

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

MAGISTERSKÁ PRÁCE

Ženský antagonismus v dramatech *kagamijamamono*

Female Antagonism in Kagamiyamamono Dramas

OLOMOUC 2020 Jana Kuderová

Vedoucí práce: Mgr. Sylva Martinásková, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla veškeré použité prameny a literaturu.

V Olomouci dne:

Podpis:

Anotace

Tato diplomová práce se zaměřuje na ženské antagonistické role v tradičním japonském divadle kabuki, především pak na postavy z dramát *kagamijamamono*. Zkoumá netradiční koncept nemorální ženské postavy, který se vymyká běžně používanému idealizovanému konceptu ženských rolí. Přibližuje stylizaci, estetická pravidla, symboliku či dramatické prvky, které jsou pro jejich zobrazování používány. V teoretické části práce jsou nejdříve vymezeny pojmy, dále dochází k zasazení antagonismu divadelních postav a problému morálky do japonského kontextu. V praktické části dochází k analýze a komparaci dvou her z kategorie *kagamijamamono*. Cílem práce je analyzovat způsob neobvyklého vyobrazení antagonismu a prvků imorality ženských postav v daných dramatech. Práce objasňuje principy, kterými autoři a herci dosáhli inovativního konceptu ženy-antagonistky, aniž by výrazně porušili zažitá pravidla v kabuki.

Počet stran: 104

Počet znaků včetně mezer: 174 502

Počet titulů použité literatury a internetových zdrojů: 50

Klíčová slova: kabuki, divadlo, *onnagata*, antagonismus, záporná postava, *kagamijamamono*

Abstract

This Master Thesis deals with female antagonists in Kabuki, the traditional Japanese theatre, with a particular focus on female characters in *kagamiyamamono* series. It studies an unconventional concept of an immoral female character which deviates from formalized usage of an idealized concept of female roles in Kabuki. The paper describes its stylization, aesthetic rules, symbolism and various dramatic elements used in order to portray these characters. The theoretical part first deals with a definition of some crucial terms then discusses the antagonism and a problem of ethics within the Japanese context. The practical part presents an analysis and a comparison of two *kagamiyamamono* dramas. The purpose of this thesis is to analyse the unusual portrayal of female antagonism in given dramas as well as the elements of immorality in them. This paper describes principles applied by the playwrights and actors to create an innovative concept of female antagonist without breaking the rules in Kabuki significantly.

Key words: Kabuki, theatre, *onnagata*, antagonism, villain, *kagamiyamamono*

Ráda bych poděkovala vedoucí práce Mgr. Sylvě Martináskové, Ph.D., za cenné rady, za trpělivost a vstřícnost během psaní mé práce. Velký dík patří i mým japonským kolegům, konkrétně panu Udžinagovi Taikóovi a panu Kikučimu Taiheiovi, za jejich pomoc při hledání literatury pro tuto práci a za konstruktivní kritiku při překládání pasáží z jednotlivých dramat. Dále bych chtěla poděkovat panu Matěji Bajtkovi za podporu a za jazykovou korekturu.

Obsah

Ediční poznámka	7
Úvod.....	8
1 Vymezení pojmů v literatuře a divadle.....	10
1.1 Formy antagonismu.....	11
1.2 Funkce antagonismu	12
1.3 Antagonismus ve vztahu k morálce.....	14
2 Antagonismus v kabuki	17
2.1 Specifikace konfliktu v kabuki	17
2.1.1 <i>Giri a nindžó</i>	18
2.1.2 Konflikt v dramatech <i>džidaimono</i>	19
2.1.3 Estetizace utrpení a zla.....	20
2.2 Určování protagonisty a antagonisty	22
2.2.1 Ušlechtilost selhání.....	22
2.2.2 Motivace.....	24
2.3 Stylizace rolí – systém <i>jakugara</i>	26
3 Ženský antagonismus v kabuki	30
3.1 Tradiční funkce ženské postavy.....	30
3.2 Reprezentace ženského antagonismu.....	32
3.2.1 Antagonismus zapříčiněný povinností <i>giri</i>	33
3.2.2 Předurčení k moci a zlu	34
3.2.3 Záporná postava a <i>iroke</i>	37
3.3 Průlom v zobrazení ženského antagonismu – <i>jajoi kjógen</i>	38
4 Rozbor her <i>kagamijamamono</i>	41
4.1 <i>Nišikie</i>	42
4.2 <i>Goniči</i>	43
4.3 Úvodní interakce a vyobrazení postav	44

4.3.1	Kostýmy	47
4.3.2	<i>Šinaiučí</i>	49
4.4	<i>Zóriuči</i>	51
4.4.1	Srovnání <i>zóriuči</i> v <i>Nišikie</i> a v <i>Goniči</i>	52
4.4.2	Onoina ušlechtilost selhání	56
4.5	Odlíšné vyobrazení smrti postav	58
4.5.1	Smrt Onoe	58
4.5.2	Smrt Iwafudži.....	59
4.5.3	Návrat Iwafudži	59
4.6	Mužský element v dramatech	61
4.6.1	Volba ženského prostředí.....	61
4.6.2	Postava Matasukeho a Dandžóa	64
4.7	Mnohoznačnost postav	65
4.7.1	Morální nedokonalost Ohacu	66
4.7.2	Iwafudži – komplexní vyobrazení záporné postavy.....	69
	Závěr	76
	Seznam použité literatury.....	79
	Seznam internetových zdrojů	81
	Seznam příloh	83
	Přílohy	86

Ediční poznámka

V práci byla k přepisu japonských pojmů a jmen použita česká transkripce. Japonské pojmy jsou vyznačeny kurzívou a doplněny znakovým zápisem. Slova japonského původu, která jsou obsažena v akademickém slovníku současné češtiny (např. kabuki), nejsou uváděna v kurzívě. Pojem *onnagata* v této práci vyjadřuje mužské herce, kteří se specializují na ženské role, proto je mu v této práci přiřazen mužský gramatický rod a je s ním tak zacházeno. Termínu *kagamijamamono* práce přiřazuje gramatický střední rod a množné číslo (stejně jako například slovo *dramata*). Japonská jména jsou uváděna v tradičním japonském zápisu, to znamená v pořadí nejdříve příjmení a až poté jméno. Označení dějství a žánrů v rámci divadla kabuki jsou uváděna s malým písmenem. Texty her a další cizojazyčné zdroje v této práci byly přeloženy autorkou práce, pokud není uvedeno jinak. Originální znění textu her je uváděno vždy v poznámce pod čarou. Zdroje jsou uvedeny v citační formě ČSN ISO 690.

Úvod

Ženská postava tradičně představovala v divadelním světě kabuki idealizovaný koncept krásy, poslušnosti a ušlechtilosti. Stala se jedním z nejvýraznějších symbolů kabuki a jejich představitelé, tzv. *onnagata* (女形), zůstávají pro své stylizované umění oceňováni dodnes. I kvůli této značné estetizaci ženy na divadelních prknech se v jinak širokém repertoáru kabuki nevyskytovaly výrazné postavy žen-antagonistek či žen jednajících proti soudobému morálnímu kodexu. Množství pravidel neumožňovalo přidělit ženské roli funkci silného antagonisty – kromě případů, kdy se proměnila v nelidskou bytost. Roli protagonistova soupeře plnily v zásadě mužské postavy.

Zažitá představa ideálu ženy v kabuki doznala změn až v druhé polovině 18. století. Mezi hrami, které začaly vykreslovat nové druhy ženských rolí, a to včetně antagonistických, se nejvíce vyjímají dramata souhrnně označovaná jako *kagamijamamono* (加賀見山物). Částečně navazovaly na popularitu žánru *adaučimono* (仇討ち物), tedy her o pomstě. Zájem o toto téma vyvolala nepochybně premiéra jedné z nejslavnějších her kabuki, *Kanadehon Čúšingura* (仮名手本忠臣蔵, premiéra v roce 1748).¹ Publikum žijící v době relativního míru totiž fascinovaly krevní msty, rozkoly a staré příběhy o samurajských skutcích. Hry *kagamijamamono* nabízely divákům taktéž ústřední téma pomsty, avšak s neobvyklým prvkem – motiv msty se točil výhradně kolem žen, nikoliv kolem mužů, jak tomu bylo ve většině případů.² Konflikt mezi hlavní ženskou trojicí získával na věhlasu a začal být připodobňován ke slavné *Kanadehon Čúšingura*. Vysloužil si označení „ženská pokladnice věrnosti“ (*onna čúšingura*, 女忠臣蔵) a stal se soudobým symbolem pro příkladnou ženskou morálku. V historii kabuki zaujímají hry *kagamijamamono* čestné místo díky zajímavému námětu. Pozoruhodnou je ale i inovativní syntéza nových prvků s tradičními, za pomoci kterých autoři a herci vytvořili nový koncept silné antagonistické ženy a obohatili tím do té doby spíše jednotvárný rejstřík ženských postav. Tato práce se zaměřuje na ženské postavy v antagonistických a záporných rolích, tedy na role, jež jsou nejen výjimečné, ale i často upozadřované slavnějšími a diskutovanějšími prototypy

¹ V českém překladu je drama známé jako *Příběh 47 róninů* nebo *Pokladnice samurajské věrnosti*.

² Téma mužské pomsty převažuje například ve hrách o bratřích Soga, souhrnně známých pod názvem *sogamono* (曾我物), zpracovávají ho i hry zaměřující se na rozkol rodů Taira a Minamoto.

ženských postav, jako je například tragická hrdinka. Rozdělena je na teoretickou a praktickou část. Nejdříve jsou vymezeny pojmy, dále se přistupuje k zasazení antagonismu divadelních postav a problému morálky do japonského kontextu. První tři kapitoly představují formy a funkce antagonismu v literatuře a v dramatech, zásady fungování konfliktu v kabuki a konečně tradiční zobrazení ženské role a omezené možnosti zobrazení ženy jakožto antagonistické postavy.

Po nastínění teoretických pravidel práce přechází ve čtvrtou kapitolu, která představuje praktickou část. Konflikt ženských postav je podrobněji analyzován na dvou nejznámějších dílech ze série *kagamijamamono*, a to *Kagamijama kokjó no nišikie* (加賀見山旧錦絵), známá též zkráceně jako *Kagamijama*, a jeho pokračování *Kagamijama goniči no Iwafudži* (加賀見山再岩藤), zkráceně *Goniči no Iwafudži*. Hry budou dále pro přehlednost označovány jako *Nišikie* a *Goniči*. Pomocí analýzy, komparace her a za použití sekundárních zdrojů a závěrů z teoretické části jsou hry a ženské postavy v nich účinkující blíže zkoumány a přiblíženy čtenáři. Co ženské postavy v *kagamijamamono* odlišuje od jiných, jaké charakteristiky mají? Jak moc jednotlivé postavy narušují koncept idealizované ženy a proč je tento výjimečný koncept akceptován?

Autorka pracuje s japonskými scénáři, které editoval a vysvětlivkami opatřil Macui Tošiaki. Pozornost je věnována způsobu, jakým hry prezentují ženský antagonismus, nemorální aspekty postav a jak pracují s konfliktem jinak tradičně pasivních ženských rolí. Autorka se zaměřuje taktéž na stylizaci, estetická pravidla, symboliku či používané dramatické prvky související s antagonistickými postavami v daných dramatech. Cílem práce je analyzovat způsob neobvyklého vyobrazení antagonismu a prvků imorality ženských postav na příkladu vybraných dramát z kategorie *kagamijamamono*. Zároveň se práce pokouší objasnit principy, kterými autoři a herci dosáhli inovativního konceptu ženy-antagonistky, aniž by významně porušili zažitá pravidla v kabuki.

1 Vymezení pojmů v literatuře a divadle

Element antagonismu tvoří neodmyslitelnou součást většiny literárních i dramatických děl po celém světě. Co vše lze ale za antagonismus pokládat? K jakému účelu jeho používání slouží a jakou funkci v příběhu hraje? Nejdříve je nutné tento pojem vymežit a dále definovat, v jakém smyslu s ním tato práce bude zacházet.

Původ slova antagonismus nalézáme v řeckém výrazu *antagonisma*, což je slovo odvozené od složeniny *antagonizesthai* (*anti* ve smyslu proti, *agonizestai* ve smyslu bojovat, zápasit o něco).³ Cambridgeský slovník uvádí, že jde o „*nenávisť, extrémní nevládnost nebo aktivní odpor vůči někomu*“⁴. Slovník Merriam-Webster navrhuje dvě definice: „*odpor vůči protichůdné síle, tendenci, principu či aktivní projev odporu nebo nepřátelství*“ a „*odpor při fyziologické akci*“⁵. Akademický slovník současné češtiny obsahuje také dvě definice, a to: „*nesmiřitelný rozdíl, protiklad mezi dvěma stranami, skupinami, názory, postoji ap.*“ a „*projev nepřátelského chování, jednání, nepřátelský postoj*“⁶. V širším slova smyslu tedy antagonismus můžeme chápat jako sílu, která něčemu odporuje, která se nachází v opozici k jiné síle. Samotná existence antagonistické síly je podmíněna tím, že se musí vůči něčemu vymezovat, musí působit proti druhé straně – jedná se tedy o jakýsi vztah mezi dvěma stranami.

Odvozením získáme slovo antagonist, které označuje sílu, princip či osobu, která je v rozporu s druhou stranou, tedy je jejím protivníkem či překážkou. Toto slovo lze použít v rámci bitev, sportovních klání, ale i v sociologickém a psychologickém kontextu jakožto sílu či člověka, který někomu výrazně oponuje. V literárním a divadelním kontextu můžeme antagonistu chápat jako výraznou překážku, která stojí v cestě protagonistovi narativu. V této práci budeme pojímat protagonistu jako výraznou postavu literárního nebo dramatického díla, která je aktivním účastníkem událostí vedoucích k rozvíjení narativu a zároveň má mnoho rysů, jež se v rámci daného sociálně-historického kontextu interpretují jako hrdinské nebo ušlechtilé.⁷ Ve většině případů se narativ z velké části věnuje právě protagonistovi, vzniká proto jistá asociace,

³ Antagonism. In: *Online Etymology Dictionary* [online]. Douglas Harper, 2001–2020. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/search?q=antagonism>.

⁴ Antagonism. In: *Cambridge Dictionary* [online]. Cambridge University Press, 2020. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/antagonism>.

⁵ Antagonism. In: *Merriam-Webster* [online]. Merriam-Webster, 2020. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/antagonism>.

⁶ Antagonismus. In: *Akademický slovník současné češtiny* [online]. Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. 2012–2020. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <http://www.slovníkcestiny.cz/heslo/antagonismus/0/8618>.

⁷ Protagonist. In: *Merriam-Webster* [online]. Merriam-Webster, 2020. [cit. 2020-03-19]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/protagonist>.

že protagonista dostává v literárních a dramatických dílech největší prostor ke svému jednání a objevuje se tak ve většině důležitých scén a událostí.

