vybral povídku *Slib k Svátku chryzantém*, která nejlépe ilustruje, že ne všechny nadpřirozené bytosti jsou zlé a duchové na tomto světě mohou zůstat i díky pozitivním citům jako je například čest či láska.

Hlavní hrdina příběhu konfuciánský učenec Hasebe Samon žil v poštovní stanici Kako v provincii Harima sám se svojí matkou. Měl ještě mladší sestru, ale ta se provdala do bohaté rodiny jménem Sajo z vedlejší vesnice. Jednoho dne, když byl Samon na návštěvě u známého ve vesnici zaslechl sténání z vedlejšího pokoje. Z vyprávění se dozvěděl, že před pár dní tu nocoval samuraj, který náhle onemocněl, a tak tu musel zůstat. Samon se rozhodl samuraje léčit. Během léčení se Samon dozví, že samuraj jménem Akana Sóemon pochází z vesnice Macue v provincii Izumo a slouží u Enji Kamon no Sukeho, pána na hradu Tomida. Ten poslal Sóemona jako tajného posla do provincie Ómi za Sasaki Udžicunem. Během nepřítomnosti Sóemona se bývalý pán hradu Tomida Amako Cunehisa spíkl s klikou Jamanakovou proti Enjovi Kamon no Sukemu současnému pánu hradu Tomida a posledního dne v roce hrad dobyl. Sóemon během svého pobytu vyzval Udžicuna, aby pomohl Mizawovi a Mitojovi a porazil Cunehisa. Udžicune byl bohužel příliš zbabělý a odmítl pomoci svým vazalům, a ještě zdržoval Sóemona od vyhledání pomoci u jiných vazalů. Nakonec byl Sóemon nucen tajně odejít, ale po cestě za jeho pánem ho stihla nemoc, a tak se dostal do péče Samona. Jak dny plynuly, stali se ze Samona a Sóemona dobří přátelé a uzavřeli spolu i bratrský slib. Když se Sóemon kompletně uzdravil, rozhodl se vrátit do Izuma a prozkoumat, jak se věci mají. Než odešel, dal Samonovi slib, že v den Svátku chryzantém vrátí. Čas plynul jako voda a nastal den Svátku chryzantém. Už od časného rána Samon uklízel dům a připravoval občerstvení na uvítanou Sóemona. Den se už chýlil ke konci, ale po Sóemonovi ani vidu ani slechu. Nastala noc ale Sóemon nikde, matka domlouvala Samonovi, aby šel už také spát. Samon ji nakonec přemluvil, aby šla spát sama, a on ještě chvíli počká. Už chtěl jít také spát, ale pak spatřil postavu osvětlenou měsíčním

¹² NOZAKI, Kiyoshi. *Kitsune - Japan's fox of mystery, romance & humor*. 1961. Tokyo: Hokuseido Press, 1961. str. 6.

světlem. Hned v ní poznal Sóemona a šel ho přivítat. Poté se doma posadili a Samon přinesl připravené pohoštění. Sóemon vypadal zachmuřeně a rukávem si zakryl tvář před zákusky. Samon vyzoroval, že se něco děje, když Sóemon najednou odmítá jídlo a celou dobu mlčí. Po chvíli se Sóemon dal do vyprávění, o tom, co se mu přihodilo, poté co odešel. Sóemon vypráví, jak se všichni přidali k Cunehisovi. Jeho bratranec Tandži ho odvedl na hrad Tomida před Cunehisu. Sóemon se tvářil, že souhlasí s vládou Cunehisy, a získal si přízeň. Když se před Svátkem chryzantém chtěl vrátit k Samonovi a dodržet slib, tak se Cunehisa rozhněval a dal Sóemona držet jako ve vězení. Sóemon už nevěděl, jak dodržet svůj slib, když si vzpoměl na rčení: „Člověk za den tisíc mil neujde, duch však snadno.“ A tak nakonec spáchal sebevraždu a jako duch přišel dodržet svůj slib. Krátce na to se zvedl a odešel. Samon ho chtěl zadržet, ale tajemný závan větru ho zaslepil, kvůli tomu klopýtl a upadl, takže neviděl kudy se duch Sóemona vydal. Hluk vzbudil i matku, která se nešťastného Samona snažila uklidnit, že to byl pouze zlý sen, ale nakonec uznala pravdivost synova vyprávění a oplakávali smrt Sóemona celou noc. Další den se Samon rozhodl jít osobně do provincie Izumo za bratrancem Tandžim, který byl velice překvapen, jak se dozvěděl o smrti Sóemona. Samon bratranci připomněl starou čínskou legendou, co znamená věrnost a přátelství. Než na to stihl Tandži zareagovat, tasil Samon meč a jednou ranou ho zabil. Náhle mezi služebnictvem zavládl zmatek, během kterého se Samon vytratil. Když se o incidentu dozvěděl Cunehisa, byl dojat věrným přátelstvím Samona a Sóemona, že Samonovi odpustil vraždu Tandžiho.¹³

Ueda Akinari ve svém díle prokazuje svojí hlubokou znalost čínské literatury, japonské historie i místních legend. Ústředním motivem povídky je přátelství. Autor Ueda Akinari zdůrazňuje pečlivost, se kterou musíme vybírat své přátele. Čas děje můžeme vyvozovat z událostí popsaných v příběhu. Dobyť hradu Tomida proběhlo koncem roku 1486¹⁴ a setkání Samona a Sóemona proběhlo v následujícím roce. Děj se odehrává na několika místech, ale žádné není blíže specifikováno. První je Samonův dům, kde žije se svou matkou. Druhé místo je příbytek známého, kde se poprvé potkal se samurajem Sóemonem, kterého zde pak nějaký čas léčil. Třetí místo je v kraji Izumo, kde se nachází příbytek bratrance Akany Tandžiho, kam se v závěru povídky vydává

¹³ AKINARI, Ueda. *Vyprávění za měsíce a deště*. Přeložil Libuše BOHÁČKOVÁ, ilustroval Ludmila JIŘINCOVÁ. Praha: Odeon, 1971. str. 27-42.

¹⁴ AKINARI, Ueda. *Vyprávění za měsíce a deště*. Přeložil Libuše BOHÁČKOVÁ, ilustroval Ludmila JIŘINCOVÁ. Praha: Odeon, 1971. str. 197.

Samon pro svoji pomstu. Postavy příběhu nejsou nijak vzhledově ani povahově popisovány. Povaha postav vyplývá z jejich jednání v příběhu. Samon i Sóemon mají stejnou charakteristiku sečtělí a inteligentní se silným smyslem pro spravedlnost, loajalitu a morálku. Prvek nadpřirozena je vyobrazen v druhé polovině příběhu, kdy se vrací samuraj Sóemon co by duch. Sóemon kvůli dodržení slibu druhému hlavnímu protagonistovi Samonovi spáchal sebevraždu, jelikož byl držen jako vězeň až do dne Svátku chryzantém. Opět se zde objevuje jev, kdy silný cit překonává hranici mezi životem a smrtí, což umožňuje člověku zůstat v tomto světě v podobě ducha. V dramatu Benkei na lodi byl hnací silou duchů záporný cit, touha po pomstě, kdy Taira Tomomori musel být proti své vůli zahnán mnichem. Zatímco v této povídce je tímto silným citem kladná vlastnost čest. Další odlišnost je, že Sóemon sám si uvědomuje po vzoru Šintó svojí nečistou existenci na tomto světě, a proto po splnění svého závazku vůči Samonovi zmizí neznámo kam. Sóemon zároveň připomíná lidové rčení: „Člověk za den tisíc mil neujde, duch však snadno.“ Což naznačuje vývoj v lidovém folklóru, kdy sami lidé si už nepředávají pouze moudra z praktického života. Odchodem Sóemona končí i nadpřirozená složka příběhu, která je krátká, ale naprosto zásadní pro další vývoj děje.

2.3.2. Tisíc sakur Jošicuneho

Z tohoto dramatu jsem vybral čtvrté dějství třetí část s názvem *Rezidence opata Kawacury*. Protože se zde objevuje zvířecí nadpřirozená bytost. Živé nadpřirozené bytosti se staly v období Edo velice populární.

Opat Kawacura se vrací ze shromáždění správy klášterů na hoře Jošino, kde se Minamoto Jošicune ukrývá před pronásledovateli najatými bratrem Joritomem. Na shromáždění Kawacura předkládá mnichům falešnou zprávu, že úkryt Jošicuneho byl již prozrazen a rozhodne se ho dobrovolně vydat kamakurskému šógunátu. Rozhodne se tak z důvodu, že ne všichni mniši jsou Jošicunemu zavázáni a dřív či později by jeho úkryt mohli prozradit. A tento lstivý krok tomu měl zabránit. Jošicune poté přijde za opatem, když v tom je vyruší sloužící, který oznamuje, že pan Sató Širóbjóe Tadanobu žádá o přijetí. Jošicune ho hned přijme a vyptává se na svojí milou jménem Šizuka, kterou měl Tadanobu za úkol doprovázet. Avšak Tadanobu o tomto úkolu nic neví, navíc tvrdí že se po bitvě u Jašimy vrátil do rodné provincie Dewa, kde se staral o svou nemocnou matku. Když po těžké nemoci zemřela, chtěl se Tadanobu vrátit k Jošicunemu, ale také onemocněl. A teď když se po nemoci vrací ke svému pánovi

Jošicunemu, tak zjistí, že se za něj někdo vydával. Jošicune jeho výmluvě nevěří a nechává ho spoutat. V tom náhle opět příběhne sloužící se zprávou, že paní Šizuka a Tadanobu zrovna dorazili do kláštera. Jošicune je ihned přijal, ale ukázalo se, že Tadanobu, který doprovázel paní Šizuku zmizel neznámo kam. Šizuka si všimla, že Tadanobu, který sedí před Jošicunem, má jiné šaty, než Tadanobu, který ji doprovázel. Vzpomněla si také, že již dřív tento falešný Tadanobu čas od času zmizel, ale vrátil se vždy, když Šizuka zahrála na bubínek Hacune, který dostala od Jošicuneho. Jošicune rozhodne, že políčí past na falešného Tadanobua. Šizuka zahraje na bubínek a přiláká falešného Tadanobua a zkusí z něj vymámit jeho pravou totožnost. Pokud se něco zvrtně a Jošicune by nestihl včas přijít z vedlejšího pokoje dostala Šizuka meč. Jakmile začne Šizuka hrát na bubínek objeví se i falešný Tadanobu. Omámen zvukem bubínku jde falešný Tadanobu do vedlejší místnosti, kde na něj čeká Jošicune, když v tom na falešného Tadanobua zaútočí Šizuka mečem. Falešný Tadanobu se vyhne úderu a nechápavě se ptá, proč na něj paní Šizuka zaútočila. Tak se dozvídá, že už všichni vědí, že je pouze dvojník Tadanobua a chtějí znát jeho skutečnou identitu. Falešný Tadanobu se tedy pustí do vyprávění. Příběh začíná tím, že jeho rodiči byly magické bílé lišky, které lidé zabili a vyrobili z jejich kůží bubínek Hacune, který uměl přivolat déšť. Chudák liška, která sotva poznala rodičovskou lásku, neměla šanci jí oplatit, a proto se rozhodla chránit bubínek Hacune, který ji volal pokaždé, když na něj někdo zahrál. Ale teď když vidí, že přivedl člověka do nesnázi tím, že se za něj vydával, tak se rozhodne vrátit ke své rodině, kterou opustil, když se proměnil v Tadanobua. Jakmile dopoví svůj příběh, tak se promění zpět v lišku a v oparu mlhy způsobené proměnou zmizí neznámo kam. Jošicune chce k sobě lišku ještě přivolat a poručí Šizuce, aby na něj zahrála, ale bubínek přestal hrát, protože duše lišek uvězněné v bubínku truchlí nad loučením mezi nimi a dítětem. Šizuka dojetím začne plakat, a to přivolá lišku zpět. Když ji uvidí, vezme Jošicune bubínek a podá ho lišce. Ta se na oplátku zaváže, že bude Jošicuneho chránit. A prozradí jim, že mniši plánují spiknutí a dnes v noci chtějí zajmout Jošicuneho a vydat ho jeho bratrovi Joritomovi. Tadanobu se nabídne, že bude sloužit jako Jošicunův dvojník a pokud ho dnes večer zabijou, tak už nebudou dále Jošicuneho pronásledovat. Jošicune odvádí Šizuku do bezpečí, když v tom přichází první mnich, omámen liščím kouzlem. Opat Kawacura ho odvádí do vedlejší místnosti, kde už čekají Jošicuneho samurajové, kteří ho svážou. Takto obelstil několik mnichů, než přišel Jokawa Kakuhan, samuraj, který bojoval na straně rodu Taira, když proti sobě rody Minamoto a Taira válčily. Když ho Jošicune uslyší, vyjde mu vstříc. Načež Kakuhan

útočí na Jošicuneho a ten je nucen se opět stáhnout do vnitřních pokojů. Kakuhan, který ho pronásleduje se náhle zastaví a pozoruje postavu císaře Antokua. Kakuhan před císařem odhaluje svojí pravou identitu jako Noricune z Noto. Byl nucen se skrývat, jelikož lidi věřili, že zemřel v bitvě u Jašimy. Po rozhovoru s Antokuem se Noricune rozhodne císaře zachránit místo dalšího pronásledování Jošicuneho. Noricune s Antokuem odchází, když v tom jim zastoupí cestu Jošicuneho samurajové Kamei a Suruga, kteří ihned tasí zbraně. Už se chystají do sebe pustit, ale znenadání se ozve Jošicuneho hlas a všichni se zastaví. Stáhne své samuraje, jelikož etika velí, že císař se nesmí zaplést do boje, a proto nechává Noricuneho odejít i s císařem Antokuem, pouze k bráně kláštera je Jošicune doprovází.¹⁵

Autoři Takeda Izumo, Mijoši Šóroku a Namiki Senrjú uvedli hru na divadelní jeviště v roce 1747. Snažili se o co nejplynulejší navázání na mýty a zápisy z kronik vztahujících se k Minamoto Jošicunemu ve snaze vyplnit dosud nepopsaná místa v Jošicunově životě.¹⁶ V příběhu *Tisíc sakur Jošicuneho* jsou dva nadpřirozené prvky. Prvním prvkem je liška s magickými schopnostmi a druhý prvek je magický bubínek Hacune. Liška zde vystupuje jako kladná postava, která se snaží přiblížit ideálu japonského syna. Snaží se chovat tak, aby rodičům projevil vděk za to, že ho přivedli na svět a vychovali, a byli na něj hrdí. Toto jednání vybočuje z pravidel chování nadpřirozených bytostí, která se pohybují mezi neutrálním až záporným chováním. Přičemž živé nadpřirozené bytosti tíhnou spíše ke kladnému jednání. Velikou zvláštností je i bubínek Hacune, který má schopnost přivolat déšť díky tomu, že je vyroben z kůže kouzelných lišek.

2.4. Období Meidži a Taišó

Během westernizace v období Meidži (1868-1912) a následujícím období Taišó (1912-1926) postupně ztrácí žánr *kaidan* v literatuře na popularitě. Navíc je literárními

¹⁵ MÜLLER, Otakar. Zvláštní příloha: komentovaný překlad hry „Jošicune mezi květy sakur“ [online databáze]. DocPlayer, Inc., 2015 [vid. 2018_10_4]. Dostupné z: http://docplayer.cz/41905273-Zvlastni-priloha-komentovany-preklad-hry-josicune-mezi-kvety-sakur-josicune-mezi-kvety-sakur-1.html#show_full_text

YOSHINOYAMA [online]. Kabuki21. [vid. 10.4.2018]. Dostupné z: <http://www.kabuki21.com/yoshinoyama.php>

¹⁶ RYNDOVÁ, Jana. *Drama „Jošicune mezi květy sakur“*. *Minamoto no Jošicune jako stratég, dvořan a literární mýtus*. Praha: UK, 2012. Disertační práce. UK v Praze, Filosofická fakulta, Ústav Dálného východu, Japonská studia.

kritiky vnímán pouze jako nízký žánr určený k pobavení lidí¹⁷. Na přelomu 19. a 20. století proniká do Japonska film a Japonci začínají okamžitě technologii točení filmu přejímat a točit vlastní filmy. Japonci viděli film jako nový druh divadla a podle toho se k tomu chovali. Pokud nepočítáme experimentální krátkometrážní filmy, tak první filmy byly adaptace oblíbených her divadla *kabuki*. Což dokazuje i poloha kamery při filmování, která zůstávala statická na úrovni první řady sedadel v divadelním sále. Dále příběh doprovázel vypravěč *benshi*. Herci byli po vzoru divadla pouze muži, i ženské postavy ztvárňovali muži tzv. *ojama*. Od těchto praktik se od 30. let 20. století začalo opouštět a přecházelo se na euro-americký styl filmování.¹⁸

2.4.1. Kaidan

Znaky předmoderního *kaidanu* představím na díle od Lafcadio Herna jménem *Kaidan* (Někdy se podle starší transkripce uvádí název *Kwaidan*).¹⁹ Soubor povídek představuje pestrou škálu příběhů, na kterých se může ukázat různorodost žánru *kaidan*. Různorodost spočívá v kompozici a v rozmanitosti typů hlavních hrdinů a nadpřirozených bytostí. Pro názornou ukázkou jsem vybral kapitolu s názvem *Rokurokubi aneb dlouhokrké strašidlo*.

V období Eikjó žil samuraj jménem Isogai Heidazaemon Takecura. Oplýval talentem v umění šermu, lukostřelbě či boji s kopím, zároveň byl velice statečný a čestný člověk. Po smrti svého pána se rozhodl zanechat samurajské služby a stal se potulným mnichem. Jako první se rozhodl navštívit provincii Kai. Jednoho večera putoval po horách, ale nenašel žádnou vesnici či přístřešek, a tak se rozhodl, že přespí venku. Už se ukládal ke spánku, když ho vyrušil dřevorubec, který se zrovna vracel domů. Dřevorubec pozval Isogaie k sobě, jelikož se v horách vyskytuje mnoho strašidel. Nakonec Isogai přijal nabídku od dřevorubce a šli krkolomnou stezkou k dřevorubcovu obydlí. Kromě dřevorubce v něm bydleli další čtyři lidé. Když se posadili u krbu, začal dřevorubec vyprávět svůj příběh. Než se stal dřevorubcem, byl významný člověk pracující pro váženého velmože. Ale kvůli zhýralému životu přišel o vše a stal se štvancem. Nyní žije prostým životem a snaží se modlitbami odčinit své hříchy. Isogaie dřevorubcovu dobré předsevzetí potěšilo a na výraz podpory a vděku za nocleh mu

¹⁷ HEARN, Lafcadio a Jiří PODZIMEK. *Kaidan*. Tohoto překl. 1. vyd. Přeložil Ladislav DOUŠA. Praha: Brody, 1996. ISBN 80-902113-3-X.

¹⁸ SHIMERA, Rudolf. *Dějiny japonské kinematografie [přednáška]*. Olomouc: Univerzita Palackého, 18. listopadu 2015.

¹⁹ HEARN, Lafcadio a Jiří PODZIMEK. *Kaidan*. Tohoto překl. 1. vyd. Přeložil Ladislav DOUŠA. Praha: Brody, 1996. ISBN 80-902113-3-X.

slíbil, že za něj bude tu noc recitovat sůtry. Isogai dostal žízeň a rozhodl se jít napít, ale v hlavní místnosti objevil bezhlavá těla dřevorubce a lidí co s ním žili. Při bližším ohledání zjistil, že se nejedná o lidi, kteří se stali oběťmi zločinu, ale o strašidlo zvané *rokurokubi*. V knize Sósinki se dočetl, že pokud bezhlavé tělo *rokurokubi* schová, tak se hlava nebude moct vrátit a zemře. Když Isogai chtěl odnést tělo dřevorubce, zjistil že jsou dveře zataraseny závorou. Vylezl tedy vikýřem a otevřel z venku dveře. Poté schoval v zahradě tělo dřevorubce. Z nedalekého háje uslyšel hlasy *rokurokubi*, kteří se dohadují nad tím, jak ho snědí hned jak skončí s recitováním sůter. Nadpřirozené bytosti nemohou dotknout ba ani přiblížit k člověku, který recituje sůtry. Hlava mladé ženy poté odletěla zkontrolovat Isogaie, ale za okamžik se vrátila s křikem. Když se jí zeptali, co se stalo, odpověděla, že Isogai je pryč a někam ukryl i tělo dřevorubce. Naštvaní *rokurokubi* uviděli Isogaie, jak je pozoruje ukrytý za stromem a zaútočili na něj. Ten je ale odehnal mladým stromkem, který vyvrátil. Pouze hlava dřevorubce se mu zakousla do rukávu. Několikrát jí praštil, ale své sevření nepovolila a nakonec zemřela. Jelikož už svítalo, rozhodl se pokračovat v cestě do města jménem Suwa v Šimanu. Tam ho okamžitě zatkla policie a postavila před soud za vraždu, jelikož si mysleli, že hlava patří člověku. Soudci nakonec zprostilí Isogaie viny. Protože hlava *rokurokubi* má u krku červené znaky. Které jsou jedním z poznávacích znaků *rokurokubi*. Několik dní potom co Isogai odešel z města, ho přepadl lupič. Chtěl po něm oblek a za hlavu zaplatil pět rjó. Isogai se mu marně snažil vysvětlit, že hlava patří *rokurokubi*, ale marně. Lupič se pravdu dozvěděl až v Suvě a ze strachu z pomsty ducha *rokurokubi* se vydal zpět do hor a jeho hlavu tam pohřbil.