1.1 Formy antagonismu

Antagonistický prvek v literatuře je často spojován s postavou antagonisty, tedy jedincem či skupinou postav, které jsou v opozici s protagonistou. Antagonismus však nemusí být nutně prezentován v podobě postavy. Podle Howarda lze formu antagonismu rozdělit do tří základních kategorií, a to na postavu oponující protagonistovi, protagonistu samotného, a na prostředí nebo svět, ve kterém se příběh odehrává.⁸

První je již zmíněná postava (popřípadě skupina postav) – soupeř protagonisty. Jak uvádí Howard, „*antagonista přímo oponuje protagonistovým cílům a jedná nejen v zájmu svých vlastních záměrů, ale i proto, aby zmařil naděje protagonisty na úspěch*“⁹. Antagonista disponuje rysy a vlastnostmi, které výrazně kontrastují s těmi protagonistovými. Odlišné hodnoty, názory, schopnosti a motivace vytvářejí prostor pro kolizi a znesnadňují protagonistovi cestu k cíli, nutí ho rozhodovat se v obtížných situacích a překračovat své hranice. V ideálním případě antagonistu reflektuje jak přednosti, tak slabiny svého soupeře a dokáže být silným protivníkem právě proto, že cílí na protagonistovy slabé stránky.¹⁰ Jakožto klasické příklady jmenujme dvojici Othello a Jago¹¹ nebo rozkol mezi rody Taira a Minamoto.¹²

Druhým typem je samotný protagonista, respektive jeho vnitřní rozkol. Konflikt nastává mezi jeho činy nebo zvyky, které si vzájemně odporují – jedná se o morální dilema, vnitřní krizi, při které se protagonista zmítá mezi dvěma impulsy. Dochází ke konfliktu, při kterém stojí protagonista na jedné a zároveň na druhé straně, a který je označován jako vnitřní konflikt. Pro lepší vyniknutí v příběhu může být dokreslen přítomností další (vnější) antagonistické síly, a tudíž dalšího konfliktu. Zmíňme i případy, kdy vnitřní souboj vyústí do situace, kdy na jednotlivé impulzy a chování pohlížíme odděleně a postava vykazuje známky stavu podobnému

⁸ HOWARD, David. *How to build a great screenplay: a master class in storytelling for film* [online]. New York: St. Martin's Press, 2013. [cit. 2019-12-29]. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/How_to_Build_a_Great_Screenplay.html?id=A9l-ppQGr-wC&redir_esc=y. s. 14.

⁹ HOWARD, David. *How to build a great screenplay: a master class in storytelling for film*. s. 77.

¹⁰ TRUBY, John. *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2008. ISBN 0865479933. s. 57.

¹¹ William Shakespeare – *Othello* (premiéra v roce 1604).

¹² O soupeření rodů pojednává historický epos *Heike monogatari* (平家物語), jehož první vydané části se datují do období první poloviny 13. století.

syndromu rozdvojené osobnosti. Jmenujme příklady jako Dorian Gray versus jeho obraz¹³ či vědec a jeho uměle vytvořená maska v románu *Tvář toho druhého*.¹⁴

Za třetí, roli antagonisty může převzít společnost či prostředí, do kterého je děj zasazen.¹⁵ Protagonistovi kříží cestu společenské normy, chudoba či politická situace. Antagonismus ve formě nehostinného prostředí či odsuzující společnosti se vyskytuje napříč literárními díly celého světa. Ku příkladu v evropské literatuře se s ním často setkáváme v dílech napsaných během období romantismu¹⁶, jejichž archetypálním protagonistou se stal osamělý člověk, který je nepochopený okolím, či proti okolí revoltuje. Takový typ narativu vytváří kontrast mezi pohnutkami individua a nehostinným prostředím, dává vyniknout složité situaci jeden proti mnoha. K tomuto druhu antagonismu pro úplnost zařadíme i abstraktnější entitu, kterou může představovat politický režim nebo určitá organizace. V některých případech tato uskupení zastupuje jedna nebo více zvolených postav, které svým chováním tlumočí vůli skupiny. Jedná se například o byrokratický aparát v Kafkově *Procesu*¹⁷ nebo o režim Strany v románu *1984*, který zastupuje postava O'Briena.¹⁸

1.2 Funkce antagonismu

Jak již bylo zmíněno, antagonismus představuje určitou formu překážky nebo komplikace. Předtím, než bude krátce objasněna i jeho funkce, je nezbytné zdůraznit, že antagonismus (ve všech svých formách) nemusí nutně představovat zlo, a naopak protagonista dobro. Ačkoliv je souboj dobra a zla často využívaným tématem v nejrůznějších dílech světové literatury a do kategorie antagonismu spadá i tzv. záporná postava (v anglické terminologii se používá výraz *villain*), bylo by unáhlené okamžitě přiřknout antagonistickému prvku nálepku zla. Na antagonismus je nutné nahlížet z pohledu struktury děje, tedy z hlediska jeho funkce v příběhu.¹⁹

Primární funkcí antagonismu v příběhu je potenciál vytvořit situaci, při které musí dojít ke kolizi. Pětistupňové schéma tragédie, které vychází z Aristotelova pojetí rozvoje děje a konfliktu v dramatu, sestává z expozice, kolize, krize, peripetie a katastrofy. Ve druhé části,

¹³ Oscar Wilde – *Obraz Doriana Graye* (1890). Dorian figuruje v příběhu zároveň jako protagonista i antagonist. Antagonistický prvek je v tomto případě částečně zobrazován na jeho portrétu.

¹⁴ Abe Kóbo – *Tvář toho druhého* (1964).

¹⁵ Do tohoto typu antagonistické síly lze mimo socio-kulturní prostředí zařadit i přírodu.

¹⁶ Obecně se za vznik romantismu jakožto uměleckého směru považuje přelom 18. a 19. století.

¹⁷ Franz Kafka – *Proces* (první vydání v roce 1925).

¹⁸ George Orwell – *1984* (první vydání v roce 1949).

¹⁹ TRUBY, John. *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. s. 46.

tedy v kolizi, dochází k narušení dosavadního stavu z důvodu výskytu určité protikladné síly a děj se díky tomu může rozvíjet a určovat směr konfliktu, jenž byl nastolen. Drama vrcholí krizí, dochází k náhlému obratu a rozuzlení situace. Už z tohoto krátkého shrnutí vyplývá, že antagonismus je pro vývoj dramatu nezbytný – jeho přítomnost vykonává dramatickou funkci a představuje jádro zápletky.²⁰ Rozsah dramatičnosti je přímo úměrný rozsahu schopností a kompetencí antagonistického prvku v příběhu²¹ a větší dramatičností lze lépe působit na diváky, kteří touží po rozptýlení a emocionálním prožitku. V příběhu se ale může vyskytovat větší množství prvků, které lze charakterizovat jako antagonistické – mohou se překrývat či kombinovat a tím zvyšovat tlak na protagonistu a činit mu jeho cestu za cílem mnohem komplikovanější.

Protagonistova honba za cílem a naplněním jeho tužeb by měla být z principu komplikovaná, jelikož jen tak vyniknou jeho morální kvality a vlastnosti. Antagonista se tak ujímá role soupeře a snaží se zabránit protivníkovu úspěchu. Jednou z důležitých podmínek pro správné působení antagonisty v příběhu je skutečnost, že s druhou stranou soupeří o podobný, ne-li stejný cíl. Kvůli této skutečnosti je protagonista často konfrontován nutností volby, jejíž výsledek určí další vývoj konfliktu a rozhodne o vítězi a poraženém. Jak poznamenává McKee: „*opravdový charakter je odhalen v rozhodnutích, která člověk činí pod tlakem – čím větší tlak, tím hlubší odhalení, tím věrnější základní podstatě postavy*“²². Tato rozhodnutí odrážejí protagonistův morální kód a ukazují, co všechno je schopen udělat či obětovat pro dosažení svých cílů.

Přítomnost antagonismu v příběhu dále pomáhá přiblížit publiku protagonistu jako postavu, ke které může vzhlížet či se jejími činy inspirovat. Zároveň může pomoci protagonistovi dosáhnout tzv. *anagnórisis* – tedy přeměny stavu z nevědomosti na poznání.²³ Tato změna může být nutná pro dosažení protagonistova cíle – rozkol s protivníkem například protagonistu přiměje k překonání své slabiny, jež ho předtím omezovala.

²⁰ DAVIS, J. Madison. Where Is a Bad Guy When You Really Need One? Antagonists and Master Criminals. *World Literature Today* [online]. 2018, 92(3), 12–14. [cit. 2020-01-02]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.7588/worllitetoda.92.3.0012>. s. 13.

²¹ OČIAI Kijohiko. *Hjakkí jakó no rakuen: Curuya Namboku no sekai*. Tókjó: Tókjó Sogenša, 1997. ISBN 4-488-07017-5. s. 234.

²² MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Melthuen, 2014. ISBN 0413715604. s. 104.

²³ CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, Teoretická knihovna. ISBN 978-80-7294-260-2. s. 88.

1.3 Antagonismus ve vztahu k morálce

Debata o antagonismu v literatuře se dotýká i problematiky morálky a vnímání dobra a zla. Bylo již zmíněno, že nelze okamžitě označit všechny antagonistické prvky za „špatné“, ve smyslu nemorální či odporující společenským hodnotám. Na druhou stranu však nelze přehlížet fakt, že do antagonistické kategorie se řadí i záporná postava neboli *villain*. Oxfordský slovník nabízí definici „*hlavní záporná postava v příběhu, hře atd.*“ a „*osoba, jež je morálně špatná nebo odpovědná za způsobení potíží či škody*“²⁴. V etymologickém slovníku se dočteme, že jde o „*postavu v románu, hře atd., jejíž zlé motivy nebo činy pomáhají rozvíjet dějovou linii.*“²⁵ Tyto definice a především slovní spojení „*morálně špatná*“ a „*zlé motivy*“ vyvolávají otázku – na základě jakých argumentů můžeme určit, že je určitá postava „špatná“, má „zlé“ úmysly a způsobuje „škodu“, tudíž lze zařadit do kategorie záporné postavy, popřípadě do širší kategorie antagonismu. Významnou roli zde hraje morální apel postav, respektive způsob, jakým obecnost na jednotlivé morální otázky, které z konfliktu vyvstávají, pohlíží.

Co dané obecnost vnímá jako žádoucí, obdivuhodné, přijatelné, a co naopak jako neakceptovatelné, opovržením hodné? Při hledání odpovědí na tyto otázky nejdříve zmiňme, že existují dva odlišné pohledy na to, co je nemorální, tedy „zlé“. Dle morálního relativismu neexistují žádná univerzální pravidla, která by umožňovala jednoznačně stanovit, co je špatné a co správné. Podmínky pro utváření takových pravidel se mění v závislosti na místě a čase.²⁶ Tudíž protagonista, jenž je v jedné kultuře vyzdvihován jako „morálně neposkvrněný“, nemusí být o století později nebo například v jiném kulturním prostředí přijímán stále jako postava s hrdinskými rysy. Naopak zastánci absolutního mravního principu tvrdí, že „*existují hodnoty, které lze uplatnit u všech lidí všech dob, kdykoli a kdekoli.*“²⁷ Co je správné a co špatné představuje konstantu platnou pro každého jedince bez ohledu na okolnosti.

Pro krátkou ilustraci rozdílu těchto dvou náhledů na morálku využijme téma pomsty, které se hojně vyskytuje v literárních dílech po celém světě. Mstitel dosáhne svého cíle a zabije toho, kdo mu například zavraždil člena rodiny nebo pána. Pokud absolutisté vymezují zabití člověka jako jasné zlo (například kvůli argumentu, že hodnota života je nevyčíslitelná), budou pak

²⁴ *Villain*. In: *Cambridge Dictionary* [online]. Cambridge University Press, 2020. [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/villain>.

²⁵ *Villain*. In: *Online Etymology Dictionary* [online]. Douglas Harper, 2001–2020. [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/search?q=villain>.

²⁶ THOMPSON, Mel. *Přehled etiky*. Praha: Portál, 2004. ISBN 8071788066. s. 32.

²⁷ THOMPSON, Mel. *Přehled etiky*. s. 39.

považovat činy jak mstitele, tak jeho oběti za nemorální, a tudíž odsouzeníhodné či trestuhodné. Oba se totiž provinili stejně, vzali někomu vědomě život.

Z hlediska relativismu může být msta za určitých podmínek považována za ospravedlnitelný čin, tedy i morálně významné jednání. Zda mstitel bude, či naopak nebude kategorizován jako nemorální, se odvíjí od toho, jak se v průběhu času mění zvyklosti a postoje čtenářů či diváků dané společnosti – na spravedlnost, potažmo na možnost ospravedlnění jinak neakceptovatelných činů. Jak dodávají Allport a Odbert, „*tendenci každé společenské epochy je charakterizovat lidské vlastnosti ve světle standardů a zájmů pro tuto dobu typických*.“²⁸ Proto je při morálním hodnocení postav záhodno zvážit i historický a společenský kontext a počítat s tím, že u publika může docházet k „*odstupu od morálního perfekcionalismu*“²⁹. Publikum jinými slovy nevyžaduje výhradně „šťastný“ konec, ale takový konec, který pro něj bude uspokojivý a emocionálně naplňující, tedy bude v souladu s jeho morálními a estetickými hodnotami.

Rozdíl mezi zápornou postavou a takovým antagonistou, který dle daného publika v dané době neodpovídá označení *villain*, spočívá v úrovni morálky jejich chování, uvažování a motivaci – jakou cestu si vyberou a co vše jsou pro naplnění svých tužeb ochotni udělat a podstoupit. Dalším faktorem při identifikaci postavy jakožto antagonisty potažmo záporné postavy je i zvolený způsob narativu a tomu odpovídající perspektiva – názor čtenáře může výrazně ovlivňovat zvolený typ vypravěče.³⁰ Role antagonisty je snadno rozpoznatelná v narativech „*my vs. oni*“ (*us-versus-them*) nebo pokud je vypravěčem samotný protagonista. Příběh může dále disponovat například nespolehlivými vypravěči³¹, jejichž různé výklady a odporující si tvrzení budou mít za následek proměnlivost stanoviska čtenáře ohledně jednotlivých postav a budou komplikovat jednoznačné vymezení funkcí postav v narativu.

Výše nastíněná morální otázka msty hraje roli i při určování antagonismu a jeho forem i v dramatech *kagamijamamono*, která budou v práci podrobněji analyzována. Pro identifikaci antagonismu a záporných postav a následně jednotlivých morálních hodnot v těchto hrách bude použit relativistický přístup, který umožňuje zkoumat problém morálky chování z různých úhlů pohledu a je relativní podle jednotlivých motivací postav a situací, v nichž se postavy nacházejí,

²⁸ Cit. In: CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. s. 129.

²⁹ PRUŠA, Igor. *Antihrdinové v japonské populární fikci* [přednáška]. Olomouc: Univerzita Palackého, Katedra asijských studií, 2. května 2019.

³⁰ LEDERBUCHOVÁ, Ladislava: *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H & H, 2002. ISBN 8073190206. s. 346.

³¹ Z japonské tvorby jmenujme známý film *Rašómon* režiséra Kurosawy Akiry.

přičemž však neopomíjí soudobý kulturně-sociální kontext, během kterého dané dílo vzniklo a bylo divákům prezentováno.

2 Antagonismus v kabuki

Po krátkém vymezení antagonismu a jeho problematiky v širším literárním kontextu se zaměříme na tradiční japonské divadlo kabuki a na způsob, jakým je v nich antagonistický element vyobrazěn, k čemu slouží a jaká má specifika. Při identifikaci a popisu antagonistického prvku v dramatech kabuki je důležité brát v potaz historický a společenský kontext a zohledňovat při tom jak jednotlivé myšlenkové směry a modely uspořádání společenské hierarchie, které Japonsko formovaly, tak estetické ideály, které na text hry a následnou dramaturgii mohly mít vliv. Na úvod prozatím jmenujme například idealizaci utrpení, principy *bušidó* (武士道) či etický kodex neokonfucianismu, který byl nejpatrnější právě během vlády rodu Tokugawa a kontrastoval s bujarým městským životem.