Ústřední motivy jsou ovlivněny vírou šintó. Dále buddhismem, ze kterého přijalo princip karmy, převtělování. Rovněž jsou propojené s místními či čínskými pověstmi a domácím folklórem, který nejvíce bujel v období Edo. Výskyt duchů a nadpřirozených bytostí – sněžná žena (*juki onna*), *rokurokubi* - je běžný a otázkou pro hlavního hrdinu není, kde se tu vzali, ale co chtějí a jak se s nimi pokud možno nenásilně vypořádat. Zajímavé je, že na rozdíl od evropských příběhů ty japonské většinou nemají explicitně určené kladné a záporné postavy, nýbrž je zde zobrazení motivů prostřednictvím postav řízených jejich přirozeností.

V příběhu je často zachycen hlavní hrdina při putování, ať už je to krátká pouť v rámci jednoho města nebo vesnice, či dlouhá pouť přes několik provincií. Zajímavostí je, že cestu lze vykonat i ve snu. Druhý bod je časová osa děje, která může být velice

krátká v rozsahu několika hodin. Takto krátký děj můžeme vidět v příběhu *Mudžina*. Ale není výjimkou, že příběh trvá delší časový úsek, někdy i v řádu několika let. Nejdelší je patrně povídka jménem *Akinosukeho sen*, jejíž děj trvá přes dvacet čtyři let, i když se jde o napůl snový, napůl mravenčí svět.

Konce kaidanů přinášejí s sebou určitá poučení či osvětlující filozofickou symboliku. Špatné konce mohou zůstat nevyřčeny a čtenář si může konec sám domyslet. Šťastné konce jsou popsány podrobněji. Nešťastný konec má například příběh *Kachničky ošidori*. Pravděpodobně špatný konec má příběh *Mudžina*, kde si konečný závěr musí čtenář sám domyslet. Naopak šťastný konec má příběh *Rokurokubi aneb dlouhokrké strašidlo*. Nakonec tu jsou zastoupeny příběhy, které nemají ani špatný ani dobrý konec a slouží k popřemýšlení nad životem a jeho pomíjivostí jako příběh *Akinosukeho sen*.

Příběhy jsou krátké od jedné do deseti stránek textu. Popisovány jsou pouze věci důležité pro děj a autorovo filozofické či náboženské sdělení čtenáři. Cokoliv by mohlo narušit toto sdělení je potlačeno. Potlačeny jsou například podrobné popisy vedlejších postav, či postav, u kterých události ukáží jejich povahu. Potlačeny jsou i Japonci tolik milované popisy přírody. I popis okolí místa děje se většinou omezuje na podstatné údaje, aby čtenář získal pouze základní představu a zbytek si mohl domyslet. Podrobněji se pouze hlavní postavou. Toto vše zajišťuje kompaktnost a svižnost celého děje. Stejně jako pro celou japonskou literaturu i pro žánr *kaidan* platí, provázanost prózy a poezie, zachycení náboženského života a filozofického smýšlení lidí. Poukazuje na vlastnosti dobrého člověka. A také jak se vypořádat s všudypřítomnými nadpřirozenými stvořeními.

Japonští autoři se snaží vyvarovat přehnanému zobrazování násilí a krvavých scén. Nejbrutálnější scéna je v příběhu *Kachnička ošidori*, která si rozpáře zobákem břicho před lovcem, který kvůli hladu zabil jejího druha.

2.4.2. Kwaidan

Film vznikl v roce 1964 a režisérem se stal jeden z největších mistrů japonské poválečné kinematografie Masaki Kobajasi.²⁰ Film zachycuje čtyři příběhy sepsané

²⁰ Masaki Kobajasi. *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group, 2017 [cit. 2017-04-30]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/13645-masaki-kobajasi/>

Lafcadiem Hearnem, přičemž tři příběhy se objevují ve stejnojmenném souboru povídek. Příběhy jsou stejně jako předlohy zasazené do minulosti. Ve filmu se nemluví tolik, jak jsme zvyklí z evropské kinematografie a větší důraz se klade na typicky japonské prvky kinematografie, mezi které patří ticho či pouze zvuky prostředí, a to především přírody, nebo dlouhé záběry na krajinu či sledování gest herců. Postavy používají starou japonštinu dle svého postavení.

Na tamto místě představím třetí příběh, který se nazývá *Bezuchý Hóiči*. Do chrámu Amidadži postaveném v Akamagahaře se přistěhoval na přání opata kláštera Hóiči, slepý ale velice nadaný hráč na loutnu *biwa*. Jednoho letního večera musel opat s mnichem Donkaiem odejít vykonat pohřební obřady. Zanedlouho po odchodu mnichů přišel za Hóičim samuraj s poselstvím, že musí zahrát pro jeho pána, který zrovna sídlí se svým doprovodem v Akamagahaře. A tak se slepý Hóiči vydal v doprovodu samuraje hrát do sídla jeho pána. Hóiči byl požádán, aby zahrál celou historii rodu Heike. To bylo nemožné, a tak mu pán řekl, že pro něj bude posílat noc co noc, než přednese celou historii rodu Heike. Hóiči měl zakázáno o svých nočních výpravách mluvit. Když se v noci vrátil opat, začal se shánět po Hóičim, ale ten nebyl nikde k nalezení. Hóiči se vrátil až další den ráno a šel hned spát. Když se probudil, opat s Donkaiem opět odešli na další obřady pryč z chrámu. Toho večera znovu přišel pro Hóičiho samuraj a odvedl ho k svému pánovi, aby mu opět hrál na loutnu. Opatovi začalo být divné, kam Hóiči chodí každou noc, a i když ho ostatní podezřívají z nekalostí, opat ho chránil. Přesto se ho zeptal, kam to chodí, ale Hóiči kvůli předchozímu slibu samurajovi neprozradil, kam chodí, ani co tam dělá. Další den byla bouřka, ale i tak přišel samuraj, aby opět přivedl svému pánovi loutnistu. Tentokrát si toho všiml i pomocník jménem Jasaku a upozornil na jeho odchod Opatu. Ten mu nařídil, aby ho sledoval i s dalším pomocníkem Macuzem. Hóičiho našli až na hřbitově, kde byli pohřbeni členové rodu Taira, kteří umřeli v bitvě u Dannoury. Další den, opat vysvětlil Hóičimu v jakém smrtelném nebezpečí se nachází. Aby jej zachránili před zkázou, popsali mu tělo sůtrou. Hóiči, který je popsáný sůtrou, je pro duchy neviditelný. Dokud jim neodpoví na jejich volání či se nepohne, tak bude v bezpečí. Nastal večer a Hóiči se podle rady opata posadil na verandu a čekal, až duch přijde. Duch přišel, ale Hóičiho se nedovolal. Když se rozhlížel, tak uviděl jeho loutnu a pak si všiml uší, který nad ní stojí. Rozhodl se tedy, že svému pánovi přinese aspoň Hóičiho uši na znamení, že se pokusil splnit úkol. Ráno našel opat Hóičiho bez uší a hned mu je ošetřil. Opatova chyba byla, že nezkontroloval

sútry, které s Donkaiem napsali na Hóičiho. Nakonec opat prohlásil, že není třeba litovat toho co stalo, jelikož díky oběti uší, si už pro něj nikdy duchové padlých Tairů nepříjdou. Nakonec se díky tomuto příběhu stal velice slavný. A bohatí lidé za ním jezdili a štědře jej odměňovali za možnost poslechnout si jeho vystoupení.

Pointou příběhu je, že všechno zlé je pro něco dobré. Hrůzostrašné prvky nejsou na první pohled patrné. Teprve až v druhé polovině příběhu se dozvídáme o nebezpečí, které Hóičimu hrozí. Hóiči ve filmu vystupuje jako poslušný a nadaný vypravěč, který doprovází svoje vyprávění hrou na loutnu *biwa*. V předchozích ukázkách duchové zásadně zůstávali v našem světě kvůli touze po pomstě, avšak v tomto případě zde duchové zůstávali, protože nemohli dojít klidu, ale nikomu ublížit nechtěli. Zajímavé je, že duchové padlých Tairů mají nohy, i když japonští duchové tradičně nohy nemají. Kromě děsivé části, tak tu je i humorná část, kterou tvoří Jasaku a jeho narážky na Hóičiho. V moderních dílech literatury i filmu se humor rozšiřuje a vytváří nové žánry.

2.5. Období Šówa a Heisei

Období Šówa (1926-1989) bude nutné rozdělit na dvě části, a to na část do konce 2. světové války (1945) a na část po druhé světové válce kvůli přístupu k literatuře a kultuře obecně během 2. světové války. Již na počátku období Šówa začala militantní vláda s cenzurou a docházelo k útlumu vlivu západní kultury a myšlenkových směrů. Nakonec kvůli cenzuře nemohla většina spisovatelů psát svobodně knihy. Měli tak na výběr z možností buď psát propagandistické knihy nebo články ať už z bitevní fronty či z dobitých kolonií, nebo psát knihy, které nevadily cenzuře. Což byly knihy pojednávající o historii či fantastické příběhy, jako například žánr *kaidan*. Poslední možnost byla přestat psát a vydávat knihy. Z japonského pohledu po prohrané 2. světové válce sice Japonsko spadlo pod okupační správu ze strany USA, došlo tak k uvolnění napětí a do jisté míry i zrušení cenzury. Ale i když japonská cenzura byla zrušena, přišla cenzura ze strany USA. Hlavním tématem poválečné literatury byla prožitá válka a historická či fantastická literatura, která nebyla tolik zasažená cenzurou.

Už ke konci éry Šówa a v éře Heisei (1989-) japonští spisovatelé překonali hrůzy války a začínají psát na jiná témata, mimo jiné i strašidelná a děsivá. Tyto i další témata se mísí dohromady a hranice mezi žánry se bortí.

2.5.1. Zrcadlové peklo

Za vzor jsem vybral spisovatele s pseudonymem Edogawa Ranpo (vlastním jménem Taró Hirai, 1894-1965), který stál u zrodu japonského detektivního žánru. Pseudonym Edogawa Ranpo vznikl z úpravy fonetického přepisu jména jeho spisovatelského vzoru Edgara Allana Poea. Edogawa Ranpo založil žánr *suiri šósecu*, jenž připomíná západní detektivní román, pouze s rozdílem, že se nezaměřuje na postavu kriminalisty nebo detektiva, ale na samotnou událost a její vliv na společnost. Dále se věnoval příbuznému žánru *tantei šósecu*, který se zaměřoval na postavu detektiva. Edogawa Ranpo, stejně jako ostatní japonští autoři, ve svých dílech prolíná různé žánry dle potřeb děje.²¹

Jako příklad Ranpovy tvorby, kterou můžeme zařadit čistě mezi hrůzostrašné příběhy, jsem vybral povídku *Člověk křeslo*. Příběh se odehrává v Tokiu v blíže nespecifikované době. Zajímavostí toho příběhu je, že se většina děje vypráví formou dopisu. Dále je pozoruhodné, že ačkoliv se jedná o japonský hrůzostrašný příběh, nenachází se zde žádné nadpřirozeno, tak typické pro japonské *kaidany*.

V jedné přepychové vile nedaleko Jokohamy bydlela spisovatelka Jošiko, manželka tajemníka na ministerstvu zahraničí. Jošiko při práci používala manželovu pracovnu zařízenou v evropském stylu, jelikož on ji skoro nevyužíval. Jednoho dne přijde Jošiko mezi dopisy od obdivovatelů a začínajících spisovatelů s žádostí o posouzení jejich rukopisů jeden balíček. Myslela si, že je to další rukopis, a tak ho otevřela, ale zjistila, že je to pouze velice dlouhý dopis. Neubránila se zvědavosti, a proto se pustila do čtení. Dopis byl přiznáním truhláře za hanebný život, který se rozhodl vést. Truhlář sice byl dle svých slov šeredný, ale zato velice zručný. Navzdory tomu velice chudý. Zabýval se především výrobou křesel a židlí, jeho zručnost byla pověstná a dostával jen objednávky se složitými požadavky na nejluxusnější křesla, kteří ostatní truhláři odmítli nebo nedokázali splnit. Když své dílo dokončil, tak se do něj posadil, aby se ujistil, jak pohodlné je. Když v něm tak seděl, ubíral se do svého fiktivního světa představ, ve kterém si představoval sám sebe jako pohodlného muže s pohádkovým jménem. Jednoho dne dostal zakázku na zhotovení masivního koženého křesla pro jeden hotel v Jokohamě. Práce na křesle byla obtížná, ale velice uspokojující. Když bylo křeslo hotové, pocítil nesmírné uspokojení z pohledu na něj. Pak se do křesla

²¹ EDOGAWA, Ranpo. *Zrcadlové peklo*. Ilustroval Pavel RŮT. Praha: Argo, 2016. str. ISBN 978-80-257-1821-6.

i posadil a oddával se svým představám, v nichž si uvědomil, že se nechce svého dokonalého křesla vzdát, proto vymyslel šílený a zároveň hrůzný plán. Rozložil znovu křeslo, upravil ho a sestavil ho tak, aby v něm byl prostor pro jednoho člověka, ve kterém by mohl být schovaný i několik dní a měl potřebné pohodlí i věci nezbytné k přežití. Zanedlouho přijel kurýr vyzvednout hotové křeslo, do kterého se schoval řezbář. Kurýr truhláře nenašel, a tak mluvil pouze s učněm, který neměl tušení o komůrce v křesle. Společnými silami naložili křeslo do povozu a kurýr odjel do hotelu. Řezbářův původní záměr byly krádeže šperků a peněženek, se kterými se mohl ukrýt v křesle a v nepozorované chvíli se odtud i s lupem odplížit. V plánu se vyskytla trhlina, když ho nepostavili do pokoje pro hosty, jak předpokládal, ale do vstupní haly hotelu. Tuto překážku snadno překonal a během schovávání se v křesle našel velice zvláštní zábavu, která ho těšila daleko více než krádeže. Tím bylo cítit lidi, především ženy, jak sedí na něm v jeho křesle a během toho se oddávat potěšení z dotyku jejich těl a vůni, kterou vydávají. Nejdříve popisoval prvního člověka, který usedl do jeho křesla. Byl to vysoký muž při těle, nejspíš cizinec, jenž kouřil doutník. Poté popisoval první ženu, která usedla do křesla a zároveň v něm probudila tuto vášeň. První do něj usedla velmi mladičká cizinka, vtančila do haly tichými krůčky a usedla svým plným, ale pružným tělem. Pobrukovala si přitom melodii nějaké písně. V těchto chvílích truhlář přemýšlel nad vzhledem, zvyky či povoláním lidí, kteří do něj usednou. Přemýšlel o tom, jestli takové pocity, které má i on mají také slepí lidé, jelikož se předním otevřel svět tmy a hmatových a pachových vjemů. Jednou v křesle seděl i významný diplomat z ciziny a truhlář začal uvažovat, co by se stalo, kdyby ho v tom okamžiku bodl nožem do hrudi a zabil. Po několika měsících změnil hotel majitele a ten se rozhodl hotel přestavět ze západního stylu hotelu na tradiční *rjokan*²² a veškerý nepotřebný majetek se rozhodl prodat v aukci. Na seznam aukce se dostalo i truhlářovo křeslo. Za ty měsíce nashromáždil krádežemi nemalou částku a mohl se v klidu vrátit do běžného života a opustit navždy křeslo. Nakonec se truhlář rozhodl, že počká a uvidí, kdo si koupí jeho křeslo. Neboť jeho nový cíl se stal život v křesle v japonské domácnosti. Po několika dnech si křeslo koupil vysoce postavený japonský úředník z města poblíž Jokohamy. Křeslo nechal postavit do své pracovny zařízené v západním stylu. K truhlářově radosti tu pracovnu velice často využívala jeho krásná manželka. Truhlář se do ní velice zamiloval. Snažil se, aby se v něm manželka cítila co nejpohodlněji. Snažil se jí přimět zamilovat si to křeslo a tím si zamilovat i jeho. Když si byl jist, že toho dosáhl, rozhodl

²² Tradiční japonský hotel

se truhlář vyjít z úkrytu v křesle. Na konci dopisu byla prosba o osobní setkání s Jošiko. A pokud to dovolí, má na květináč s hvozdíky za okny pracovny položit bílý kapesník. Jošiko už nepochybovala, že se jedná o ní a velice se vyděsila. Vyběhla z pracovny do pokoje zařízeného v japonském stylu, aby si znovu přečetla konec dopisu. V tom jí vyrušila služebná s tím, že jí přišel další dopis. Jošiko se bála dopis otevřít, ale nakonec jí zvědavost přemohla a přečetla i tento dopis. Jeho obsah Jošiko ohromil. Ten dopis byl omluva za předchozí poslaný dopis. První dopis byl totiž rukopis začínajícího autora, jenž ho poslal Jošiko na posouzení. Bohužel z nějakého důvodu k němu zapomněl připojit i průvodní dopis.²³

Jak již bylo řečeno, Edogawa Ranpo psal po vzoru E. A. Poe a proto zde nejsou žádné nadpřirozené síly, které by vyvolávaly hrůzu a strach ve čtenáři. Místo toho se zde snaží ve čtenáři vyvolat strach díky psychologickému nátlaku a představě sledování. Zároveň sledujeme proměnu hlavní osoby, truhláře, který nachází zalíbení ve své skrýši v křesle. Jeho činy vyvolávají v člověku odpor a znechucení, což také přispívá k stupňování napětí, jelikož člověk neví, co dalšího by mohl provést. Zvláště, když pak vyjde najevo, že to dělal i pro své sexuální uspokojení. V povídce se vyskytují podrobné popisy míst i lidí. Popisy lidí jsou omezeny pouze na domněnky truhláře a jeho hmatové dojmy z nich.

2.5.2. Očekávání

Pro ilustraci strašidelné literatury v moderní beletrii jsem zvolil soubor povídek od Šin'iči Hošiho s názvem *Očekávání*, konkrétně povídku nazvanou *Tabu*. Povídka byla napsána v roce 1975 a řadí se k poddruhu takzvaných mikropovídek²⁴. Šin'iči ve svém díle prolíná několik žánru od vědeckofantastického přes detektivní až k hrůzostrašnému. A to vše s nádechem lehkého humoru.

Příběh se odehrává v noci, kdy taxikář v zábavní čtvrti zastavil slečně. Nejdřív ji taxikář nechtěl odvést. Ale nakonec ho přemluvila, potom co mu vyhrožovala, že si bude na jeho chování stěžovat ve firmě kde pracuje. Během cesty se spolu pustili do řeči. Taxikář nechtěl jet na hřbitov, protože mezi taxikáři koluje historka, že pokaždé, když v noci vezou ženu na ten hřbitov, tak těsně před tím, než dorazí ke hřbitovu zmizí jako duch. Už se blížili k hřbitovu, když náhle začala slečna křičet, že nevidí své nohy.

²³ EDOGAWA, Ranpo. *Zrcadlové peklo*. Ilustroval Pavel RŮT. Praha: Argo, 2016. str. 33-56 ISBN 978-80-257-1821-6.

²⁴ HOSHI, Shin'ichi. *Očekávání*. Jan LEVORA. Praha: Mladá fronta, 2007. ISBN 9788020413741.

Po chvíli už nebylo slyšet nic. Zmizela stejně jako ostatní ženy jedoucí tímto směrem. Taxikář si pouze povzdech: “Nakonec mi nikdy nezaplatí. Proto nerad vozím ženské tímhle směrem...”²⁵

Kvůli délce povídky tu nejsou vykresleny povahy ani vzhled postav. Celý příběh se odehrává během pár minut cesty taxíkem, který je ukončen vtípnou pointou spočívající v tom, že řidič taxíku nikdy nedostane peníze od ženy, která zmizí. Vše proběhne tak rychle, že se člověk nestačí ani vystrašit.

2.5.3. Gegege no Kitaró

Žánr *kaidan* můžeme nalézt i v komiksově tvorbě. Jedním z příkladů je i komiks, který jsem zařadil do své bakalářské práce. Dílo se jmenuje *Gegege no Kitaró*²⁶. Autorem je Šigeru Mizuki. Kniha byla vydána v roce 2006. Propojuje zde moderní příběhy s komedií, ve kterých se objevují různá strašidla. Z této knihy jsem vybral kapitolu s názvem *Daikaidžú*.

Na začátku příběhu byli Kitaró s Jamadou vysláni Japonskou vědeckou společností na Novou Guineu zkoumat zvěsti o godzille. Kitaró je strašidlo v podobě malého kluka, který se snaží udržet mír mezi lidmi a nadpřirozenými bytostmi.²⁷ Po několik dnech v Nové Guinei přeci jenom godzillu našli. Dokonce se jim podařilo odebrat i trochu její krve, ale zaútočili na ně domorodci. Kitaró byl během útoku zraněn, a tak Jamada utekl sám. Doběhl až na pláž, kde rozdělal oheň, aby přivolal nějakou z kolem proplouvajících lodí. Za chvíli dorazil i Kitaró, ale měl po celém těle zvláštní vyrážku. Jedna loď vracějící se do Japonska jim zastavila. Ale Kitarův zdravotní stav se dál zhoršoval a Jamadu napadlo, že by mu mohl zkusit dát injekci godzillí krve, o které se říká že dokáže udělat člověka nesmrtelným. Ale vůbec to nedopadlo dobře, místo toho, aby se Kitaró vyléčil, tak se proměnil v godzillu. Vyrostl tak, že se nevešel na loď a musel skočit do moře. Další den Jamada dorazil do Japonska sám. Myslel, si že Kitaró umřel. Ale za pár dní se Kitaró v podobě godzilly objevil u Tokia. Japonský parlament okamžitě zmobilizoval jednotky sebeobran a zaútočily na Kitaróa. Ten použil svůj paprsek, po kterém na zasaženém cíli vyrostly chlupy. Kitaró se vrátil do Japonska, aby našel způsob, jak se vrátit do své normální podoby. Každý si myslel, že Kitaró je mrtvý.