2.1 Specifikace konfliktu v kabuki

Pro porozumění podstaty antagonismu v kabuki je vhodné nejdříve nastínit podstatu konfliktu, který se v japonském tradičním divadle z období Edo³² objevuje. Kabuki nabízelo měšťanům vítaný únik z reality do fantaskního světa ušlechtilých bojovníků, okouzlujících kurtizán, ale i neobvyklých zvrátů a neobyčejných přízraků. Divadlo sestávalo z širokého repertoáru – od historických her přes tragédie obyčejných obchodníků a mistrně tak vytvářelo celek balancující na pomezí mezi důvěrně známou realitou a idealizovanou představou. Záběr kabuki je nepochybně široký, ať už co se týče zachycení jednotlivých historických epoch nebo snad vykreslení postav z nejrůznějších sociálních vrstev.

Analyzujeme-li množství her z narativního a dramatického hlediska, zjišťujeme, že koncept boje univerzálního dobra se zlem v divadle kabuki chybí. Kabuki, jakožto tradiční umění odrážející způsoby uvažování a estetického vnímání Japonců, volí komplikovanější, mnohoznačnější základ, na kterém staví svou esenci konfliktu. Většinu her spojuje rozkol mezi vzájemně antagonistickými silami, a to *giri* (義理) a *nindžó* (人情), neboli střet společenského očekávání, povinností a závazků jedince s individuálními motivacemi, city a tužbami.

³² Období mezi lety 1600 a 1868.

2.1.1 *Giri a nindžó*

Giri představuje důmyslně propracovaný sociální konstrukt – odráží hodnoty a vlastnosti, které tehdejší vládnoucí vrstva, tedy tokugawský šógunát ovlivněný myšlenkami neokonfucianismu, vyzdvihovala. Velký důraz byl kladen především na jednotlivé druhy závazných vztahů mezi lidmi a na povinnosti z nich plynoucí.³³ *Giri* samozřejmě obsahovalo i množství nepsaných pravidel týkajících se žen. Jedná se ku příkladu o morální apel *san-cchung-s' te* (三从四德), neboli „tři poslušnosti a čtyři ctnosti“, podle něž měly ženy povinnost poslouchat své rodiče, podřídit se svému manželovi a symbolizovat morální stabilitu pro svou rodinu.³⁴

Ruth Benedict klade *giri* do kontrastu s odlišným socio-morálním kódem – s biblickým Desaterem. Podle ní nepředstavuje *giri* soubor obecných pravidel vztahujících se na všechny členy dané společnosti, místo toho specifikuje žádoucí („správné“) chování pro více méně každou společenskou vrstvu pro každý konkrétní případ.³⁵ Jinými slovy, Desatero zařadila do kategorie morálního absolutismu a *giri* označila za kodex, jenž má blíže relativistickému pojetí morálky. Jestliže se samotný koncept *giri* blíží morálnímu relativismu, tedy jeho hranice mezi pojetím správného a špatného je pohyblivá a mění se v závislosti na situaci a kontextu, pak i *nindžó*, jakožto protiklad a odporující síla *giri*, bude proměnlivé vzhledem k různým okolnostem. Na základě předpokladu, že samotný koncept konfliktu v kabuki umožňuje proměnlivý náhled na vnímání imorality a zla je na místě domnívat se, že relativistický přístup je při zkoumání antagonismu (a nepochybně též záporných postav) nezbytný.

Giri a nindžó můžeme přirovnat k dalším obdobným konceptům japonské společnosti a hnacím silám ovlivňujícím její fungování. Na jedné straně jde o kolektivní myšlení (*šúdan išiki*, 集團意識), jež staví názor, blaho a prospěch kolektivu jednoznačně před jedince a které se vyznačuje neustálou potřebou dodržování norem pro udržení harmonie v kolektivu. Na straně druhé je jakýsi potlačovaný individualismus, instinkt a snaha své osobní pohnutky a tužby uspokojit. Zde se nabízí zajímavý postřeh Andersona³⁶, jenž k popisu *giri* používá termín super-ego, který

³³ Na prvním místě byl vztah pán-vazal, ze kterého vyplývala vazalova povinnost věrnosti a loajality. Následován byl vztahem otce a syna, dále pak následovalo pouto staršího bratra k mladšímu.

³⁴ LIŠČÁK, Vladimír. *Konfucianství od počátků do současnosti: dějiny, pojmy, osobnosti*. Praha: Academia, 2013, Orient, sv. 17. ISBN 978-80-200-2190-8. s. 284.

³⁵ Cit. In: KANAHA Heizo. *Giri, Nindžó to wa nani ka (Giri nindžóron nóto 2)*. *Studies in the humanities: the journal of the Literary Association of the Osaka City University*, 1991, 43(6), s. 427–450. ISSN: 0491-3329. s. 428.

³⁶ ANDERSON, Lawford J. *Japanese Swordfighters and American Gunfighters*. *Cinema Journal* [online]. 1973, 12(2), 1–21. [cit. 2019-09-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/122549>. s. 3.

se běžně používá v oblasti psychoanalýzy. *Giri* připodobňuje k určitému vědomí, že „takto by to mělo být“, tedy k neviditelnému tlaku společnosti na lidské chování a ovlivňování toho, jak se člověk bude ve společnosti chovat. *Nindžó* oproti tomu označuje za vnitřní instinkt, který je vlivem *giri* potlačován. V evropském literárním kontextu můžeme o *giri* a *nindžó* mluvit jako o rozporu rozumu a citu (například u děl evropského klasicismu a romantismu). Příčiny samotného rozkolu dvou sil však nehledejme pouze ve vnějších vlivech, například v historických náladách, ale také právě v psychologii a modelech ovlivňujících japonskou společnost. Volba tohoto typu konfliktu není náhodná – splňuje totiž množství prvků a filozoficko-etických konceptů japonské kultury, a proto se také dočkala diváckého úspěchu. Umožňuje navíc množství variací, například střet dvou protichůdných *giri*³⁷, což vytváří ještě tragičtější koncept, jelikož ačkoliv se protagonista nachází rozpolcen mezi dvěma možnostmi, jež jsou obě považovány společností za ty správné, nikdy nemůže splnit svůj úkol bez určitého pochybení – neuspokojí ani svoje *nindžó*, ani protikladné *giri*.

2.1.2 Konflikt v dramatech *džidaimono*

Přestože se kabuki v zobrazení antagonismu často zaměřuje na střet *giri* a *nindžó*, neznamená to, že se jedná o jedinou formu antagonismu, která se zde může vyskytovat. Dramata se dělí do níže uvedených základních kategorií (každá se svými specifiky) a podoba antagonistické síly jakožto nepostradatelné složky narativu se tudíž rozličným druhům her přizpůsobuje.

Hry *sewamono* (世話物), které čerpají náměty ze života tehdejší společnosti, disponují množstvím možných zobrazení antagonismu. Řeší jak vnější konflikt mezi jednotlivci (na základě rozdílných zájmů), tak vnitřní konflikt postavy, který můžeme chápat jako střet člověka se sebou samým, ale i jako střet člověka se společností. V dramatech *šindžúmono* (心中物) vykreslujících společnou sebevraždu milenců nalézáme (marný) souboj zamilovaného páru se spíše abstraktním vyobrazením antagonismu ve formě společenských očekávání a předsudků.

V této práci však bude největší pozornost věnována žánru *džidaimono* (時代物). Hry *džidaimono*, které vykreslují japonské legendy a známé události (především se pak zaměřují na samuraje a osoby vysokého společenského postavení), reprezentují jakýsi nostalgický návrat do minulosti, kterou si japonští dramatici idealizovali jakožto dobu ušlechtilých skutků a

³⁷ ANDERSON, Lawford J. Japanese Swordfighters and American Gunfighters. *Cinema Journal*. s. 5.

nebojácných hrdinů a na základě známých příběhů zformovali jejich opulentní verze pro kabuki. Důvodů, proč autoři her hledali inspiraci v minulosti, může být hned několik. Zaprvé, náměty z her *nó* (能)³⁸ a *džóruři* (浄瑠璃)³⁹ se jevily být dobrým materiálem pro přepracování – těšily se popularitě a představovaly jakousi sázkou na jistotu. Zadruhé, doby samurajských válek, násilí, cti, ale i intrik výrazně kontrastovaly s tehdejšími relativně klidným obdobím Edo – publikum bažilo po vytržení z každodenní reality a právě známé, avšak vzdálené dramatické události mohly být skvělým prostředkem pro jeho zabavení a uspokojení. Je však také možné, že postavy japonské historie byly použity jakožto symboly, jejichž prostřednictvím byly divákům prezentovány (nebo podsouvány) morální zásady tehdejší doby. Kabuki už od svých raných dob totiž podléhalo nejrůznějším restrikcím šógunátu.⁴⁰ Co se týče děje jednotlivých her, cenzura autorům nedovolovala zdramatizovat soudobé události či záležitosti, které se dotýkaly tokugawské vlády.⁴¹

V těchto hrách se opět vyskytuje určité antagonistické prostředí například ve formě přísného morálního kódu, avšak nejvýraznější antagonistický prvek představuje postava, například zneprátený rod či lstivý dvořan. Přímý konflikt se odehrává na pozadí rozkolu povinnosti a citů a světa, kde jedince soudí společnost, nikoliv určitá nadlidská nebo božská síla.⁴² Nejvýraznější je spor kolem dvou či více postav nebo několika znesvářených skupin, přičemž jednotlivé strany soupeří většinou o stejný cíl. Tento konflikt (a také antagonistická povaha postavy) nabývá své intenzity a propracovanosti právě proto, že se odehrává na pozadí proměnného konceptu *giri*.

2.1.3 Estetizace utrpení a zla

Nemalý počet *džidaimono* obsahuje scény, během kterých dochází v důsledku střetu protagonisty s antagonistou k brutalitě, fyzickému i psychickému utrpení, k násilí. Autoři dramát totiž čerpali náměty z mnoha skutečných událostí a při dramatizaci příběhů se zkrátka

³⁸ *Nó* označuje druh japonského tradičního divadla, jenž se začal vyvíjet na začátku období Muromači (1336–1568).

³⁹ *Džóruři* je forma loutkového divadla, která v Japonsku vznikla na konci 16. století.

⁴⁰ Šógunát dlouho pohlížel na kabuki jako na element narušující morálku samuraje. Zasáhl do vývoje kabuki mnoha zákazy a omezeními, největší vliv na vývoj kabuki měl jistě zákaz vystupování žen (1629) a mladých mužů (1652). Vizualita a opulentnost představení se neslučovala s šógunátem upřednostňovanou a propagovanou odměřeností, tudíž restrikce se dotkly i kostýmů nebo paruk. Vlivu šógunátu na kabuki se podobněji věnuje Donald H. Shively ve své eseji *Bakufu Versus Kabuki*.

⁴¹ Ve snaze uniknout cenzuře se autoři často uchýlovali k zasazení soudobé události do jiného historického kontextu, měnili postavám jména nebo do děje přidávali více zápletek.

⁴² BURUMA, Ian. *A Japanese mirror: heroes and villains of Japanese culture*. London: Atlantic, 2012. ISBN 9781843549628. s. 26.

nemohli krutým a násilným scénám vyhnout. Částečně proto, že takové události byly často nejvýraznějším nebo nejznámějším bodem příběhu a obecnostvo tedy očekávalo, že se v divadelní hře objeví, částečně možná i proto, že diváci po takových scénách, obzvláště v době relativního míru, toužili. Jak vysvětluje Kawatake, kabuki „*musí ukázat nejen pozitivní stránku [člověka], ale musí vrhnout světlo i na stránku tmavou*“⁴³. Realistický přístup takového zobrazení se však neujal. Mnoho dramatiků včetně Čikamacua Monzaemona (近松門左衛門, 1653–1724), nejznámějšího autora her kabuki a *džóruri*, zamítalo myšlenku realismu v japonském dramatu – kromě toho, že v japonském umění již byla zakořeněna tradice náznakovosti, symboliky a krásy nevyčteného, a tudíž syrový realismus (popřípadě naturalismus) byl spíše ojedinělým jevem, se takovéto ztvárnění nejevilo jako dostatečně zábavné a esteticky hodnotné pro tehdejší publikum, především v rámci moralistických *džidaimono*.

Dramatici a herci tudíž měli za úkol přetransformovat konflikt a z něj pramenící utrpení, mučení a smrt do takové podoby, která by ladila s konceptem idealizovaného světa na rozhraní reality a fikce. Samotná dramatizace proběhla za pomoci v kabuki hojně využívané stylizace: „*přestože čin, který byl spáchaný postavou, byl zlý, zatracovaný nebo odporný, herec jej učiní krásným díky systému stylizace, zvláštnímu pro kabuki*.“⁴⁴

Kabuki se snaží najít a vykreslovat krásu ve všech aspektech lidského života a přetváří tedy pohled na antagonistickou sílu, zápornou postavu či problematiku morálky. Činí antagonisty a jejich konflikt s protagonisty v estetickém slova smyslu krásnými, a tedy i populárními. V případě fyzického a jasně viditelného konfliktu převládá zobrazení ve formě náznaků a souboru přesných symbolických pohybů. Například při souboji s meči je využívána jevištní technika *tačimawari* (立ち廻り), tedy určitá choreografie pohybů podobná tanci, během které se zbraně vůbec nemusí dotknout. Zranění bývalo zobrazeno spíše symbolicky, červenou stužkou.⁴⁵

Mentální utrpení způsobené přítomností silného antagonistického prvku je vlivem stylizace prezentováno v podobě estetického ideálu existence krásy v bolesti a utrpení, pro jehož

⁴³ KAWATAKE Toshio. *Kabuki: baroque fusion of the arts*. Tokyo: LTCB International Library Trust, 2003. OCLC 472970631. s. 173.

⁴⁴ MEZUR, Katherine. *Beautiful Boys/Outlaw Bodies: Devising Kabuki Female-Likeness*. New York: Palgrave Macmillan, 2005. ISBN 1–4039–6712–1. s. 138.

⁴⁵ LEITER, Samuel L. The Depiction of Violence on the Kabuki Stage. *Educational Theatre Journal* [online]. 1969, 21(2), 147–155. [cit. 2019-09-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/3205630>. s. 151.

označení používají Kawatake⁴⁶ i Mezur⁴⁷ termín *zankoku no bi* (残酷の美). Nepřímo se o něm zmínil Čikamacu, když za podstatu svých dramát označil „vyobrazení *patosu (urei, 憂)*“⁴⁸, přičemž slovo *urei* označuje tklivou věc, strachování se a v kabuki může mít význam zármutku, trápení, nářku. Značná estetizace a romantizace zla a utrpení z něho plynoucího tak staví i člověka, který by byl tehdejší společností odsouzen za zločince nebo za morální spodinu, do pozitivnějšího světla a činí ho pro publikum, které by mělo jinak odmítavý postoj, fascinující postavou. Jednoduše řečeno, kabuki odmítá možnost mít na jevišti postavu, jež by byla povahovými rysy i svým vyobrazením jednoznačně „zlá“. Tím se však výrazně znesnadňuje analýza postav v jednotlivých hrách.

2.2 Určování protagonisty a antagonisty

Komplikovaný svět tvořený pravidly *giri*, na kterém staví kabuki většinu svých dramát, vytváří pevný základ pro živení antagonistické síly příběhu. Spíše abstraktní prvek je velmi často podpořen antagonistickým prvkem ve formě postavy. Značná kontextuální flexibilita jednotlivých nařízení v rámci *giri*, ale i výše zmíněná honba za vyobrazením krásy ve všech aspektech hry nicméně ztěžuje proces zařazení postav do kategorie protagonisty a antagonisty, a dále i rozdělení mezi „pouhým“ antagonistou a zápornou postavou. Pokusme se tedy vyčlenit výrazné elementy, jež se v dramatech opakovaně objevují jako důsledek nebo příčina konfliktu, jehož podstatu jsme si přiblížili výše a na jejich základě zkusme charakterizovat protagonistu a antagonistu v divadle kabuki.