²⁵ HOSHI, Shin'ichi. *Očekávání*. Jan LEVORA. Praha: Mladá fronta, 2007. ISBN 9788020413741.

²⁶ 水木, しげる. *ゲゲゲの鬼太郎*. 東京: 講談社, 1985. ISBN 4061730746.

²⁷ FOSTER, Michael Dylan. *Pandemonium and parade: Japanese monsters and the culture of yōkai*. Berkeley: University of California Press, c2009. ISBN 9780520253629.

Postavili proti Kitaróovi i obrovského robota, který ho měl porazit. Robot řízený Jamadou vytlačil Kitaróa na opuštěný ostrov kousek od Tokia. Nakonec vymysleli plán na zabití Kitaróa. Robotem odvrátí Kitaróovu pozornost a shodí na něj stíhačkou atomovou bombu. Kitaró se stihl vyhnout hlavnímu výbuchu, ale i tak byl zasažen a pomalu se potopil do hlubin moře. Poté připlul Jamada, který si uvědomil, že godzilla, která přišla do Tokia je Kitaró. Vymyslel pro Kitaróa protijed, aby se mohl vrátit do původní podoby. Když nemohl Kitaróa najít, tak vysypal protijed za ním do moře. Naneštěstí godzillí regenerační schopnosti Kitaróa zachránily a dostal se k němu i protijed, který Jamada vysypal do moře. A pak Kitaró doplaval na pláž, kde se už kompletně proměnil zpět do původní podoby.

Příběh se odehrává v poválečném Japonsku. Autor Šigeru Mizuki zde míchá tradiční japonský folklor s moderním myšlením lidí a vědou. Hororový nádech, který mají tradiční *kaidany* zde střídá akční napětí. Kromě výskytu nadpřirozených bytostí se tu vyskytuje i jev proměny, který je také často součástí *kaidanu*. V této kapitole se Kitaró proměňuje v godzillu. Kitaró působí jak klidný a tichý typ, který řeší konflikty silou pouze v krajní nouzi. Na rozdíl od Jamady, který je ctižádostivý a hrubý k ostatním lidem.

2.5.4. Mononoke

Mononoke je dvanácti dílný animovaný seriál vytvořený studiem Tóei, který se vysílal v roce 2007. O příběh jednotlivých dílů se postarali Konaka J. Čiaki, Takahaši Ikuko, Išikawa Manabu a Yokote Mičiko. Nenašel jsem zmínku, že by tvůrci seriálu vycházeli z nějaké dřívější předlohy, tudíž se jedná o originální počín. Celé dílo podtrhuje nevšední grafické zpracování. Děj sleduje prodejce léků (v japonštině *kusuriuri* – 薬売り), který nikdy neprozradí své jméno a lidé ho nazývají prostě *kusuriuri*. Mohli bychom ho nazvat mastičkář. Tento prodejce léků či mastičkář cestuje po Japonsku a zabíjí přízraky a bytosti, které v našem světě nemají své místo. Tyto bytosti nazývá *mononoke* a jsou to podobné stvoření jako *ajakaši*, čili zlí duchové kteří se posmrtně mstí za křivdy, které jim provedli jiní za jejich života. Nebo jsou připoutáni k jednomu určitému místu silnou emocí například chtíčem. Jako například nápadníci slečny Ruri, kteří se jako duchové pořád ucházeli o její ruku s vidinou získání speciálního dřeva jménem Tódaidži, které podle legendy má přinést moc a slávu majiteli. Mastičkář vymítá *mononoke* svým mečem, než může tasit, musí být splněny tři

podmínky. Zaprvé musí znát pravou podobu *mononoke*. Za druhé musí znát pravdu, jakožto přirozený stav všech věcí. Zatřetí musí znát lítost zúčastněných, která často zastupovala i důvod jednání *mononoke*. Kromě meče používá při řešení případů i speciální váhy, které měří a posuzují přítomnost *mononoke*. Dále používá i papírové talismany nebo pečete, které zahání *mononoke* nebo je využívá k vytvoření větších ochranných bariér. Pokud se podíváme na vývoj děje, tak se stylem zařadí mezi detektivky. Kdy se detektiv v podobě prodejce léků snaží vypátrat podobu zločince a jeho motiv. Pouze zde na sebe kromě role detektiva bere i roli soudce a kata, jelikož není nikdo jiný, kdo by se dokázal vypořádat s *mononoke*. Ve své práci zpracovávám příběh jménem *Umibózu*, který zachycuje všechny výše zmíněné prvky.

Příběh se odehrává na lodi kupce jménem Mikunija Tamon. Který cestuje s potulným zpěvákem Janagi Genjósaiem, švadlenou Kajo, samurajem jménem Sasaki Hjóe, významným mnichem Genkeiem a jeho osobním doprovodem Sógenem. Dále zde vystupuje Goromaru kapitán lodi a samozřejmě mastičkář. Cílem cesty bylo doplout do Eda, dnešního Tokia. Ale někdo v noci během cesty upravil magnetem kompas na lodi a nasměroval tak loď špatným směrem a skončili místě zvaném Dračí trojúhelník, což je oblast mezi ostrovy Nidžima, Nodžimazaki a Nanban, kde se často vyskytují různé přízraky a duchové. Někdy tomu místu říkají moře Ajakaši. Když se probudili a zjistili, kde jsou, tak jejich loď spoutala obřimi rybími kostmi loď duchů. Na radu Janagiho udělali na palubě kolem celé lodi cestičku z popela, který byl v kamnech, aby je ochraňovala před *ajakaši*. Tento plán bohužel neuspěl, jelikož popel nebyl z čistého dříví, ale byla tam příměs lan, kterými bylo dřevo svázáno, a proto popel nedokázal zadržet *ajakaši* mimo loď. Samurai Sasaki se odhodlá a hrdinsky se svým mečem snaží přeseknout rybí kosti, které blokují loď. Bohužel nástroj na zabíjení živých nemůže zabít to co už mrtvé je, a proto ani meč nemá žádný účinek. A tak se do vysvobození obchodníkovy lodi ze spárů lodi duchů vkládá mastičkář, který vyrobí světelnou bombu ze střelného prachu a dalších surovin. Mezitím Sógen recituje sútry a Janagi který jak se ukáže, praktikuje rituály školy Šugendó. Mastičkář dokončí bombu a vyhodí ji z lodě. Poté co v oslnivé záři vybuchne, zmizí rybí kosti, které držely loď. Jakmile kosti zmizí, všichni snaží loď dostat na správný kurz a odplout do bezpečí, ale zanedlouho se objevuje *umizató*. (*Umizató* je strašidlo, které je tradičně zobrazováno jako obrovský poutník. Chodí v noci po moři a pokud narazí na rybáře, kteří se k němu nechovají zdvořile, tak jim zničí loď a rybáře utopí, ale pokud jsou rybáři zdvořilí, tak je nechá být

a rozplyne se do tmy.)²⁸ *Umizató* je tu vyobrazen jako ryba hrající na loutnu, která pokládá otázku:“Čeho se nejvíce bojíš?“. Pokud dotyčný odmítne odpovědět, bude muset putovat po moři jako živý mrtvý. Z příběhu je patrné, že *umizató* vždy pozná pravdu, jelikož obchodník Mikunija mu poprvé zalhal, a proto se ho *umizató* znovu zeptal, čeho se doopravdy nejvíce bojí. Poté co mu člověk odpoví, čelí svému strachu v přeludu vytvořeným *umizatóem*. Spolu s ním se objeví i *onibi*. (*Onibi* jsou ohniví duchové, kteří vypadají jako plamínky zrozené z mrtvol lidí a zvířat.)²⁹ Když přijde na řadu mnich Genkei, přiznává se k tomu, že upravil kurz lodi a nasměroval ji do Dračího trojúhelníku, aby našel *ucurobune* se svojí sestrou jménem Ojó. *Ucurobune* je druh lodí vydlabaný z velkého kmene stromu, ze které nejde bez pomoci vystoupit, člověk tam je uvězněný, dokud ho někdo neosvobodí. Ojó se totiž obětovala na místo bratra, který poté šel studovat do buddhistického chrámu na kněze. Když Genkei na chvíli odmlčí, vyletí z moře *ucurobune* a přistane na palubě lodi. Všichni jsou vystrašení a dohadují se, jestli *ucurobune* otevřít či nikoliv. Nakonec se rozhodnout poklop od *ucurobune* otevřít pomocí dřevěného prkna, ale i když se snaží, tak se jim to nedaří do doby, než mastičkář nalepí na prkno své papírové talismany a pomocí nich poklop od *ucurobune* otevře. K překvapení všech zjišťují, že uvnitř není po Ojó ani památky. Genkei pokračuje ve svém vyprávění a vychází na povrch příběh lásky bratra a sestry. O pět let později byla už více než polovina lodí z jeho rodného ostrova potopena. Starosta vesnice se rozhodl, že vykonají obřad za uklidnění moře. Genkei přemýšlel o tom, že by se stal lidskou obětí a unikl tak své touze po sestře. Vesničané jeho rozhodnutí vděčně přijali a vystavěli *ucurobune*. Ale v den, kdy se měl Genkei nalodit setkal se naposledy se sestrou a dostal velký strach. Nakonec využil její lásky k němu a přiměl ji, aby ho zastoupila a stala se tak obětí rituálu za uklidnění moře. Genkei pak putoval Japonskem a jeho buddhistická praxe byla uznána jako nejpřísnější v Japonsku. Jelikož Ojó necítila nenávist ani zlobu, tak se nemohla stát *mononoke*, které by vytvořilo moře Ajakaši. To ovšem neplatí o Genkeiovi, jehož strach se stal základem *mononoke* jménem *umi bózu*. (*Umi bózu* je obestřen tajemstvím. Dle legend vypadá jako černá postava člověka s kulatýma očima, která vyčuhuje nad hladinou moře. Občas nečinně kouká po okolí, jindy převrací lodě.)³⁰ Poté co je Genkei odhalen, promění se v tuto černou postavu. Mastičkář na to reaguje tasením svého meče a táže se Genkeie jestli ho má opravdu

²⁸ Umi zatō [online]. Matthew Meyer. [vid. 11.4.2018]. Dostupné z: <http://yokai.com/umizatou/>

²⁹ Onibi [online]. Matthew Meyer. [vid. 11.4.2018]. Dostupné z: <http://yokai.com/onibi/>

³⁰ Umi bōzu [online]. Matthew Meyer. [vid. 11.4.2018]. Dostupné z: <http://yokai.com/umibouzu/>

rozseknout a zabít *umi bózu* a pravděpodobně i jeho. Genkei souhlasí a mastičkář to jedním sekem ukončí, ale Genkei nakonec přežije. Zde je poprvé vidět, jak vypadá mastičkář po tom, co tasí meč. Změní se celý jeho vzhled, kůži má místo své obvyklé bledé celou dohněda. Nosí zlaté kimono s červeným *obi*³¹. Jeho červené tetování v obličejí se změnilo ve zlaté a rozšířilo se po celém těle. Bělma očí se mu změnilo v černé a zorničky ve zlato červené. Vlasy zůstávají šedé, ale jsou až po pás dlouhé. Na konci dílu v náznaku zachycuje, že dalším *umi bózu* se stal samuraj Sasaki Hjóei. Ale pro teď je kletba moře Ajakaši zrušena.³²

V tomto příběhu se střídaly vypjaté a klidné momenty. S postupem příběhu se stupňovalo i napětí. Nakonec vše dobře dopadlo a díky mastičkáři se zachránili. Mastičkář má typické znaky hrdiny. Je chytrý, odvážný, skromný a rázný, zároveň má klidnou povahu, je zběhlý ve své profesi. Což v tomto případě je vymítání duchů a jiných strašidel. Svoji práci provádí pečlivě. Ostatní postavy nemají tak barvitý charakter a převažuje u nich pouze jedna vlastnost. Strašidelná atmosféra je tvořena kromě grafické stránky, na kterou tvůrci použili netradiční barvy a kresbu, především hudební složkou, která dokresluje celkový efekt.