2.2.1 Ušlechtilost selhání

Tragický nádech velkého množství dramát vede ke konečnému selhání jedné či více postav. A právě selhání postavy lze považovat za důležitý prvek při snaze určit, kdo je pro soudobé japonské publikum v příběhu protagonistou, kdo antagonistou a kdo zápornou postavou. Ušlechtilost selhání (*nobility of failure*), jak tento estetický a literární koncept nazývá Morris⁴⁹, vykresluje v podstatě tragický boj jedince při pokusu o jistou deviaci ze systému a porušení

⁴⁶ KAWATAKE Toshio. *Kabuki: baroque fusion of the arts*. s. 172.

⁴⁷ MEZUR, Katherine. *Beautiful Boys/Outlaw Bodies (...)*. s. 164.

⁴⁸ Cit. In: GERSTLE, C. Andrew. Hero as Murderer in Chikamatsu. *Monumenta Nipponica* [online]. 1996, 51 (3), 317–356. [cit. 2019-09-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/2385613>. s. 319.

⁴⁹ Viz MORRIS, Ivan. *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1975. ISBN 003010811X.

pravidel. Morris spojuje tento koncept s protagonistou a s jednáním v rámci morálního svědomí. Postava, jejíž marný, leč vytrvalý odpor motivovaný tím, co společnost shledává jako morální, je předurčena k tragickému konci. Avšak místo zármutku a zklamání pociťuje publikum nad jejím selháním v konečném výsledku spíše estetické uspokojení.⁵⁰ K tomuto výkladu se přiklání i Buruma, který tvrdí, že japonské publikum při pohledu na trpící představitele soudobých morálních ideálů prožívá pocity uklidnění, dostává se mu jakéhosi ujištění.⁵¹ Přestože se nacházejí v idealizovaném světě, chtějí vidět, že i známé postavy čelí problémům a vážným rozhodnutím, chtějí s nimi navázat emocionální pouto.

Specifickou potřebu japonského publika lze přirovnat k Aristotelovu termínu estetické katarze, jež nastává při sledování dramatu a projeví se v jakémsi duševním očištění – stimulace schopnosti prožívání soucitu, obav a empatie vyústí v uspokojující prožitek.⁵² Poznamenejme však, že na rozdíl od kabuki, kde je většinou za příčinu tragédie považováno samotné prostředí, popřípadě deterministické ladění narativu, antická tragédie staví na sérii špatných rozhodnutí protagonisty, která ho dovedou ke zkáze.⁵³ Boj s antagonistickou silou nutí protagonistu k rozhodování se, ale v porovnání se situací v kabuki jde o relativně vědomou a svobodnou volbu, nabízející více možných alternativ. V kabuki není protagonista, jenž je zobrazován jako morální příklad, strůjce svého neštěstí, nýbrž postavou, která trpí kvůli světu, do kterého se narodila, kvůli konfliktu s antagonistickými postavami a kvůli faktu, že její možnosti jsou velmi limitované, takřka nulové.

Ušlechtilost selhání je podmíněna nutností utrpení. Jedině tak se dá hovořit o vznešeném selhání, tedy prvku, který náleží morálně správnému protagonistovi. Potřeba zažít příkoří, a především schopnost ho dobře a důstojně snášet, představuje důležité charakteristiky, které jsou protagonistům přiřknuty. Podobnou premisu ostatně nalezneme v evropské filozofii:

„Podle Nietzscheho dobro spočívá v překonávání odporu – jde o vůli k moci. (...) Utrpení (za okolností tohoto světa) není jen něco, čím si musí jedinec projít, aby byl šťastný, je to spíš část toho, z čeho jeho štěstí sestává.“⁵⁴

⁵⁰ PRUŠA, Igor. *Antihrdinové v japonské populární fikci* [přednáška]. 2. května 2019.

⁵¹ BURUMA, Ian. *A Japanese mirror (...)*. s. 25.

⁵² PASKOW, Alan. What is Aesthetic Catharsis? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* [online]. 1983, 42(1), 59–68. [cit. 2020-01-09]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/429947>. s. 59.

⁵³ PASKOW, Alan. What is Aesthetic Catharsis? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. s. 62.

⁵⁴ REGINSTER, Bernard. *The affirmation of life: Nietzsche on overcoming nihilism*. London: Harward University Press, 2008. ISBN 978-0-674-03064-0. s. 231.

Japonské publikum utrpení postavy chápe jako nezbytné k utvrzení vlastního bytí a součást existence jako takové. Utrpení je přirozenou, ne-li nutnou součástí společenského systému vykresleného v kabuki a jen díky utrpení dokáže postava postupovat dále ke svému cíli (přičemž ale svůj cíl častokrát nesplní), a tak nabývat na morální hodnotě v očích diváka, stávat se tedy „správnou“, obdivuhodnou postavou rezonující hrdinské chování v japonském literárním a divadelním kontextu. Oslavovaní protagonisté bojují většinou za ztracenou věc – čím více se zdá, že je jejich cíl nesplnitelný, tím více je jejich počínání vykreslováno a chápáno jako vznešené a hrdinské.⁵⁵

Zdá se, že na základě těchto argumentů lze za všeobecný prototyp ušlechtilého protagonisty v kabuki označovat takovou postavu, která z důvodu střetu s antagonistickou silou snáší větší utrpení než všechny ostatní, její myšlení a chování odpovídá morálním hodnotám, které byly v té době považovány za „správné“ a je navíc publiku prezentována jako hrdinská, obdivuhodná. Předem prohraný souboj, utrpení, upřímné motivy bez postranních úmyslů, narativ, jenž postavu prezentuje v lepším světle – to jsou hlavní kvality protagonisty v kabuki.

2.2.2 Motivace

Dalším důležitým prvkem v rozlišování funkcí postav v kabuki je slovo *snášet*, v japonštině často vyjadřované jako *gaman* (我慢). Oslavovaný protagonista je schopen snášet utrpení, urážky a překážky na své cestě za cílem – asi nejznámějším příkladem jsou samurajové bez pána ve hře *Kanadehon Čúšingura*, kteří hnaní myšlenkou na pomstu musí snášet hanbu, jen aby zůstali v utajení a jejich plán mohl zdárně pokračovat. Antagonista se však vyznačuje mnohem prchlivějšími rysy, je náchylnější k vyprovokování. Jestliže je protagonista schopen odhodit své jméno a ve jménu *giri* bojovat za ztracenou věc, tak antagonista na své jméno, reputaci a postavení dbá, jeho motivace jsou často osobní, ovlivněné emocemi. Jak uvádí Buruma, protagonista „nemůže nic získat, ale přijít může o vše. Upřímnost je tak [jeho] jediná možná motivace.“⁵⁶ Upřímnost jednání (rozumějme v rámci společností stanovených ušlechtilých hodnot) kontrastuje s jednáním antagonisty, především pak se zápornou postavou. Ta je motivována ne naplněním *giri*, ale naopak naplněním svých *nindžó*. Využívá „nečestných“ praktik jako zákulisního manévrování, plánuje rozvrat, šíří mylné zprávy, záměrně vytváří situace, které budou mít citelný dopad na protagonistu.

⁵⁵ Cit. In: BURUMA, Ian. *A Japanese mirror (...)*. s. 158.

⁵⁶ BURUMA, Ian. *A Japanese mirror (...)*. s. 158.

Anderson pozoruje, že záporné postavy v kabuki spojuje jakási neschopnost sebekontroly a sebezapření, ať už ve jménu *giri* nebo kolektivu jako takového. Neschopnost potlačit své *nindžó* je vnímána jako projev slabosti, sobeckosti a paradoxně i neupřímnosti. To platí především u samurajské třídy, jejíž kodex *bušidó* kladl velký důraz na schopnost ovládat své myšlenky, motivace a emoce. Spíš než o schopnosti kontroly bychom měli mluvit o umění potlačení ega, pýchy, myšlenek o vlastní důležitosti.

Válečník nachází význam svého života pouze pokud jsou jeho činy a samotná existence propojeny s ostatními lidmi.⁵⁷ Jakmile jedná čistě na základě vlastních motivací – proto, aby posílil svou pozici v rodu, aby získal majetek, aby porazil nenáviděného nepřítele, který mu jeho plány komplikuje – odprošťuje se od těchto vazeb na okolí. Nitobe ve svém známém díle *Bušidó* popisuje, že právě vztah samuraje k dalším lidem dává vyniknout jeho nejlepším vlastnostem – náklonnosti k bližnímu, empatii, velkomyslnosti.⁵⁸ Motivace pramení výhradně z osobních zájmů nebo touha po penězích s výše uvedenými vlastnostmi značně kontrastuje. Nitobe vyzdvihuje přímé jednání, lež a podvod označuje za „*pouhou slabost*“.⁵⁹

Bušidó jasně reflektuje vertikální členění společnosti (či spíše vertikální strukturu v rámci daného rodu) a z ní vyplývající práva a povinnosti, pracuje s *giri* jakožto se závazkem a oddaností prvotně vůči panovníkovi, následně vůči svému pánovi.⁶⁰ Záporná postava ze samurajské třídy vzniká *de facto* tím, že v sobě nedokáže umlčet své skutečné emoce a pohnutky, staví důležitost svých potřeb před potřeby kolektivu (v tomto případě tedy buď japonského národa jako takového, nebo určitého rodu) a vymaní se z komplikovaného světa řízeného pravidly *šúdan išiki* a *giri*. Z tehdejšího japonského pohledu představovala taková postava spíše selhání než symbol zla. Byla důkazem toho, že to, co ji činí špatnou, je „*část lidské povahy, kterou se civilizovaní lidé dokáží naučit potlačit*“.⁶¹

Vnější konflikt, který se v *džidaimono* mezi antagonistou a protagonistou odehrává, tak nedosahuje rozměrů epického střetu zla a dobra, jeho úroveň a dosah je mnohem nižší, je většinou vázán pouze na několik postav nebo na skupinu (rod, rodina).

⁵⁷ ANDERSON, Lawford J. Japanese Swordfighters and American Gunfighters. *Cinema Journal*. s. 6.

⁵⁸ NITOBÉ Inazo. *Bušido* [online]. Praha: ms, vn, mv, 2003. [cit. 2019-09-10]. Dostupné z: http://busido.szm.com/InazoNitobe_Busido.pdf. s.13.

⁵⁹ NITOBÉ Inazo. *Bušido*. s. 23.

⁶⁰ Pánem může být myšlen kníže *daimjó* (大名) nebo hlava rodu. Pro ženy to může být také otec, manžel či syn.

⁶¹ BURUMA, Ian. *A Japanese mirror (...)*. s. 7.

„Když japonská záporná postava prohraje, tradičně se nejedná ani o symbolické vítězství spravedlnosti ani o vítězství abstraktního dobra nad zlem. Byl ukončen jeden konkrétní útlak.“⁶²

Anderson tuto myšlenku doplňuje:

„Antagonisté v džidaigeki zřídka kdy reprezentují metafyzické zlo, přestože se skoro vůbec nepochybuje o jejich zkaženosti. Jejich činy jednoznačně porušují přirozený lidský sklon ke správnému chování.“⁶³

Chování takové postavy je v rozporu s přirozeností civilizované japonské společnosti, a proto je na něj pohlíženo jako na zavrženíhodné, nemorální. Na druhou stranu vše nasvědčuje tomu, že tehdejší japonská společnost (nebo minimálně tehdejší myslitelé, kteří své myšlenky šířili mezi vládnoucí vrstvou, odkud se pak dostaly mezi obyvatelstvo) pojímala tendenci jednat z důvodu honby za osobním ziskem za jakousi temnou stránku každého člověka. Místo ve společnosti si pak zasloužili ti, kteří tuto část sama sebe dokázali potlačit či úplně odstranit. Oslavováni byli, především pokud za jejich činy stála oddanost (čú, 忠) nebo láska a úcta k rodičům (kó, 考), dvě nejváženější ctnosti tehdejší ideologie.⁶⁴

2.3 Stylizace rolí – systém jakugara

Načrtli jsme si rysy antagonisty a protagonisty v japonském divadelním a literárním kontextu s přihlédnutím k morálce, zmínili jsme povahu konfliktů a potřebu utrpení v dramatu, a tudíž bychom mohli přejít k užší problematice, a to k problému ženského antagonismu. V tomto krátkém oddíle však hodláme připomenout, že dramata kabuki, která výrazně podléhají stylizaci, mají svůj formální rámec pro jednotlivé druhy rolí. Jedná se o tzv. *jakugara* (役柄) – systém kategorií, do kterých jednotlivé role spadají. Kategorizace probíhala na základě pohlaví, věku, sociálního postavení, povolání, povahy atd. Tento systém se začal rychle vyvíjet už v polovině 17. století. V éře Genroku⁶⁵, zlatém věku kabuki, již byly ustáleny všechny hlavní kategorie. Každá kategorie představovala idealizovaný, stylizovaný stereotyp. Jednalo se o složitý soubor

⁶² ANDERSON, Lawford J. Japanese Swordfighters and American Gunfighters. *Cinema Journal*. s. 15.

⁶³ Tamtéž.

⁶⁴ ATHERTON, David Carl. *Valences of Vengeance: the Moral Imagination of Early Modern Japanese Vendetta Fiction*. New York: Columbia University, 2013. Disertační práce. Columbia University, East Asian Languages and Cultures Department. s. 6.

⁶⁵ Éra od roku 1688 do 1704.

poskládaný z jednotlivých hereckých technik *kata* (型)⁶⁶, daného kostýmu, paruky, líčení, způsobu vystupování a mluvy. Většina rolí a jejich herecké ztvárnění vznikala genericky na jevišti, herci přizpůsobovali své vystupování jak divácké odezvě, tak ideálům a stylizacím platným pro kabuki. V návaznosti na popularitu role vznikaly, měnily se a poté zas zanikaly v průběhu celého období Edo, a i z toho důvodu neexistuje konkrétní číslo značící počet všech možných kategorií. Složitý systém *jakugara* byl navíc během období Meidži⁶⁷ zrušen a v moderním kabuki se používá relativně volně, představuje spíše jakousi formální poučku nebo tradiční náhled na rozdělení rolí. Nicméně pro ustanovení teoretického rámce je při analýze postav v kabuki stále vhodné *jakugara* zmínit.

V rámci *jakugara* se setkáváme se třemi základními rozděleními: mužská role *tačijaku* (立役), ženská role *onnagata* a role protivníka *katakijaku* (敵役). První dvě zmíněné role, tedy mužská a ženská, jsou rozděleny na základě genderu. Třetí kategorie *katakijaku* je charakterizována funkcí, kterou v narativu vykonává. Obecně platí, že *tačijaku* reprezentuje protagonistu, *onnagata* mu pomáhá vyniknout. Role *katakijaku*, jak naznačuje znak *kataki* 敵, tedy oponent, rival, nepřítel, představuje tradičně antagonistu příběhu.⁶⁸ Jako všechny další základní kategorie, i *katakijaku* se dále dělí na nejrůznější podkategorie, jejich výčet je však proměnlivý, každý akademik prezentuje jiný počet rolí a přikládá jim různou důležitost.⁶⁹ Zmíňme zde na ukázkou tyto typy antagonistů, které existovaly v rámci tradičního systému:

- a) *džicuaku* (実悪) – hlavní záporná mužská role, nemorální antagonista.
- b) *džicugataki* (実敵) – antagonista, který předstírá, že je na straně protagonisty
- c) *iroaku* (色悪) – přitažlivá záporná postava, záporný svůdník
- d) *kugeaku* (公家悪) – záporná postava dvořana
- e) *kunikuzuši* (国崩し) – antagonista, který plánuje svržení rodu nebo císaře

⁶⁶ Esteticky stylizovaná forma pohybu, specifických úkonů, mluvy, vyjadřování emocí.