3. Moderní evropská hrůzostrašná literatura

Definovat euroamerickou hrůzostrašnou literaturu je stejně složité jako definovat hrůzostrašnou literaturu japonskou. Euroamerická hrůzostrašná literatura se převážně píše ve stylu klasické povídky. A proto hlavní měřítko, podle kterého můžeme určit, jestli ten či onen příběh patří do hrůzostrašné literatury, je obsah. Hrůzostrašné náměty můžeme sledovat od počátků literatury, ale v současnosti nejoblíbenější útvar - hrůzostrašná povídka vznikla na počátku 19. století, kdy začal být kladen důraz na kvantitu, jelikož se začala zvětšovat poptávka po zábavní literatuře, a tak se začaly psát kratší povídkové útvary. Díky tomu si okamžitě získala významné postavení mezi čtenáři.

Po analyzování hrůzostrašných příběhů můžeme rozpoznat několik společných prvků. Jedním z nich je zápleтка, spočívající často v neznalosti nebo přehnaného hazardérství protagonistů. Starší typ hrdiny bývá statečný, naproti tomu modernější typ hrdiny obvykle trpí nějakou obsesí. Pro zvýšení dojmu z četby autoři často používají

³¹ Pás od kimona

³² Mononoke. 3.-5. díl. Umibózu [epizody televizního seriálu]. Japonsko, 2007

kouzlo exotických krajů či minulých dob. Jejich děj se odehrává v hradech, venkovských sídlech, starožitných krámech apod. Pro zvýšení napětí a vzbuzení větší hrůzy manipulují autoři různě prostředím. Například vrzání dveří či schodů, odbíjení půlnoci, ale i skučící vítr či bouře a blesky.

Náměty starších hrůzných příběhů jsou většinou staré pověry. Novější hrůzné příběhy už rozvíjí jakýkoliv aspekt, který budí hrůzu. Ať už to je fyzické násilí a smrt či nadpřirozené a nevysvětlitelné jevy. Hlavní hrdinové jsou často vystaveni pronásledování, přímému nebezpečí plynoucímu z konfrontace se zdrojem hrůzy a prodělávají fyzická i psychická muka. Je nutné říci, že autoři nezobrazují reálný svět a jedná se pouze o fikci.

3.1. Stráž u mrtvého

Příklady povídek jsem vybral z české sbírky jménem *Stráž u mrtvého*³³. Jedná se o sbírku hrůzných povídek evropských a amerických autorů z 19. století. Pro ilustraci jsem si vybral jednu povídku jménem *Rappacciniho dcera* od evropského autora Nathaniela Hawthrona a jednu povídku od amerického autora Edgara Allana Poa se jménem *Skokan*.

3.1.1. Rappacciniho dcera

Povídka *Rappacciniho dcera* se odehrává v italském městě jménem Padova, kam se přistěhuje mladý muž Giovanni Guasconti, aby pokračoval ve svých studiích na místní univerzitě. Giovanni se ubytoval v paláci po již vymřelém rodu, kde už žila pouze paní jménem Lisabetta, která se starala o celé palác. Giovanni měl ze svého pokoje v patře dobrý rozhled po okolí a rychle ho zaujala zahrada v sousedství. Od paní Lisabetty se dozvěděl, že ta zahrada patří slavnému lékaři jménem Giacomo Rappaccini, který z ní udělal svoji botanickou zahradu, kde pěstoval rostliny pro své bádání. Rappaccini byl už starý, a tak mu v zahradě pomáhala Beatrice, jeho velice krásná a mladá dcera. Giovanni, který se v podvečer kochal pohledem do zahrady se do ní okamžitě zamiloval. Rappaccini, který s dcerou za soumraku dokončil práci v zahradě, se odebral zpět domů. Giovanni ulehl do postele ponořený do představ o krásné Beatrici omámen vůněmi ze zahrady, které mu otevřeným oknem pronikaly do pokoje. Dalšího dne šel Giovanni za starým přítelem svého otce, profesorem medicíny a proslulým lékařem Pietrem Baglionim. Kromě pozdravu a poděkování za doporučující dopis na

³³ ŠVESTKOVÁ, Marie. *Stráž u mrtvého a jiné hrůzostrašné povídky*. Praha: Mladá fronta, 1969. Máj (Mladá fronta).

univerzitu se Giovanni mezi řečí zeptal Baglioniho na Rappacciniho. Baglioni popsal Rappacciniho jako brilantního vědce a lékaře s jediným nedostatkem a tím byla absence lidskosti. A Giovanni by se před ním měl mít na pozoru, jelikož Rappaccini vyznává medicínskou teorii, podle které všechny léčebné vlastnosti jsou obsaženy v látkách zvaných rostlinné jedy. Mimo jejich zkoumání a aplikaci, se Rappaccini zabývá i šlechtěním nových a hrůznějších druhů, než jaké vytvořila sama příroda. Baglioni se dověděl, že příčina Giovanniho dotazu tkví v jeho zájmu o Rappacciniho dceru Beatrici. Když se v podvečer Giovanni vrátil domů, sedl si opět k oknu vedoucímu do zahrady. Při této příležitosti se mu opět naskytl pohled na Beatrici, jak se stará o zahradu. Beatrice šla až doprostřed zahrady ke keři s nádhernými purpurovými květy, ze kterého utrhla jeden květ, a pár kapek mízy dopadlo na ještěrku, která se plazila po kamenech vedle keře. Jakmile na ni dopadla míza, několikrát sebou křečovitě škubla a pak zůstala bez hnutí ležet. Giovanni přemítal, jestli to co viděl, byla skutečnost, či pouhý přelud smyslů způsobený velkou vzdáleností od rozpadlé kašny, ve které keř rostl, a vínem, které popil s Baglioniem. Beatrice se mezitím procházela zahradou a mířila přímo pod okno, ze kterého ji pozoroval Giovanni. Proto se musel Giovanni z okna vyklonit, aby Beatrici mohl pozorovat dál. Když v tu chvíli k Beatrici přiletěla vážka, ale jakmile se na ní Beatrice otočila, padla vážka bez hnutí k jejím nohám. Beatrice si smutně povzdechla, ale nevypadala překvapeně nad skutečností, že vzala dvěma tvorům život. Ovšem Giovanni vyděšen touto skutečností sebou cukl a ten pohyb přilákal pozornost Beatrice. Giovanni nevěda co činí, hodil dolů kytici, kterou držel v ruce. Beatrice ji chytila a se slovy díky se rozběhla zahradou zpět domů. Když procházela antickým vchodem zpět do domu, připadala Giovannimu kytice už celá zvadlá. Po té události se mnoho dní vyhýbal oknu vedoucímu do zahrady. Při jedné procházce po Padově potkal Giovanniho profesor Baglioni, kterému se Giovanni záměrně vyhýbal, aby neprohlédl jeho lásku k Beatrici. Chvilí spolu mluvili, i když Giovanni chtěl co nejdříve odejít. Když v tom proti nim šel po ulici doktor Rappaccini. S Baglioniem se pozdravili a pak Rappaccini upřel svůj zrak na Giovanniho a dlouze se na něj díval, jako by zkoumal svůj nový experiment. Tento pohled nemohl uniknout Baglioniho pozornosti a pokusil se Giovanniho varovat hned jak Rappaccino odešel. Ale Giovanni ho odmítl poslouchat, a když se ho Baglioni pokusil chytit za ruku, tak se mu vysmekl a byl pryč. Když se Giovanni vrátil domů, čekala na něj stará paní Lisabetta, která mu s radostí oznámila, že objevila zvláštní vchod do zahrady z jejich domu. Giovanni jí dal zlatáček a nechal se vést ke vchodu do zahrady. Když zjistil, že je v zahradě sám, tak si ji začal prohlížet. Z jeho

úvah o zahradě ho vyrušil šustot šatů Beatrice, která zrovna vešla do zahrady. Pověděla mu, že kdyby tu byl její otec, tak by mu mohl povědět různé zajímavosti o zahradě, ale ona sama toho moc neví, i když lidi tvrdí opak. Procházeli se zahradou, až došli ke středu zahrady ke keři s purpurovými květy. Když chtěl Giovanni utrhnout z keře jeden z květů, Beatrice ho chytla za ruku a rázně zarazila. Kdyby se Giovanni pouze dotkl keře, mohl by ho usmrtit. S těmi to slovy ho opustila a zamířila domů. Když se Giovanni otočil za ní, všiml si, že ve stínu vchodu stojí doktor Rappaccini, který je pozoroval. Další ráno Giovanniho probudila bolest ruky, za kterou ho minulého dne chytla Beatrice. Když se na ní podíval, tak spatřil otisk drobné ruky na té své. Ale ani toto zranění ho neodradilo od dalších setkání s Beatricí. Čas plynul a jednoho rána ho zaskočila návštěva profesora Baglioniho, na kterého si už týdny nevzpomněl. Profesor se přišel podívat, jak se daří Giovannimu. Pak mu vyprávěl starý příběh o Alexandrovi Velikém, kterému indický princ poslal nádhernou ženu, která byla tak dlouho vystavená různým jedům, až se sama jedem stala. Než Alexandr padl jako její oběť, přišel na její tajemství doktor, který Alexandra včas varoval a zachránil mu život. Ovšem ani tato nářžka na Beatrici nedokázala zlomit Giovanniho lásku k ní, a tak mu Baglioni předal nádhernou lahvičku s protijedem účinným i proti těm nejstrašlivějším jedům. Poté odešel, myslíc, jak vyžrál nad Rappaccinem a zachránil Giovanniho. Když se Giovanni připravoval na další setkání s Beatricí, všiml si, že kytice, kterou dnes připravil, je už zvadlá a uvědomil si, že se z dlouhého času strávený v zahradě s Beatricí sám stává jedovatým. V tom okamžiku Giovanni vzplál vztekem a nenávistí k Beatrici. Chvíli se mlčky procházeli zahradou, než došli do jejího středu ke keři s purpurovými květy. Giovanni se zděsil dychtivosti, s níž se jal vdechovat jeho vůni. V tom se otočil k Beatrici a začal jí vyčítat a spílat za to, co s ním provedla. Beatrice se zase bránila, že její úmysl nebyl zlý, pouze se do něj zamilovala a chtěla být s ním, ale její otec, který stvořil ten keř je strůjcem všeho zlého. Nakonec si Giovanni vzpomněl na lahvičku s protijedem, který dostal od Baglioniho a navrhl, aby se oba dva napili. Když se chtěla Beatrice napít, vynořil se z domu Rappaccio a zarazil jí. Pokud by se napila, tak by zemřela, ale pokud by se Giovanni napil alespoň kapky nektaru keře, stal by se stejným jako ona. Beatrice nechtěla, aby Giovanniho stihl stejný osud, a rozhodla se ukončit svůj život, tím že se napije protijedu. Ve chvíli, kdy Beatrice naposledy vydechla u nohou svého otce, zavolal profesor Baglioni s tónem triumfu v hlase: “Rappaccini, tak toto je tedy výsledek tvého experimentu?”³⁴