⁶⁷ Období mezi lety 1868 a 1912.

⁶⁸ Od toho je též odvozen název dramát zabývajících se pomstou – *katakiučimono* (敵討ち物). Taková dramata se označují taktéž jako *adaučimono*.

⁶⁹ Kategorii *katakijaku* lze dělit na nesčetné množství podkategorií, záleží na tom, jaký přístup bude pro kategorizaci zvolen, do jakých detailů se jednotlivé role budou zkoumat a na základně jakých argumentů budou vytvářeny nové podkategorie.

f) *hagataki* (端敵) – postava na straně antagonisty, vedlejší antagonista

Přestože kategorie antagonisty stojí samostatně od *tačijaku* a *onnagata*, které jsou rozděleny na základě genderu, je zajímavé, že *katakijaku* je považována za roli určenou mužským postavám.⁷⁰ Občas se setkáme i s případem, kdy je *katakijaku* zařazena rovnou pod *tačijaku*. Antagonistické ženské role jsou v odborné literatuře skoro vždy zařazovány pod kategorii *onnagata*, ne pod *katakijaku* – při jejich kategorizaci je spíše než jejich funkce důležitější otázka genderu a s ním spojená pravidla, stylizace a *kata* určená ženským postavám.⁷¹ Všimněme si také znaku 悪 (*aku*), který se v označení rolí objevuje. Tento znak s významem zlo, špatnost, proradnost, klam, nelidskost, může indikovat, že při rozdělování se hledělo i na morální kvality postavy a že jednotlivým rolím mohou být přiřazeny špatné, nemorální, zlé rysy a takové rysy se pak stanou charakteristickými pro jejich tradiční stereotypní zobrazení.

Antagonistu v *džidaigeki* můžeme porovnat s Prušovým „*nihilistickým antihrdinou*“⁷². Pruša se zmiňuje o antihrdinovi neboli o postavě, jež spadá do kategorie protagonistů, leč disponuje minimem hrdinských rysů nebo vlastností, které by ho činily sympatickým pro diváka.⁷³ Tento „hrdina s vadami“, jehož povaha skutků může být násilná či diskutabilní, se přes svou určitou imoralitu těší divácké popularitě. Díky vhodně zvolenému typu narativu, důkladnému vysvětlení motivací postavy a výraznému charismatu postavy interpretuje publikum jeho morální vady a skutky z nich pramenící jako opodstatněné a pochopitelné. Pro nihilistického antihrdinu je kromě výše uvedených vlastností charakteristické i to, že je motivován výhradně svými touhami, jeho motivace nespadá do širšího morálního kontextu.

Antagonista v *džidaigeki* se také těší velké popularitě (mimo jiné i díky estetizaci utrpení a zla), avšak na rozdíl od děl, která zkoumá Pruša, kabuki většinou nenabízí pohled do antagonistovy minulosti, nevysvětluje důvody a příčiny jeho antagonistického chování, nedává divákovi nahlédnout hlouběji do psychologie postavy. Důvodem je právě fakt, že postavy jsou produktem typizace a stylizace, jsou jim přiřazeny role v rámci *jakugara*. Toto formální rozdělení bylo na jednu stranu nesporně výhodné v tom, že každá podkategorie měla jasně dané

⁷⁰ Yakugara. In: *Historical dictionary of Japanese traditional theatre*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2014. ISBN 9781442239104. s. 426.

⁷¹ ODAGIRI Hiroko, Earl Roy MINER a Robert E. MORRELL. *The Princeton companion to classical Japanese literature*. Princeton: Princeton University Press, 1985. ISBN 0691008256. s. 328. Srov. KAWATAKE s. 135.

⁷² PRUŠA, Igor. *Antihrdinové v japonské populární fikci* [přednáška]. 2. května 2019.

⁷³ MORRELL, J. Page. *Bullies, bastards & bitches: how to write the bad guys of fiction* [online]. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books, 2008 [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <https://www.overdrive.com/media/630505/bullies-bastards-and-bitches>. s. 29.

charakteristiky a publikum tak vědělo, jakou funkci v narativu postava plní a dokázalo si ji snáze zapamatovat.⁷⁴ Na druhou stranu takové rozdělení vede k plošnosti postavy. Její pohnutky a myšlenky jsou po celou dobu dramatu neměnné, proto u ní nedochází k psychologickému a morálnímu posunu. V tomto ohledu je systém *jakugara* řekněme černobílý, rigidní a plochý. Nezaměňujme však vnitřní vývoj postavy s prvky, se kterými se v kabuki setkáváme velmi často – s odhalením pravé identity. Postavy se často vydávají za někoho jiného (základní rys podkategorie *džicugataki*) a konají diskutabilní činy, vše ale probíhá v rámci daného plánu. Rozporuplné činy a skrývání identity jsou pro jeho zdárné splnění nutné. Nedochází tak k duševní proměně nebo snad morálnímu prozření. Jedná se pouze o způsob, jakým jsou za nepříznivých podmínek nuceny jednat. Díky náznakům a propracované stylizaci (například díky kostýmům a líčení charakteristickým pro danou roli) však publikum většinou o skutečné povaze postavy vědělo.

⁷⁴ CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. s. 137.

3 Ženský antagonismus v kabuki

Koncept ženy jakožto antagonistické postavy není v kabuki příliš rozšířený, především v první polovině období Edo se s ženou antagonistkou setkáváme velmi sporadicky. Pokusíme se tedy přiblížit, proč je tak neobvyklý a zda do té doby využívaný koncept ženského antagonismu opravdu naplňuje výraznou funkci oponující síly v narativu a jak pracuje s otázkou morálky a relativistickým náhledem na ni. Zároveň ale uvedeme argumenty pro velký potenciál zobrazení ženy jakožto antagonistické síly a záporné postavy. Na několika příkladech pak bude demonstrován způsob, jakým byly antagonistické ženské role ztvárněny.

Žena v kabuki je odrazem fantazií a uměleckých idealizovaných představ tehdejších umělců a herců a její vyobrazení je spojováno s řadou složitých pravidel. Zároveň odráží ideologii šógunátu, jenž čerpal z myšlenek neokonfucianismu. Ten u žen nejvíce vyzdvihoval poslušnost, pokoru, zdrženlivost nebo oddanost. Vysoce hodnocena byla například i cudnost, skromnost nebo umírněnost.⁷⁵ Žena byla tedy považována za symbol oddanosti, vnitřní síly a pokorné ochránkyně rodu. V kontextu opulentního kabuki byla zároveň synonymem pro eleganci, křehkost a náznakovou erotičnost vycházející z raného období vývoje kabuki a odkazující na sensuální představení nejdříve ženských hereček a posléze mladých chlapců. Její vystupování a možnosti realizace jsou limitovány mnoha faktory, například zmiňovanými sociálními a moralistickými pravidly vycházejícími z neokonfucianismu, v kabuki prezentovanými většinou ve formě antagonistického světa, jemuž dominuje koncept *giri*. Omezení vytváří i samotná stylizace ve formě jednotlivých *kata*, kdy je preferováno náznakové před reálným. Fyzické omezení pak představuje kostým postavy, ve většině případů několikavrstvé kimono s dlouhým pásem *obi* (帯).

3.1 Tradiční funkce ženské postavy

Míra stylizace a idealizace ženských postav v kabuki se v rámci různých kategorií liší, avšak pro ženské role platí v zásadě stejná pravidla – žena v kabuki je ztělesněním ženy z nereálního světa, je elegantní, krásná, oddaná a pokorná. Při zběžném prohlédnutí nejrůznějších her kabuki se může zdát, že tento idealizovaný svět nedisponuje ženskou postavou, která by se výrazně

⁷⁵ ANDĚLOVÁ, Petra a HEROLDOVÁ Helena. Konfucianismus. In: KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ (ed.), *Základy asijských náboženství*. Praha: Univerzita Karlova, 2005. ISBN 8024609940. s. 81.

vymykala těmto standardům. Proč ale ženská role nemohla běžně plnit roli antagonisty v narativu?

Zaměřme se na dramata *džidaimono*, která čerpají náměty ze skutečných událostí a vrací se do minulosti. Zaměřují se především na členy samurajské vrstvy a na dvořany. Přítomnost a význam žen v těchto událostech (a samozřejmě pak v jejich následně zdramatizované verzi) jsou velmi limitované – narativu dominují muži a jejich vzájemné střety. To vyplývá z historického postavení ženy v japonské společnosti. S nastolením vojenské vlády v období Kamakura⁷⁶ byl utvrzen systém patriarchy. Role ženy byla následně i vlivem etických kodexů, jako je *bušidó* a neokonfucianismus, spojována s poslušností a věrností k mužské autoritě – v chronologickém pořadí k otci, manželci, synovi, v absolutním slova smyslu pak k panovníkovi. Pozorujeme zde jistou nutnost závislosti na schopnějším člověku, tedy muži, a tím i zavržení myšlenky samostatnosti a individuální motivace. Nepísané pravidlo, že žena bude poslušnou dcerou a příkladnou matkou, platilo bez výjimky i mezi samurajskými rody. Nitobe navíc doplňuje, že žena se „*od nejútlejšího mládí učila sebezapírání. Celý její život byl sebezapíráním a obětí. (...) V žádném stavu neměla žena méně volnosti než u samurajů.*“⁷⁷

Přimknutí ženy k mužské autoritě, posílené kulturními a společenskými vzorci Japonců – především kolektivním vědomím *šúdan išiki* – se v jisté době projevuje i v tradičním kabuki, jak například uvádí herec Ičimura Takenodžó VI. (市村竹之丞, 1929–2011):

*„Mužská postava musí být vždy v popředí, ženská postava v pozadí. Na jevišti je pomyslná čára, za kterou musí onnagata zůstat. (...) Onnagata pomáhá mužskému hrdinovi vyniknout.“*⁷⁸

Ženská postava byla de facto „*nucena žít ve stínu tačijaku*“⁷⁹, pokud se tedy nejednalo o čistě taneční vystoupení, kde účinkuje pouze *onnagata*, bez dalších herců. V narativech her *džidaimono* bylo funkcí *onnagata* pomáhat mužské postavě, dopomoci jí k lepší ilustraci jejích vlastností a rysů. Ženy v kabuki přímo nezasahovaly do politiky a fungování rodů, v případě

⁷⁶ Období mezi lety 1185–1333.

⁷⁷ NITOBE Inazo. *Bušido* [online]. Praha: ms, vn, mv, 2003. [cit. 2019-09-10]. Dostupné z: http://busido.szm.com/InazoNitobe_Busido.pdf. s. 47–48.

⁷⁸ Cit. In: LEITER, Samuel L. aj. Four Interviews with Kabuki Actors. *Educational Theatre Journal* [online]. 1966, 18(4), 391–404. [cit. 2017-09-20]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/3205266>. s. 393.

⁷⁹ GABROVSKA, G. Todorova. Onna Mono: The "Female Presence" on the stage of the all-male traditional Japanese theatre. *Asian Theatre Journal*. Vol. 32, No. 2, pp. 387–415. ISBN 6085350150. s. 401.

konfliktu nebo krize se mohly obětovat nebo se modlit k božstvům o zázrak.⁸⁰ Není proto přehnané tvrdit, že žena v *džidaimono* se často dostala do role oběti. Vzhledem k její pozici v rámci neokonfuciánského kodexu to není tak překvapivé, správná žena se podvolí a obětuje vše, co je potřeba, bez očekávání uznání nebo nějaké kompenzace.⁸¹ Její utrpení, můžeme říci snad i předurčení k utrpení, pak nepřímo navazuje na koncept šlechtnosti selhání a vytváří z ní postavu vyvolávající u diváků lítost a určitý prožitek katarze. Výborně také slouží jako objekt v rámci estetizace utrpení (*zankoku no bi*) – stačí zmínit běžně využívanou scénu mučení, tzv. *semeba* (責め場).⁸²

Jak samotná podstata jejich funkce, tak to, co na jevišti představitelé ženských rolí zobrazovali, se neslučovalo s podstatou antagonisty, a především se zápornou, nemorální postavou. Způsob, jakým byly ženské role prezentovány, neposkytoval velký prostor pro vytvoření výrazné antagonistické síly. Pokud byla postava na straně antagonisty, ocitla se, jak bylo řečeno, ve stínu mužské role. Její přispění mohlo být maximálně nepřímé, samotným konatelem a stěžejním symbolem antagonismu se stal muž.

3.2 Re prezentace ženského antagonismu

Přestože jsou zde uvedeny argumenty, že tradičně se koncept ztvárnění ženské role v kabuki s podstatou antagonismu neslučuje, ženy oponující protagonistovi přece jen nacházíme. Zmiňme zde dvě řešení tohoto paradoxu, se kterými kabuki operuje: antagonismus ve jménu *giri* a přeměna na nelidskou bytost. Ačkoliv obě možnosti, kterým bude věnován prostor níže, zobrazují ženskou postavu v netradičním antagonistickém světle, je třeba při jejich zkoumání vzít do úvahy také faktory jako ideály ženské postavy v kabuki či ovlivňování názoru publika. Jak totiž bude zdůrazněno, oba navrhované prototypy nejsou přímočarým a stereotypním druhem antagonismu, se kterým se setkáváme například u mužských postav a jejich kategorizace v rámci *jakugara*.

⁸⁰ SHIMAZAKI Satoko. *Edo Kabuki in Transition From the Worlds of the Samurai to the Vengeful Female Ghost*. New York: Columbia University Press, 2016. ISBN 9780231540520. s. 144.

⁸¹ BURUMA, Ian. *A Japanese mirror (...)*. s. 24.

⁸² *Semeba* označuje vrcholnou scénu dramatu, při které dochází k fyzickému či psychickému mučení, zpravidla ženské postavy. Nejznámějším příkladem využití vysoce stylizované formy mučení ženské postavy je *semeba* ze hry *Dan no ura kabuto gunki* (壇浦兜軍機, premiéra v roce 1732).

3.2.1 Antagonismus zapříčiněný povinností *giri*

Prvním používaným prototypem ženy-antagonistky je postava, která poruší jistý morální koncept, chová se tudíž v očích soudobé společnosti špatně, v rozporu s ženským ideálem. Postava tak činí ve jménu povinnosti vůči společnosti nebo okolí, tedy *giri*. Žena může dostat za úkol někoho oklamat, rozptýlit či dokonce zabít, k jejím činům ji může přivést i vlastní úsudek a přesvědčení o své povinnosti vůči třetí straně. Dochází proto k přímé konfrontaci s další postavou. Může jít o násilný rozpor, intriky, ale i sebeobětování v zájmu rodu nebo rodiny. Jednání postavy a uchýlování se k nátlaku a lži je z morálního hlediska vnímáno jako špatné, dojde-li však k uspokojení *giri*, „prohřešek“ je jí odpuštěn. Prokázání loajality působí v závěru hry jako princip *deus ex machina*, jelikož záhy nabízí rozuzlení problému, který se předtím zdál nevyřešitelný.

Zajímavým příkladem prezentování ženské postavy jako antagonistické je postava Tamate Gozen ze hry *Seššú gappó ga cudži* (撰州合邦辻).⁸³ Předstírá, že je vášnivě poblouzněna svým nevlastním synem Šútokumaruem. Ten kvůli „nemravné“ náklonnosti ze strany své macechy oslepne po požití jedu, který mu je podstrčen. Když se v domě své rodiny Tamate potká s Šútokumaruem a jeho snoubenkou, kteří kvůli mladíkovu postižení rychle opustili své sídlo, pokusí se ho přede všemi svést. To pobouří nejen Šútokumarua, ale i jeho snoubenku, která s ní začne bojovat. Rozčilen je též otec Tamate, jenž své dceři v afektu zasadí smrtelnou ránu mečem. Umírající Tamate stihne vysvětlit, že se snažila ochránit svého nevlastního syna před intrikami jeho bratra, který se ho plánoval zbavit a uzurpovat moc v rodu. Věděla, že slepota ho přiměje odejít z domova, a tím bude před svým bratrem chráněn. Nabídne šokovanému nevlastnímu synovi svou krev, díky jejíž magické síle se syn zázračně uzdraví. Rodina prosí Tamate o odpuštění, mladá žena však umírá.

Lze Tamate bez problému označit jako antagonistku nebo snad i jako zápornou postavu? Závěr hry ji oslavuje jakožto milující matku, která z lásky pro svého nevlastního syna obětuje svůj život. Zároveň je vychvalována její obět v rámci odhalení spiknutí a obnovení stability rodu. Z hlediska motivace je klíčovým faktem to, že Tamate jednala v zájmu *giri*, tedy v zájmu syna a rodu, obětovala se pro své blízké. Avšak do posledního okamžiku je její postava prezentována antagonisticky a nemorálně. Zde vidíme, jak velký vliv má na rozlišování protagonisty a antagonisty zvolený styl narativu a vypravěč. O to více šokující je pak odhalení její pravé motivace. Ve prospěch kategorie antagonisty nahrává skutečnost, že Tamate je v příběhu

⁸³ Nejdříve bylo drama napsáno pro loutkové divadlo v roce 1773, kabuki ho adaptovalo později.

dostatečnou oponující silou, která v jistých situacích vybočuje z morálních koncepcí tokugawské společnosti a kontrastuje s rysy jiných postav. Zamyslíme-li se také nad důležitou kvalitou protagonisty v kabuki – honbou za nespelnitelným cílem, zjišťujeme, že cíl Tamate není nikterak neuskutečnitelný. Tamate dokonce uspěje a ochrání svého syna i rod.

Mladá žena na druhou stranu disponuje i vlastnostmi, které jsou běžně asociovány s hrdinstvím. Asi nejvýraznější je její sebeobětování. Tento akt ji očistil od jejího předchozího jednání a v soudobém publiku mohl vyvolat určitou sympatii a lítost. Lze tak říci, že Tamate představuje jak antagonistku (z velké části kvůli způsobu, jakým je až do konce prezentována divákům), tak tragickou postavu, která sice uspěla, leč za své vybočení z norem musela zaplatit svým životem. Odvážíme se tvrdit, že kvůli povaze její motivace se v kontextu tehdejší japonské společnosti a jejích morálních hodnot nedá charakterizovat jako záporná postava. Stejně tak ale nespĺňuje dostatek bodů ve výčtu typického protagonisty v kabuki, jež jsou uvedeny ve druhé kapitole, a proto je zřejmě příhodnější se od této kategorie v případě Tamate distancovat.

3.2.2 Předurčení k moci a zlu

Druhým případem prezentované formy ženského antagonismu v kabuki je proměna či transformace, jež v jistých případech vede k získání moci a prostředků k aktivní opozici a odporu. Je zajímavé, že s nemorální ženskou postavou nebo se ženou disponující velkou fyzickou silou se v kabuki příliš nesetkáváme, přestože v myšlenkových směrech nebo v představách a konceptech ovlivňujících japonskou kulturu nacházíme mnoho argumentů pro jakousi předurčenost ženy ke zlu a k destruktivní moci. Podle buddhismu bylo pro ženu cestou ke spasení narodit se v dalším životě jako muž.⁸⁴ Už samotné pohlaví ji stavělo do pozice, ve které nemohla dosáhnout osvícení, a dávalo jí tělo, ve kterém se skrýval hřích.⁸⁵ Žena mohla být přirovnávána k přírodě – pokud je člověkem zkrocená a ovládaná, je krásná, pečující a užitečná. Avšak neustále představuje potenciální nebezpečí katastrofy, náhlého výbuchu emocí a síly.⁸⁶ Paradoxně se v ní slučuje neposkvřenost s nečistotou *kegare* (汚れ)⁸⁷, přičemž *kegare* je v rámci *shintó* chápáno jako skutečné znečištění, například špínou a krví, ale i jako nečisté srdce – v obou případech něco, čemu se Japonci úzkostlivě vyhýbali. V této souvislosti se

⁸⁴ FAURE, Bernard. *The Power of Denial–Buddhism, Purity and Gender*. New Jersey: Princeton University Press, 2009. ISBN 9781400825615. s. 105.

⁸⁵ SHIMAZAKI Satoko. *Edo Kabuki in Transition (...)*. s. 163.

⁸⁶ BURUMA, Ian. *A Japanese mirror (...)*. s. 65.

⁸⁷ Buruma uvádí zajímavý příklad tohoto paradoxu, a to bohyni Izanami (viz *A Japanese mirror (...)*, s. 48).

Japonci obzvláště obávali žárlivosti, která se údajně skrývala v každé ženě, a která se dle některých hromadila a vyplavovala z ženského těla v podobě menstruační krve, čímž indikovala nečistotu a zkaženost její duše a podstaty jako takové.⁸⁸ Právě žárlivost byla označována za nejhorší vlastnost žen a zároveň za původ jejich obrovské síly, která je v nich skryta a kterou v nich společnost cíleně potlačuje. Uvolnění takové potlačované energie následně vede k nekontrolovanému výbuchu emocí, především zmíněné žárlivosti.

Jelikož byl takový výbuch vnímán negativně, skýtal určitý zdroj inspirace pro vytvoření ženské záporné postavy nejen v literárních dílech, ale i v divadle kabuki. V literatuře se s dramatinou verzí destruktivní ženské síly setkáváme především v rámci žánru *kaidan* (怪談).⁸⁹ Kabuki s výbuchem ženských emocí pracuje taktéž – vykresluje ho jako rozbušku dramatické proměny v nelidskou bytost.

Kabuki touto transformací představuje divákům novou alternativu antagonistické role, díky které může žena použít svých nově získaných schopností a síly ke komplikování plánů svých nepřátel. Problém nekompatibility reprezentace ženského ideálu s antagonismem je v tomto případě řešen odklonem od lidskosti, respektive ženskosti jako takové. Jediným akceptovatelným způsobem, jak ženská postava v kabuki mohla uniknout ze složité struktury vztahů, nařízení a omezujících pravidel v rámci ideálního jevištního vyobrazení, bylo *de facto* zřeknout se své ženskosti.

Způsobů, jak se zřeknout ženskosti, bylo několik, v zásadě se však dělí na dvě hlavní kategorie. V případě proměny za života mluvíme o tzv. proměně *henšin* (変身). Postava na sebe mohla vzít podobu zvířete (liška, volavka), antropomorfního démona (většinou s hadími rysy), nebo se stát duchem (*ikirjó*, 生き霊). Při posmrtné proměně se postava také transformuje v ducha, pro což se používá termín *jókai henge* (妖怪変化). V případě sebevraždy, jakožto tragického řešení neřešitelného problému, ale i idealizovaného a romantizovaného způsobu zachování cti, vedla smrt zpravidla k nalezení klidu na onom světě. Avšak pokud postavu se zemí svazovala

⁸⁸ SHIMAZAKI Satoko. *Edo Kabuki in Transition* (...). s. 155.

⁸⁹ Díla žánru *kaidan* pojednávají především o nadpřirozených a strašidelných událostech, objevují se v nich duchové nebo přízraky. Čínská a japonská literární tradice, ze které *kaidan* vycházel, byla výrazně ovlivněna i buddhistickou naukou.

nevyřešená minulost, křivda či silné emoce (nejen u sebevraždy, ale i u vraždy), proměnila se v pomstychtivého ducha *onrjō* (怨霊).

Zvířecí podoba umožnila postavě narušit pravidla lidského světa a vyjádřit své skutečné pocity a myšlenky více explicitně – alespoň tedy v rámci možností dané zvířecí podoby. Ženy ve zvířecí podobě se ale narozdíl od démonů a duchů většinou neuchylují k akci vedoucí k přímé opozici, násilí, teroru ani ke mstě. Podoba démona a ducha nabízela ženské postavě možnost jednat individuálně, na základě vlastních motivací a tužeb, bez jakýchkoliv vazeb na pravidla *giri* a oponovat rigidnímu konceptu její původní role poslušné a odevzdané ženy.

Ženského ducha *onrjō*, který v sobě přechovává nenávist a zlobu, v kabuki zpopularizoval známý dramatik Curuja Nanboku IV. (鶴屋南北, 1755–1829). Ten ducha zařazoval do dramát *sewamono* a *kaidanmono* (怪談物). Nejslavnějším *onrjō* v kabuki je Oiwa, postava z Curujova dramatu *Tókaidō Jocuja kaidan* (東海道四谷怪談, premiéra v roce 1825). Oiwa se stává neobvyklým antagonistou narativu a zpochybňuje morální předpoklady a očekávání vztahující se na ženské postavy, jelikož nejedná ve jménu *giri*. Oklamána svým snoubencem Iemonem i rodinou Itó, jež se snaží o manželský svazek mezi Iemonem a jejich vnučkou Oume, si během slavné scény česání vlasů, které jí postupně v chomáčích vypadají a začne z nich téct krev, nešťastnou náhodou prořízne hrdlo mečem a umírá s kletbou na rtech. Neschopna odpoutat se od nenávisti a žárlivosti se stává svým vlastním mstitelem a vydává se na cestu odplaty. Skrze její jednání, triky a manipulaci Iemon zabije svou novomanželku i svého tchána a Oiwa pokračuje ve své mstě dále, na širší rodině a přátelích jejího bývalého snoubence.

Oiwa můžeme označit za antagonistu příběhu samozřejmě kvůli jejímu výraznému konfliktu s Iemonem a jeho rodinou, na nějž je narativ soustředěn. Dále pak z důvodu její motivace – nejedná v rámci *giri*, je vedena svými osobními pohnutkami, doslova živena myšlenkou na pomstu a uspokojení. Pro naplnění svého cíle využívá lsti a manipulace, tedy praktiky přiřazované antagonistickým postavám. Avšak neznamená to nutně, že představuje i zápornou postavu. Problematickým bodem při určování druhu antagonismu v narativu je morální aspekt pomsty a neobvyklá situace, kdy ukřivděná oběť vstane z mrtvých a koná to, co je v jejích očích spravedlivé. *Onrjō* jako takový je chápán jako produkt žárlivosti a nenávisti, tedy negativních emocí. Scéna s vypadávajícími vlasy a krví symbolizuje poskvrnění *kegare* a vše tedy nasvědčuje, že postava Oiwy by měla být vnímána jako záporná – alespoň tak je v této scéně prezentována. Nicméně msta byla stejně jako například sebevražda idealizovaným a

romantizovaným činem a během vlády tokugawského šógunátu (za předpokladu splnění určitých podmínek) činem legálním.⁹⁰ Morální komplexnost a nejasná hranice spravedlnosti rozdělují názory diváků i odborné veřejnosti a lze tvrdit, že pohled na Oiwu reflektuje relativní aspekt morálky – to, zda bude publikum inklinovat k sympatiím na základě práva tragické postavy na pomstu, nebo naopak bude na straně sužované rodiny, závisí nejspíše i na tom, během jaké historické, politické, právní a společenské situace je drama uváděno.

3.2.3 Záporná postava a *iroke*

Mohli jsme vidět, že v obou výše zmíněných případech bylo diskutabilní, zda postavu v rámci antagonismu charakterizovat jako zápornou. Jak by tedy bylo možné vytvořit ženskou postavu, která by se nemusela zřeknout své idealizované ženskosti a zároveň by sloužila jako nemorální oponující síla v narativu? Pokusme se na možné ztvárnění ženských záporných postav inspirovat v Čikamacuových poznámkách o nutnosti prolínání reality s iluzí:

„Umění existuje na úzkém rozhraní mezi realitou a iluzí. Jistě, lidé teď preferují realitu, takže vazal na jevišti se snaží kopírovat gesta a mluvu skutečného vazala. Avšak pomaluje si někdy skutečný vazal obličej pudrem nebo červení, jako to dělá herec? Nebo by bylo snad poutavé, kdyby se herec, mající na paměti, že skutečný vazal chodí nenalíčený, objevil na jevišti s neupravenými vousy a oholenou hlavou? Právě tímto myslím tenkou hranici mezi realitou a iluzí.“⁹¹

K vytvoření dojmu, že se jedná o realistickou postavu, je nutné inspirovat se v její skutečné předloze, ale nekopírovat ji doslova. Jakkoliv nemorální a silná mohla předloha postavy být, její dramatizovaná verze k ní musela přimíchat určitou estetickou esenci za účelem vyrovnání reality a fikce, za účelem vybalancování sympatie a nesympatie ze strany diváka. Mužské záporné postavy k tomu využívaly například zveličenou sílu nebo výrazné charisma a neohroženost. Role *iroaku* (okouzlující, přitažlivá mužská záporná postava) pracuje s prvkem *iroke no bi* (色気之美), jakousi krásou smyslnosti či přitažlivosti, kterou vyvažuje své nemorální rysy. Tato smyslnost má nejspíš kořeny v rané podobě kabuki, tedy ve smyslných parodických představeních a posléze v erotičnosti mladých herců *wakašu* (若衆). Kabuki tuto

⁹⁰ ATHERTON, David Carl. *Valences of Vengeance: the Moral Imagination of Early Modern Japanese Vendetta Fiction*. s. 3.

⁹¹ Cit. In: UEDA Makoto. Chikamatsu and His Ideas on Drama. *Educational Theatre Journal* [online]. 1960, 12(2), 107–112. [cit. 2019-09-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/3204612>. s. 108.

neobyčejnou kvalitu těch, které prezentuje publiku jako nemorální, účelně zvýrazňuje a činí zlo přitažlivým prvkem hry, jakýmsi zakázaným ovocem nebo snad květinou zla.⁹²

U záporných ženských postav by byla podobná fúze velmi efektivní. Stylizované elementy jako přímočará obrovská síla příliš neodpovídají idealizované představě o ženské postavě v kabuki. Naopak náznaková smyslnost *iroke* (色気) je považována za jeden z hlavních stavebních kamenů umění herců *onnagata*, a neodmyslitelně patří k zobrazení ženy na jevišti. Pokud by tedy měla vzniknout výrazná ženská záporná postava, její narušení základního konceptu by mohlo být vyrovnáno zvýrazněním jejího *iroke*, neboli prvku, který definoval její idealizovanou ženskost. Vytvoří se tak iluze svůdného zla – na jednu stranu ono zlo sídlí v jejím nitru a je její podstatou (o níž pojednávalo množství buddhistických spisů), na druhou stranu v jistém smyslu zamlžuje divákům zrak, jelikož okouzlení *iroke* nebudou schopni okamžitě postavu morálně odsoudit. Stejně jako v případě mužských postav může smyslnost ženské záporné postavy pomoci herci získat přízeň publika, manipulovat s jeho pohledem na situaci přestavenou na jevišti a pomyslně „ubírat“ na nemoralitě záporné postavy.