³⁴ ŠVESTKOVÁ, Marie. *Stráž u mrtvého a jiné hrůzostrašné povídky*. Praha: Mladá fronta, 1969. Máj

V příběhu ve stylu romantismu s tragickým koncem autor N. Hawthorne obsáhle a důkladně popisuje místo děje i postavy včetně charakteru. Děj je zaměřen na mladého studenta jménem Giovanni a pomalu sleduje jeho osud. Nicméně vyvrcholení a závěr povídky je velice rychlé. Hrůzostrašnost povídky není na první pohled zřejmá, jelikož zde nejsou žádné nadpřirozené nebo násilné jevy, před čtenářem neleží žádné děsivé tajemství ani nic podobného. Abychom mohli pochopit hrůzostrašnost tohoto příběhu, nesmíme povídku číst jako divák, ale musíme se vcítit do samotného Giovanniho a jeho myšlenkových pochodů. Hrůzostrašnost příběhu spočívá v samotě a oddělení se od společnosti a všech blízkých v důsledku proměny z člověka v živoucí jed.

3.1.2. Skokan

Krátká povídka *Skokan* od Edgara Allana Poa se odehrává v nejmenované fiktivní zemi, kde vládl král, který žil pouze pro šprýmy. Dokonce i sedm jeho ministrů byli rození vtipálci. Král si na svém dvoře choval šaška, který byl zároveň trpaslík a mrzák. Šašek se jmenoval Skokan a byl ke královskému dvoru přivezen jako zajatec ze vzdálené země společně s trpaslicí Tripettou. Společně vymýšleli pro krále různé nové šprýmy a zábavy. Jednou se král rozhodl uspořádat maškarní ples. Zavolal si proto Skokana s Tripettou, aby jemu a jeho sedmi ministrům vymysleli nějakou novou dosud nevídanou masku. Skokan s Tripettou dorazili zrovna když král s ministry pili víno. Skokan neměl rád víno, jelikož v opilosti se snadno rozzuřil. Král o jeho sklonech k zuřivosti věděl, a jelikož mu činilo potěšení koukat se na rozzuřeného trpaslíka, a ještě ke všemu mrzáka, tak mu přikázal, aby se s nimi napil. Tripetta chtěla krále zastavit a prosila, aby Skokanovi nedával víno. Ale král se naštvál, uhodil ji a dál nutil Skokana pít víno. Skokan při pohledu na tu scénu nehnul ani brvou, ale v místnosti se ozval divný skřípavý zvuk. Ten všechny na moment vyděsil, ale nakonec ho přičetli papouškovi, který si venku brousí zobák o mříž klece. Pak předložil králi svůj návrh na kostým, který pojmenoval Orangutani v řetězech. Jedná se o představení, kdy se osm lidí převlékne do kostýmu orangutanů s řetězy, a předstírají, že utekli svým dozorcům. Pobíhají po sále a děsí lidi, přičemž řetězy přispívají k vytváření zmatku mezi lidmi. Králi i jeho ministrům se tento nápad velmi zalíbil a domluvili se, že ho na maškarním plese uskuteční. Před začátkem maškarního plesu Skokan pomazal krále i ministry dehtem, na který byla nanesena hustá vrstva lnu. Nakonec je všechny omotal řetězem a pečlivě ho připevnil kolem pasu krále a ministrů. Nakonec je rozestavil tak, aby

(Mladá fronta).

vytvořili kruh a protáhl zbytek řetězu dvakrát napříč tímto kruhem v pravém úhlu – jak prý tehdy měli ve zvyku lovci, kteří ukořistili šimpanze či jiné velké opice. S úderem pěstnoci vtrhl král i s ministry do sálu, a rozpoutali rozruch a zmatek, někteří chtěli utéct ze sálu, ale ten byl na králův pokyn zamčen. Král s ministry doklopýtal až doprostřed sálu, kde místo lustru byl pouze hák na jeho připevnění. Na Skokanovo doporučení lustr ten den sundali. Skokan se hbitě prosmýkl kolem lidí, popadl jejich řetěz v průsečíku a zavěsil ho na hák. Vzápětí jakási síla vytáhla krále i s ministry do vzduchu. Hosti, kteří se probrali z prvotní paniky, propukli v smích. Skokan pak došel ke zdi sálu pro pochodeň a opět vyšplhal na řetěz. Přičemž celou dobu pokřikoval, že zjistí, co jsou ta stvoření zač. Všichni se tomu smáli na celé kolo, dokud král s ministry neuslyšeli opět ten skřípot. Pohlédli na Skokana a věděli, že to on vydává ty zvuky. Skokan na ně shlížel pohledem plný hněvu a přibližoval pochodeň blíž a blíž k jejich tvářím až nakonec se len vznítit. Dav hostů pod ním ječel, ale nemohl králi ani ministrům nijak pomoci. Skokan vyšplhal po řetězu výš a promluvil k hostům: “Teď už vidím jasně, jací lidé se skrývají za těmito maskami. Je to mocný král a jeho sedm nejdůvěrnějších rádců – král, který se nebojí udeřit bezbranné děvče, a sedm rádců, kteří ho k takovým podlostem navádějí. A já, já jsem prostě Skokan, šprýmař, a tohle je můj poslední šprým.”³⁵ Skokan pak vyšplhal k světlíku a zmizel v kopuli. Údajně Skokan i s Tripettou, která mu pomáhala a vytáhla řetěz s králem a rádci do vzduchu, čekala v kopuli a společně uprchli do staré vlasti. Nikdo je totiž od té chvíle nespátřil.

Hlavním motivem této povídky je pomsta Skokana králi a jeho ministrům, kteří šikanovali jeho i Tripettu. Poslední kapkou bylo královo hrubé odstrčení Tripetty, když prosila, aby přestali trápit Skokana. Celá povídka je mravoučná a snaží se sdělit, že ke každému člověku se musíme chovat s respektem. Autor E. A. Poe u postav popisuje pouze povahové rysy a vzhled, který je nějakým způsobem důležitý pro děj. Podobně je tomu i u popisu místa, kde se děj odehrává. A proto se zdá, že děj běží plynuleji a rychleji.

Závěr

Cíl práce byl podat první ucelenou teorii o vývoji žánru *kaidan*. Bohužel, kvůli absenci jakýchkoliv zdrojů bylo nutné vytipovat klíčová díla a na základě změn sociálního prostředí a literárních trendů určit vývoj tohoto žánru.

³⁵ ŠVESTKOVÁ, Marie. *Stráž u mrtvého a jiné hrůzostrašné povídky*. Praha: Mladá fronta, 1969. Máj (Mladá fronta).

Jak můžeme pozorovat, tak japonská hrůzostrašná literatura je velice bohatá. V průběhu staletí pronikly hrůzostrašné prvky nejen do literatury, ale i do dramatu a později i filmu. Pokud přijmeme charakteristické prvky Hearnovy sbírky povídek jménem *Kaidan* jako referenční pro definici žánru *kaidan*, můžeme říci, že určujícími prvky jsou, krátký rozsah, přítomnost nadpřirozených bytostí, snaha nezobrazovat příliš násilné scény, a v neposlední řadě konce příběhů přinášejí určitou osvětu i ponaučení. Když se podíváme na tuto charakteristiku, tak zjistíme, že platila už od počátku období Heian (794-1185/1192), kdy byla literatura mířena hlavně na učence a aristokraty. Učenci té doby byli z velké části buddhističtí mniši, kterým strašidelné příběhy či pověsti *secuwa* připomínaly buddhistické ctnosti, které musí mnich mít, nebo s čím se jako mniši mohou v budoucnu potýkat. Na druhé straně aristokraté kromě poezie psali o životě v roli aristokrata, kde se jejich život jenom výjimečně potýkal s nadpřirozenem, a tudíž v jejich dílech funguje pouze jako ozvláštnění příběhu.

V následujících obdobích od Kamakury (1185/1192-1333) přes Muromači (1333-1568/1573) až do období válčících provincií též nazývané Azučí-Momojama (1568/1573-1600/1603) se hlavně válčilo. V literatuře dominovaly válečné příběhy zvané *gunki* popisující bitvy, ale i životy válečných hrdinů. Jako nejznámější příklad zde mohu uvést jméno Minamoto no Jošicune, který je ztvárněn v mnoha dílech, a to jak literatury, tak i divadla *Nó*, které vzniklo ve 14. století. Z těchto událostí následně čerpají inspiraci i budoucí generace umělců. Pro díla hrůzostrašné literatury z těchto období je typický výskyt duchů či nadpřirozených bytostí související se smrtí, jako například *onibi*. *Onibi* vypadá jako ohnivá koule zrozená z těl mrtvých lidí či zvířat³⁶. Zároveň můžeme pozorovat i vývoj v boji se zlými duchy. Hlavní role se zde ujal buddhismus, který prostřednictvím recitování sůter zaháněl všechna zlá stvoření. V literatuře byla hrůzostrašná témata stále spíše okrajovou součástí rozsáhlejšího celku. Ovšem v divadlu *Nó* se hrůzostrašný žánr vyděluje jako samostatný.

Poté, co se vlády chopil rod Tokugawů (1600/1603-1868) a nastolil nad japonskými ostrovy na více než dvě století mír, omezil zároveň styky se sousedními zeměmi, což posílilo jedinečnost japonské kultury. Japonský folklór v tomto období zažívá své obrození, což se promítlo i do nově vzniklé měšťanské literatury, kterou psali například samurajové, obchodníci či lékaři. Zároveň se zvyšuje gramotnost v zemi, čímž se literatura stává prostředkem masové zábavy, stejně jako nově vzniklé formy

³⁶ Onibi [online]. Matthew Meyer. [vid. 11.4.2018]. Dostupné z: <http://yokai.com/onibi/>

divadla *kabuki* a *džóruri*. Toto období můžeme označit jako zlatý věk žánru *kaidan*. Vznikala tu nejvýznamnější díla tohoto žánru jako například *Pivoňková lucerna*, *Jocuja kaidan* nebo *Vyprávění za měsíce a deště*.