3.3 Průlom v zobrazení ženského antagonismu – *jajoi kjógen*

V obou výše zmíněných případech jsme pozorovali ženský antagonismus, který se podrobuje kritice. Nejde totiž o výrazné ženské antagonistky popírající většinu idealizovaných vlastností a ctností, které byly ženským rolím přiřknuty. Nejedná se ani o postavy, které by byly stále ve své lidské podobě a jejichž nemorálnost by nebyla podmíněna přeměnou v nelidskou bytost.

Nový druh ženských antagonistek v *džidaimono* se objevil až se vznikem dramát označovaných jako *jajoi kjógen* (弥生狂言). Pojem *jajoi* odkazuje na třetí měsíc lunárního kalendáře, během kterého byly tyto hry hrány. V tomto období měly ženy ze samurajského dvora dovoleno navštívit svou rodinu a odpočinout si od služby. Díky volnému času tak každoročně tvořily v období třetího měsíce významnou část tehdejšího publika a *džidaimono* tím pádem apelovala právě na ně.⁹³ Hry byly záměrně situovány do prostředí samurajského dvora, čímž byly pro divačky blízké, zároveň však mohly sloužit jakožto médium pro sdělování morálních ponaučení. Do této kategorie patří i nejhranější drama z žánru *kagamijamamono*, tedy *Nišikie*, které je

⁹² HATTORI Jukio. *Kabuki kotobačó*. Tókjó: Iwanami šoten, 1999. ISBN 4004306116. s. 147.

⁹³ IŠIBAŠI Ken'ičiró. *Kabuki midokoro kiki dokoro: geidan de cuzuru kabuki kanšó*. Kjóto: Tankoša, 1993. ISBN 4473012816. s. 43.

spolu s jeho pokračováním hlavním předmětem analýzy této práce, dále pak například *Meiboku Sendai hagi* (伽羅先代萩, premiéra v roce 1777) nebo *Šin Usujuki* (新薄雪, premiéra v roce 1741).

Jajoi kjógen dal vzniknout nejvýraznějším ženským antagonistickým postavám v *džidaimono*, jmenovitě postavě Iwafudži (*kagamijamamono*) a Jašio (*Meiboku Sendai Hagi*). Netradiční na těchto postavách bylo to, že popíraly idealizovaný koncept ženské role v kabuki a na rozdíl od jiných antagonistek které jim předcházely, nebylo jejich primární motivací *giri*, ale jejich osobní tužby. Oponovaly protagonistům ve své přirozené lidské formě, dokázaly být dostatečně výraznou antagonistickou silou i mezi ostatními muži, svými činy konkurovaly nebo dokonce předčily mužské záporné postavy. Tvoří unikátní výjimku v jinak rigidním schématu ženských postav v *džidaimono*.

Jejich neobvyklé ztvárnění a netradiční role později inspirovaly mnohé dramatiky a herce a předznamenaly zrod žen-antagonistek v žánru *sewamono* a především *kizewamono* (生世話物)⁹⁴, které se na jevišti začaly objevovat v 19. století. Systém *jakugara* takové role označuje jako *akuba* (悪婆)⁹⁵ a *dokufugata* (毒婦方).⁹⁶ V průběhu 19. století pak popularita her dramatičtějších soudobé události rostla a předčila tradiční *džidaimono*. Diváci se dokázali mnohem lépe vžít do děje dramatu, která vykreslovala život střední a nízké vrstvy a která se odehrávala na důvěrně známých místech. Můžeme říci, že vlivem jakýchsi realistických a naturalistických tendencí se v mnoha násilných scénách začala objevovat syrovost před náznamy, a dramatici se, nejspíše i ve snaze ukojit nenasytné publikum bažící po dramatických zápletkách, začali zaměřovat na mnohem širší skupinu postav a vyobrazovat tak do té doby opomíjené typy protagonistů i nové druhy záporných postav, včetně ženských.⁹⁷ Při dramatizaci takových postav se mohli inspirovat právě antagonistkami, jako byla Iwafudži nebo Jašio. Prominentními se pak tyto ženy-antagonistky staly až během období Meidži.

⁹⁴ *Kizewamono* se řadí pod kategorii *sewamono*. Označuje dramata zaměřující se na postavy z nejnižších společenských vrstev nebo na okraji společnosti (prostitutky, zloději, kriminálníci). První dramata žánru *kizewamono* měla premiéru v první polovině 19. století, přičemž jejich vrchol přišel v polovině druhé.

⁹⁵ Žena ve středních letech, která se většinou propadne na společenském žebříčku a uchýlí se k prostituci nebo ke kriminálním aktivitám.

⁹⁶ Okouzlující vražedkyně a vyděračka.

⁹⁷ KAMIJAMA Akira. Dokufumono no kindai. In: *Taišó engi kenkjú*. 1997, 6, 61–70. [cit. 2019-12-20]. Dostupné z: https://m-repo.lib.meiji.ac.jp/dspace/bitstream/10291/12867/1/taishouengeki_6_61.pdf. s. 63.

Mohlo by se zdát, že tento krok napomohl uvolnění rigidní role ženy v kabuki. Ženské postavy už nebyly na první pohled dokonalé – začaly být ztvárňovány jakožto postavy s určitými chybami nebo diskutabilními rysy, což psychologii postav nepochybně dodalo na hloubce. Ale i v tomto případě byly *akuba* i *dokufugata* většinou motivovány „vyšším dobrem“, popřípadě vyhlídkou na poklidný romantický vztah. Jak uvádí neokonfuciánský učenec Kaibara Ekken (貝原益軒, 1630–1714), žena se musí ke svému manželovi či milenci „*chovat jako ke svému pánovi a sloužit mu se vší zbožnou úctou a hlubokým obdivem, kterého je jen schopna.*“⁹⁸ V jistém smyslu tak nové kategorie žen-antagonistek částečně kopírovaly některé ideály neokonfuciánské morálky, když se uchýlily ke zločinu ve jménu partnera nebo rodiny. Měly sice mnohem větší prostor pro individuální jednání a vyjádření svých pohnutek, nepřičilo se jim násilí ani lži, avšak ve výsledku je kabuki prezentovalo spíše jako tragické postavy, oběti okolností a sklouzávalo opět ke známému prototypu vyobrazení ženy jakožto trpitelky, podobně jako Tamate Gozen, o které jsme se dříve zmiňovali.

Nicméně je klíčové uvědomit si, že zrod individualistických, silných a okouzlujících antagonistek v *jajoi kjógen* přinesl do divadla kabuki větší kreativitu při zobrazování jinak relativně jednotvárné ženské postavy a napomohl zrodu propracovanějších a komplexnějších ženských postav v 19. století. I přes propracovanost antagonistek v pozdějších hrách kabuki se konflikt v dramatech *kagamijamamono* výrazně vyjímá svou dynamičností a do té doby dosud nepoužitými elementy při ztvárňování ženské postavy a zla v ní skrytého. Dramata nabízí divákovi neobvyklou scénu – ničím omezený střet tří velmi odlišných ženských postav. Přestože je z narativu a způsobu dramatizace viditelné, že autor a herci se snažili ovlivnit diváky a řekněme podsouvat jim „správnou interpretaci“ toho, kdo je hrdina a kdo záporná postava, při objektivním zkoumání hry je jasně viditelné, že *kagamijamamono* smývají černobílou hranici mezi „dobrem“ a „zlem“ a že jejich interpretace z hlediska morálky je mnohoznačná.

⁹⁸ Cit. In: BURUMA, Ian. *A Japanese mirror (...)*. s. 15.

4 Rozbor her *kagamijamamono*

Termínem *kagamijamamono* se označuje skupina dramát, jejichž narativy zpracovávají dvě skutečné události japonské historie, a to politické rozbroje na dvoře feudálního knížete Maedy v provincii Kaga mezi lety 1740 a 1750 a incident v sídle šóguna z roku 1724, kdy mladá samurajka pomstila svou paní, jež si kvůli zotuzení, které utrpěla při bití sandálem, vzala život. Hry vznikaly mezi lety 1780 a 1860 a tvůrci s herci zpočátku přistupovali k historickému materiálu individuálně. Buď zvolili formu jakési syntézy událostí do jednoho širšího narativu (což se dělo nejdříve u her psaných pro *džóruři*) nebo se po vzoru dalších *džidaimono* rozhodli upozadit ženský konflikt ve prospěch vyniknutí mužských postav, jako například ve hře *Kagamijama sato no kikigaki* (加賀見山廓写本, premiéra v roce 1780). Pro přehlednost je vhodné zmínit, že *kagamijama* ve slově *kagamijamamono* má dva různé znakové zápisy a více možných interpretací. V případě zápisu 加賀見山 odkazují znaky 加賀 na provincii Kaga, ve které se odehrály mocenské rozbroje, které inspirovaly vznik dramát. Zápis 鏡山 pak odkazuje na rodné místo postavy Ohacu. Samotný znak pro zrcadlo 鏡 může též značit, že Ohacu symbolizuje zrcadlo ženské samurajské věrnosti.

Záhy začínáme sledovat tendenci výraznějšího zaměření na incident zachycující konflikt žen a na následnou pomstu. Možným důvodem může být vzrůstající popularita her o pomstě, kterou vyvolala premiéra dramatu *Kanadehon Čúšingura*, ale i komerční motivace – jak již bylo zmíněno, samurajské ženy tvořily značnou část potenciálního publika a pokud by hra prezentovala postavy, se kterými se publikum snáze identifikuje, zaznamenala by větší ohlas a déle by se na divadelních prknech udržela.

Kabuki prodělalo na sklonku 18. století několik výrazných změn – ekonomická nestabilita v zemi měla dopad na působení jednotlivých scén, ale i na kostýmy či produkci propagačních materiálů, také jednotlivé *kata* prošly mnoha inovacemi. Docházelo k různým experimentům, ať už s jevištními technikami, tak s novými rolemi. Mezi takový typ nové role se řadí i ženská záporná postava, která se v roce 1777 objevila ve hře *Meiboku Sendai Hagi*.⁹⁹ Postava Jašio, která se v souvislosti se zápornými ženskými postavami často skloňuje, vytvořila základy pro

⁹⁹ Toto *džidaimono* se zaměřuje na soupeření dvou klik v klanu Date.

postavu Iwafudži, která byla za velkého diváckého ohlasu představena o několik let později v rámci her *kagamijamamono*.

4.1 *Nišikie*

Původ dramatu *Nišikie* se nalézá ve hře napsané pro loutkové divadlo, která měla premiéru v roce 1782 v Kjótu. Přestože se věnovala relativně soudobým událostem, byla v souladu s tehdejšími konvencemi produkce *džidaimono* záměrně zasazena do minulosti. Skládala se z 11 dějství, později byla zkrácena na devět.¹⁰⁰ V této hře se poprvé setkáváme se třemi ženskými postavami Onoe-Ohacu-Iwafudži. V šestém a sedmém dějství je nastíněn jejich konflikt, avšak příběh se spíše soustřeďuje na intriky Iwafudžina bratra Dandžóa, a jako hlavní téma hry převažuje mocenský rozbroj jednotlivých klik v samurajském rodu.

Konflikt tří žen za své centrální téma volí až verze upravená pro divadlo kabuki, uvedená čtvrtého měsíce roku 1783 v edském divadle Morita-za (森田座). Scénáře se ujal lékař a dramatik Jó Jótai (容楊黛, ? – ?). Jó měl jakožto doktor přístup do šógunova sídla a ve složitých zákulisních vztazích i v hierarchii mezi ženami se dobře orientoval. Své znalosti se rozhodl zúročit i při psaní a nechal se jimi inspirovat při tvorbě *Nišikie*. Z původního dramatu vynechal většinu dějství, která se zabývala politickým zemětřesením na dvoře samurajů a zaměřil se právě na trio žen, jemuž byl původně věnován prostor jen na dvě dějství.

Nastiňme si krátce dění ve hře *Nišikie*. Ženy ze samurajského dvora oslavují s princeznou svátek rozkvetlých švestek. Vysoce postavená paní Iwafudži žárlí na popularitu mladé a krásné paní Onoe a přede všemi se jí snaží vyprovokovat k souboji, jelikož má podezření, že Onoe, která je měšťanského původu, neovládá bojová umění. Hodlá Onoe zesměšnit, na pomoc však přichází Onoina služebná Ohacu. Ta se nabídne, že bude bojovat místo své paní, a nakonec se jí podaří všechny ženy včetně Iwafudži porazit.

Princezna svěří Onoe do opatrování vzácné vonné dřevo *randžatai* (蘭奢待). Avšak když je Onoe později požádána, aby dřevo předložila, zjistí, že dřevo někdo odcizil a na jeho místo dal pletený sandál *zóri* (草履). Iwafudži Onoe obviní z krádeže a lži a surově ji sandálem zbije. Zostuzená a ponížená Onoe se zvedá ze země pouze s myšlenkami na smrt.

¹⁰⁰ BRANDON, James R. and Samuel L. LEITER. *Kabuki plays on stage. Volume 2*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2002. OCLC 1103896121. s. 174.

Ohacu se dozvídá o tom, co se stalo, a snaží se svou paní rozptýlit. Onoe předstírá, že jí je lépe, v duchu je však odhodlaná zemřít. Napíše své rodině dopis na rozloučenou, vloží ho do malé truhlice a tu předá Ohacu, aby ji šla doručit. Ohacu má zlé tušení, na cestě potkává samá špatná znamení. Narazí na dva muže, kteří se prou o truhlici s vonným dřevem, zaplete se do jejich sporu a upustí tak tu svou. Z její truhlice vypadne Onoin dopis a polekaná Ohacu spěchá zpátky. Je však už pozdě, Onoe si po závěrečné konfrontaci s Iwafudži zabodla čepel dýky do hrudi. Ohacu přísahá nad mrtvým tělem své paní, že ji pomstí.

Ohacu v noci překvapí Iwafudži v zahradách a ve vzájemném souboji ji zabije. Svůj čin dokoná tím, že mrtvé tělo Iwafudži zbije sandálem. Oplatí tím Iwafudžino bití z dřívějšího dějství, jehož obětí se stala její paní. Ohacu se chystá vzít si život, je však zadržena ženami, které se v zahradách objeví. Po vysvětlení celé situace je odměněna za příkladnou věrnost a je jí uděleno jméno Onoe II.

4.2 *Goniči*

Hra *Goniči*, taktéž známá pod názvem *Kocujose no Iwafudži* (骨寄せの岩藤)¹⁰¹, plynule navazovala na děj *Nišikie* a měla premiéru na prknech divadla Ičimura-za (市村座) v Edu, a to ve třetím měsíci roku 1860. Autorem je dramatik Kawatake Mokuami (河竹黙阿弥, 1816–1893), žák Curuji Nanbokua IV. a významný autor působící na přelomu období Edo a Meidži. Drama sestává z 5 dějství rozdělených na 9 scén a můžeme jej zařadit do více kategorií najednou – kromě *džidaimono* se jedná o hru o pomstě (*adaučimono*), strašidelné drama (*kaidanmono*) nebo přeřpanou hru, tzv. *kakikae kjógen* (書替狂言). Hry *kakikae* čerpaly z již existujících představení a nabízely divákům pokračování známých příběhů, jejich dramatictější a zajímavější verze nebo jejich parodie. Na rozdíl od *Nišikie* byl scénář původně napsán pro kabuki, nikoliv pro loutkové divadlo – byl tedy od začátku psán se záměrem využít co nejvíce triků či fantastických prvků proveditelných výhradně na jevišti kabuki, prvků, které byly v rámci žánru *kaidanmono* velmi populární.