Po restauraci Meidži v roce 1868 nastává otevření Japonska západním vlivům. Japonští autoři začali psát literaturu podle západních vzorů, z toho důvodu žánr *kaidan* ztrácel na popularitě. I tak vzniklo v roce 1903 velice důležité dílo z pera Lafcadio Hearn s názvem *Kaidan*, který upravil sesbírané ústně tradované příběhy ze starého Japonska a představil tak žánr *kaidan* západní kultuře. Úspěšná byla i filmová adaptace *Kaidanu* pod stejným názvem, která byla natočená v roce 1964.³⁷ Tímto počinem pronikl žánr *kaidan* i do filmu. Na poli moderní literatury se žánr *kaidan* objevil jak v komiksu, který se formoval od 20. století, tak v prozaické tvorbě. Komiks v počátcích fungoval jako platforma pro humorné příběhy pro odlehčení. Proto i příběhy žánru *kaidan*, ačkoliv by měly být děsivé, tak jsou pojaté odlehčeně. Až kolem 60. let začaly vznikat komiksy mířící na dospělejší publikum, jejichž tvůrci si dovolili zobrazit hrůzostrašnější a násilnější příběhy. Podobná situace nastala v celé japonské umělecké sféře. Zároveň se z těchto příběhů vytratilo i morální ponaučení, která žánr *kaidan* doprovází. Na druhou stranu v hrůzostrašné literatuře přibývají nové prvky, jako například zaměření příběhu na samotná strašidla viz. komiks *Gegege no Kitaró*, či přidání nadpřirozených schopností postavám viz. seriál *Mononoke*, který se snaží navázat na tradici klasických děl žánru *kaidan*.

Při psaní mé práce se vyskytly dva závažné problémy. První a pravděpodobně závažnější problém byl stanovení hranice mezi tím, do jaké podoby se žánr *kaidan* vyvinul a mezi tím co už je jiný žánr. Do hrůzostrašné literatury totiž můžeme zařadit žánr *kaidan*, díla ovlivněné euroamerickým hororem a v neposlední řadě žánr městských legend (v japonštině označované jako *toši densecu* 都市伝説). Mezi těmito hlavními směry existuje bezpočet subžánrů, ve kterých se mění poměr děsivých prvků, humoru, akce, násilí, ale i romantiky. Moderní autoři v honbě za co nejoriginálnějším příběhem spojují nejrůznější typy postav, způsob vyprávění příběhu, upravují místa i čas děje ve snaze vytvořit co nejoriginálnější dílo, a proto je nesmírně obtížné v současnosti vymezit nějaký literární žánr. Druhý problém nastal při hledání zdrojů.

³⁷ Masaki Kobajaši. *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group, 2017 [cit. 2017-04-30]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/13645-masaki-kobajasi/>

Hrůzostrašné příběhy jsou populární, ale pro literární teoretiky je to opomíjená část literatury. I když jsou některá velice známá díla, jako například *Tisíc sakur Jošicuneho* či *Vyprávění za měsíce a deště*, podrobně studována, žánr *kaidan* zůstává opomíjený.

Dle dostupných informací, které jsem sesbíral, jsem zjistil, že se žánr *kaidan* nijak dramaticky nevyvinul. Moje původní teorie byla taková, že v období Meidži a po 2. světové válce, kdy do Japonska pronikaly mimo jiného i nové literární směry, ovlivnily tyto nové směry i žánr *kaidan*, který se posunul směrem k hororu. K tomu ale nedošlo, a japonští autoři začali psát dle evropského žánru hrůzostrašných, hororových či detektivních povídek. Pouze Edogawa Ranpo přispěl k rozšíření detektivních povídek o žánr *suiiri šósecu*. Žánr, který se zaměřuje na samotnou událost a její dopad na společnost než na postavu detektiva, který ji řeší³⁸. Základní premisa žánru *kaidan*, kdy se hrdina příběhu musí vypořádat s nadpřirozenem, zůstává beze změny. Z hlediska narativu se kromě klasického vyprávění můžeme setkat s detektivním vyprávěním, jak můžeme vidět na příkladu seriálu *Mononoke*. Detektivní vyprávění zvyšuje napětí v příběhu, čímž se stává děj pro diváka atraktivnější. Nejvýraznější vývoj v žánru *kaidan* se týká postavy hlavního hrdiny. Od počátku žánru až do období Meidži (1868-1912) byly hrdinové běžní lidé, kteří neměli žádné zkušenosti s nadpřirozenem či mniši, kteří se díky znalostem načerpaných z knih a recitace súter, mohli vypořádat s nadpřirozenem. Ovšem v moderní literatuře se objevuje nový typ hrdiny, který je sám nadpřirozená bytost, jako v případě Kitaróa z komiksu *Gegege no Kitaró*, či nějakým způsobem získali nadpřirozené schopnosti, například mastičkář ze seriálu *Mononoke*, který má magický meč, který mu dovoluje vymýtit nadpřirozené bytosti. V obou případech se jedná o experty na nadpřirozené jevy a bytosti. Tento krok opět zvyšuje dynamiku a atraktivitu příběhu. V moderní literatuře se rozšířil druh ústně vyprávěných strašidelných až hororových pověstí zvaných *toši densecu*, neboli městských legend. Ty jsou postupem času zpracovány i do knižní podoby, ale častěji je můžeme najít na internetových fórech či blozích. Městské legendy jsou si velice blízké s žánrem *kaidan*. Avšak je zde několik rozdílů. Za prvé, městské legendy často popisují brutální zločiny. Za druhé, hlavní hrdina často nemůže ovlivnit události, které se mu přihodí a jejichž následkem je špatný konec. A proto není možné považovat městské legendy za další článek ve vývoji žánru *kaidan*.

³⁸ EDOGAWA, Ranpo. *Zrcadlové peklo*. Ilustroval Pavel RŮT. Praha: Argo, 2016. ISBN 978-80-257-1821-6.

Resumé:

This thesis attempts to describe the progress of *kaidan* genre from the beginning in Heian era to the present time. It is divided into three chapters. The first chapter deals with the meaning of the word *kaidan*. On this opportunity definitions from two different Japanese dictionaries are presented. The second chapter describes the history discourse of *kaidan* genre from the beginning in Heian era to the present time. Each era is presented with an important literary work and descriptions of *kaidan* elements within it are provided. This chapter also shows the diversity of *kaidan* genre. The third chapter focuses on modern Euro-American horror stories and examines the difference between them and the Japanese *kaidan* genre.

Bibliografie

1. Seznam publikované literatury

AKINARI, Ueda. *Vyprávění za měsíce a deště*. Přeložil Libuše BOHÁČKOVÁ, ilustroval Ludmila JIŘINCOVÁ. Praha: Odeon, 1971.

EDOGAWA, Ranpo. *Zrcadlové peklo*. Ilustroval Pavel RŮT. Praha: Argo, 2016. str. ISBN 978-80-257-1821-6.

FOSTER, Michael Dylan. *Pandemonium and parade: Japanese monsters and the culture of yōkai*. Berkeley: University of California Press, c2009. ISBN 9780520253629.

HEARN, Lafcadio a Jiří PODZIMEK. *Kaidan*. Tohoto překl. 1. vyd. Přeložil Ladislav DOUŠA. Praha: Brody, 1996. ISBN 80-902113-3-X.

HOSHI, Shin'ichi. *Očekávání*. Jan LEVORA. Praha: Mladá fronta, 2007. ISBN 9788020413741.

NOZAKI, Kiyoshi. *Kitsune - Japan's fox of mystery, romance & humor*. 1961. Tokyo: Hokuseido Press, 1961.

RYNDOVÁ, Jana. *Drama „Jošicune mezi květy sakur“*. *Minamoto no Jošicune jako stratég, dvořan a literární mýtus*. Praha: UK, 2012. Disertační práce. UK v Praze, Filosofická fakulta, Ústav Dálného východu, Japonská studia.

ŠIKIBU, Murasaki. *Příběh prince Gendžiho*. Přeložil Karel FIALA. Praha: Paseka, 2002. ISBN 80-7185-452-2.

ŠVARCOVÁ, Zdeňka. *Japonská literatura*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0999-1.

ŠVESTKOVÁ, Marie. *Stráž u mrtvého a jiné hrůzostrašné povídky*. Praha: Mladá fronta, 1969. Máj (Mladá fronta).

Kalhoty pro dva: antologie japonského divadla. Přeložil Miroslav NOVÁK. Praha: Brody, 1997. ISBN 8086112063.

水木, しげる. *ゲゲゲの鬼太郎*. 東京: 講談社, 1985. ISBN 4061730746.

2. Seznam internetových a televizních zdrojů

MASAKI Kobajasi. *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group, 2017 [cit. 2017-04-30]. Dostupné z: <http://www.csfid.cz/tvurce/13645-masaki-kobajasi/>

MÜLLER, Otakar. Zvláštní příloha: komentovaný překlad hry „Jošicune mezi květy sakur“ [online databáze]. DocPlayer, Inc., 2015 [vid. 2018_10_4]. Dostupné z: http://docplayer.cz/41905273-Zvlastni-priloha-komentovany-preklad-hry-josicune-mezi-kvety-sakur-josicune-mezi-kvety-sakur-1.html#show_full_text

RYNDOVÁ, Mgr. Jana. Minamoto no Jošicune a téma hrdinství v japonském dramatu. Od postavy vojevůdce k dramatické postavě a literárnímu mýtu. *Člověk: Časopis pro humanitní a společenské vědy* [online]. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovi v Praze, 2008, 3(11), 19 [cit. 2017-04-01]. ISSN 1801-8785. Dostupné z: <http://clovek.ff.cuni.cz/view.php?cisloclanku=2009061601>

YOSHINOYAMA [online]. Kabuki21. [vid. 10.4.2018]. Dostupné z: <http://www.kabuki21.com/yoshinoyama.php>

Mononoke. 3.-5. díl. Umibózu [epizody televizního seriálu]. Japonsko, 2007

Onibi [online]. Matthew Meyer. [vid. 11.4.2018]. Dostupné z: <http://yokai.com/onibi/>

Umi bōzu [online]. Matthew Meyer. [vid. 11.4.2018]. Dostupné z: <http://yokai.com/umibouzu/>

Umi zatō [online]. Matthew Meyer. [vid. 11.4.2018]. Dostupné z: <http://yokai.com/umizatou/>

3. Seznam slovníků, encyklopedií a přednášek

SHIMERA, Rudolf. *Dějiny japonské kinematografie* [přednáška]. Olomouc: Univerzita Palackého, 18. listopadu 2015

梅棹, 忠夫. 日本語大辞典. カラー版. 東京: 講談社, 1989. ISBN 4-06-121057-2.

新村 出. 広辞苑. 第五版. 東京: 岩波書店, 1998. ISBN 4000801120.