V *Goniči* se střídá několik dějových linií, zajímavou je například ta o tragické smrti samuraje Matasukeho (viz oddíl 4.6.2), nicméně nejznámějším příběhem dodnes zůstává pokračování

¹⁰¹ Slovo *kucujose* odkazuje na nejslavnější scénu dramatu, během které se kosti Iwafudži magicky shluknou a vytvoří lidskou kostru.

konfliktu mezi dvěma ženami ze hry *Nišikie*. Dandžó (bratr Iwafudži) nepolevuje v intrikách a usiluje se svou frakcí o svržení pána rodu. Ohacu, nyní známá jako Onoe II., se po roce vypraví k hrobu své paní, aby uctila její památku. Na cestě zpět se setká s duchem Iwafudži, který jí sdělí, že nenávidí k Onoe, Ohacu i k celému klanu mu neumožnila v klidu odejít na onen svět a že hodlá dokončit, co začal. Bude trýznit princeznu a spojí se s Dandžóem, aby společně zničili rod. Onoe II. ale unikne duchovi díky posvátné dýce, kterou na něj vytasí.

Princezna, která hodlá již delší dobu přijmout mnišský stav, se náhle rozstoná a její nemoc dlouhou dobu nepolevuje. Ohacu (pro přehlednost bude v této práci postava Onoe II. nadále nazývána jejím původním jménem Ohacu) vyrobí amulet v podobě sandálu a napíše modlitbu za uzdravení princezny, je však vyrušena Iwafudži, která se zjeví ve své původní lidské podobě a s Dandžóem ji obviní ze spiknutí. Následně Ohacu zbije oním sandálem, napodobujíc čin, kterým v minulosti zostudila Onoe. Je však opět zastavena, tentokrát díky buddhistické relikvii.

Hra vrcholí pátým dějstvím, ve kterém jsou odhaleny Dandžóovy plány. Iwafudži se opět pokusí uhranout nenáviděnou Ohacu, na potřetí je však konečně poražena díky relikvii a úplně zmizí. Hrozba pominula a rod je zachráněn.

4.3 Úvodní interakce a vyobrazení postav

Jako většina dalších *jajoi kjógen* i *Nišikie* začíná dějstvím *hanami* (花見), navozujícím atmosféru jara. Od 20. století však pozorujeme tendenci tuto část hry spíše zkracovat, a tak drama častěji přechází rovnou do druhého, výrazně dynamičtějšího dějství, kde jsou nastoleny základy primárního konfliktu. Přestože se konflikt točí kolem ústřední trojice, na pódiu se ženy fyzicky střetnou a interagují tváří v tvář pouze během jednoho jediného dějství. V tomto dějství nazývaném *šinaiučí* (竹刀打ち) nejenže dochází k souboji s bambusovými meči, ale i k vlastnímu představení postav divákům. Jelikož přímá interakce postav během scény umožňuje lépe porovnat jejich vyobrazení, klást je do kontrastů a analyzovat jejich vztahy, zaměříme se nejdříve právě na *šinaiučí*.

Velký kontrast nabízí již způsob uvedení postav na scénu. Onoe je přivolána a přichází na hlavní jeviště přes můstek *hanamiči* (花道). Ten se táhne přes levou stranu hlediště a spojuje je s pódiem. Odehrávají se na něm nejdůležitější scény a slouží také k představení významných postav, které mají možnost na publikum okamžitě zapůsobit díky malé vzdálenosti, která mezi nimi a publikem je. Onoe využívá tento moment, aby se poprvé ukázala divákům, a elegantně

kráčí po *hanamiči*, na krátkou chvíli se pak zastaví na místě zvaném *šičisan* (七三)¹⁰², aby na ni byla divákova pozornost upřena déle. Působí jako dobře vychovaná elegantní mladá žena, její oděv je precizně upraven a bohatě zdoben. (viz příloha č. 1.) V divácích svým vystupováním již od začátku vyvolává sympatie.

Představení Iwafudži není nejdříve tak nápadné. Přestože působí elegantně a vzorově, nedostává se jí na rozdíl od Onoe vlastního představení pomocí efektního příchodu po *hanamiči*. Nachází se s ostatními herci na jevišti a prozatím představuje nehybnou konstantu, která se bude moci projevit až po shromáždění více aktérů. Její kostým je však odlišný od ostatních žen, a to proto, aby na sebe upoutávala pozornost, i když je prozatím spíše součástí skupiny dam. Její oděv je krásný a zdobný, vyzařuje kolem sebe určitou záhadnou, přesto stále elegantní auru. Jakmile se ale na scéně objeví Onoe, nesouc buddhistickou sošku pro princeznu, Iwafudži ji začne kritizovat za dle jejího názoru nezdvořilé počínání a připomínat jí hierarchické vztahy, které mezi ženami panují: „*můžete být sice dcerou významného měšťana, ale máte postavení 8. třídy čúrú, zatímco já zastávám nejvyšší postavení cubone.*“¹⁰³ V pohotovém slovním útoku vidíme nejprve snahu převzít kontrolu nad situací, posléze i možnou žárlivost, jelikož princezna svěřuje důležité úkoly a předměty Onoe, nikoliv nejvýše postavené Iwafudži. Konfrontace pokračuje – Iwafudži ji nařkne z toho, že neovládá umění boje s mečem a označí ji za zlodějkou.¹⁰⁴ Následně ji vyzve na souboj s bambusovými meči. Postava, která ze začátku vyzařovala nenucenou eleganci uprostřed skupiny vysoce postavených dam, se během krátké chvíle začne divákovi jevit jako agresivní, což ještě více umocňuje pasivitu Onoe, jež se brání pouhým „*věc se má tak...*“¹⁰⁵ a kopíruje tedy tradičnější pasivnější ženskou roli. Už na základě krátké slovní pře hra nastavuje jednotlivé strany konfliktu a začíná stavět Onoe do pozice oběti. Zmiňme krátce i Iwafudžino vyjadřování – mluví stejným způsobem jako Onoe, tj. velmi zdvořile, používá *bikago* (美化語)¹⁰⁶, dále pak oslovuje Onoe přídomkem *dono* (殿). *Dono* bylo používáno pro vysoce postavené či známé osoby a vyjadřovalo hluboký respekt. Je tudíž

¹⁰² *Šičisan*, doslova sedm-tři, je část *hanamiči* vzdálená sedm desetin od zadní části hlediště a tři desetiny od pódia. Je to nejvýraznější místo v rámci architektury tradiční divadelní budovy, a proto se na něm odehrává většina vypjatých okamžiků her.

¹⁰³ たとえ立派な町人の娘にもせよ、お役向きは中老、この岩藤は局役。

¹⁰⁴ Iwafudži použije výraz *rokunusubito* (禄盗人), což můžeme volně přeložit jako zloděj. Slovo v tomto kontextu ale také implikuje význam člověka, který nemá dostatečné znalosti nebo mravy a jen se přiživuje na dvorských odměnách či výnosech. Urážka je o to větší, protože obviňuje Onoe z toho, že není správnou samurajskou ženou a jen způsobuje přítěž celému rodu.

¹⁰⁵ サアその儀は。

¹⁰⁶ „Zkrášlování“ slov užívané ve zdvořilé řeči zejména ženami za účelem plynulejšího a příjemnějšího projevu.

zajímavé, že oslovováním a zvolenou úrovní zdvořilosti projevuje vůči Onoe úctu, zatímco jí ve stejný okamžik častuje urážlivými výrazy a pokouší se jí před ostatními ženami ponížit. Za uvedení stojí i skutečnost, že tímto přídomek občas označí i sama sebe.

Nejdramatičtějšího uvedení se dostává Ohacu. Když je její paní kvůli výzvě k souboji v úzkých, z konce hlediště se ozve hlasitě „počkejte chvíli!“ (*šibaraku*, 暫く). Ohacu hned přispěchá po *hanamiči* a zastaví se na *šičisanu*. Tento moment může být odkazem na scénu *Šibaraku*, která se na prknech divadel poprvé objevila v roce 1697, když se vyvíjel nový styl znázornění mužské role nadpřirozeně silného *aragoto* (荒事)¹⁰⁷. Scéna, při které *aragoto* svým výkřikem na poslední chvíli zastaví popravu nevinného člověka, si v 18. století získala takovou popularitu, že došlo k jejím různým alternacím a začala být začleňována do mnohých dalších dramát jako napínavý okamžik, kdy protagonista unikne o vlásek jisté smrti, kterou na něj zesnoval jeho nepřítel. Ohacu je již od prvního momentu, kdy se zjeví na scéně, vyobrazována jako silná, energická a svěhlavá postava a kopíruje tím v určitém rozsahu charakteristické rysy stylu *aragoto*. Vezmeme-li v úvahu i podobnost s *Šibaraku*, lze tvrdit, že způsob uvedení Ohacu již předznamenává základní směr, kterým se bude narativ ubírat.

Propojení Ohacu s hrdinou *Šibaraku* však není tak explicitní, nejedná se o parodii nebo snahu přetvořit tradiční obraz ženské postavy na hrdinu manifestujícího neuvěřitelnou sílu. Na rozdíl od mužského hrdiny nemá Ohacu výrazné líčení *kumadori* (隈取)¹⁰⁸ ani charakteristický kostým. Zmiňovaná síla je v případě ženské postavy většinou orientovaná dovnitř, značí mentální vyrovnanost a stabilitu, projevuje se pak jako oddanost a věrnost. U Ohacu je tomu také tak (je prezentována jako zářný příklad ženské věrnosti), ale své schopnosti ukazuje též ve fyzické konfrontaci, první překážce, se kterou se setká hned po svém příchodu na hlavní pódium.

Išibaši uvádí, že při ztvárnění Ohacu by měl herec nejvíce klást důraz na to, aby prezentoval její loajalitu. Zároveň poukazuje na to, že chování Ohacu je v porovnání s ostatními postavami spíše extravagantní a horkokrevné.¹⁰⁹ Její příchod naruší probíhající spor a vnese do něj nový nádech.

¹⁰⁷ Základy pro znázornění *aragoto* položil herec Ičikawa Dandžúró I. (市川團十郎, 1660–1704) a tento styl předával dál svým následovníkům. Nebojácný, expresivní, ale také trochu neomalený a nevychovaný *aragoto* zůstává i dnes hlavním záběrem hereckého rodu Ičikawa.

¹⁰⁸ Toto líčení herců *tačijaku* sestává z výrazných červených, modrých, nebo hnědých čar, které se mohou táhnout přes celý jejich obličej.

¹⁰⁹ IŠIBAŠI Ken'ičiró. *Kabuki midokoro kiki dokoro (...)*. s. 45.

Iwafudži: „Kdo ti dovolil sem přijít, služebná?“

Ohacu: „Nikdo mi to nedovolil, jen mám malou prosbu.“¹¹⁰

Iwafudži používá vůči Ohacu důvěrnou mluvu, nepoužívá honorifických přídomků a oslovuje ji buď jako služebnou nebo Hacu. Dává jí tak najevo jejich rozdílné pozice a připomíná jí její místo. Ohacu svou přímostí a asertivitou obratně vpluje do situace, přestože by se její odpověď, zvážíme-li, že mluví s vysoce postavenou osobou, dala chápat jako nezdvořilá, dokonce i hrubá. Převeze slovo a začne bránit svou paní, tvrdíc, že Onoe podstoupila výcvik a naučila ji zacházení se zbraní. Okamžitě se nabídne, že bude svou paní zastupovat.

Jako v ostatních hrách obsahujících scénu *Šibaraku*, i v *Nišikie* se odsouzenému dostává naděje. Na rozdíl od jiných dramát nejde však o popravu, kdy oběti hrozí skutečná smrt, nýbrž o smrt metaforickou. Záměrem Iwafudži bylo dostat Onoe do takové situace, kdy by neměla jinou možnost než předvést své schopnosti ve cvičném boji. Pokud by se Iwafudžino podezření potvrdilo, mohla by Onoe ponížit. Samuraje trýznil strach před hanbou a zachování cti bylo pro ně klíčové.¹¹¹ Z tohoto důvodu se dá mluvit o jakési duševní smrti, smrti samurajské hrdosti, které Onoe na okamžik díky své služebné unikla.

4.3.1 Kostýmy

Kostýmy jednotlivých postav se průběžně vyvíjely a obměňovaly. Zmiňme v tomto krátkém oddílu alespoň základní prvky kostýmů či vizuálního zobrazení trojice žen, jež převládají. Onoe zapadá do ideálu ženské postavy z trojice žen nejlépe, což odráží i její kostýmy. Vždy je pečlivě upravena, přes roucho *kosode* (小袖) má přehozené bohatě zdobené vrchní roucho *učikake* (襦袢). Často vystupuje v *kosode* světle červeného nebo růžového odstínu, jelikož červen u mladých dívek v kabuki symbolizovala ušlechtilost a nevinnost.¹¹² Onoe a Iwafudži nosí, jako mnohé další postavy kategorie *katahazuši* (方外し), neboli významné samurajské ženy, typický účes *katahazuši mage* (方外し髷), který indikuje jejich postavení. Ohacu tento účes začne nosit až v okamžiku, kdy je povýšena.

¹¹⁰ 岩藤 部屋方者の身をもって、誰がゆるしてここへ来た。

お初 サア、誰もゆるしは致しませねど、ちとお願いがござりまして。

¹¹¹ NITOBÉ Inazo. *Bušido*. s. 25.

¹¹² WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta. *Japonsko*. Edice Dějiny odívání. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1999. ISBN 8071062979. s. 209.

Do svého povýšení je Ohacu v porovnání s ostatními ženami spíše nevýrazná, jelikož má mnohem nižší postavení, než Iwafudži a Onoe. Z toho důvodu nenosí paruku *katahazuši* ani bohatě vyšívaná roucha, objevuje se v jednoduchém *kosode*, nejčastěji nažloutlé, hnědé či modré barvy s výrazným vzorkem pruhů či šípů. Chybí jí elegance, avšak nepostrádá smysl pro praktičnost – pro boj používá například stužky, kterými si vykasá rukávy, v dešti nosí (na rozdíl od Iwafudži) plášť. (viz příloha č. 2.) Po povýšení začne imitovat kostým své bývalé paní. Ke svému starému oděvu se vrátí pouze ve chvíli, kdy jde navštívit Onoin hrob – vzdává tím paní úctu a respektuje bývalou hierarchii.

Rozdíl mezi postavami je vidět například v použití *murasaki bóši* (紫帽子), fialovém proužku z hedvábí, který je přikládán na čelo těsně pod paruku. Zatímco Onoe i Ohacu *bóši* používají, Iwafudži ho nemá.¹¹³ *Bóši* byl asociován s mladými herci *wakašu* (若衆), kteří v raných fázích kabuki nahradili ženské herečky. Jelikož šógunát shledával jejich vystoupení za morálně pohoršující a příliš lascivní, zakázal jim vystupovat a trval na jejich nahrazení dospělými muži. Dospělí měli na znamení dovršení plnoletosti vyholená temena hlavy, ale aby si uchovali alespoň zdání mladosti svých předchůdců, nasazovali si paruky a čela si zakrývali pomocí *bóši*. Mezur se domnívá, že tato praktika, která se ve vystupování některých *onnagata* udržela až dodnes, odkazuje na erotičnost a mládí, a tudíž může implikovat *iroke*.¹¹⁴ Vztáhneme-li tuto domněnku na trojici žen, lze tvrdit, že je *bóši* vizuálně rozděluje na mladší Onoe a Ohacu oproti starší Iwafudži. Současně je z hlediska kostýmu jediným prvkem, který v případě Ohacu v *Nišikie* navozuje nějaké *iroke*.

K zobrazení *iroke* u žen využívá kabuki dále specifické líčení očí zvané *mebari* (目張り), symbol vášně a energie. *Onnagata* si kolem vnějších koutků očí nanese červenou barvu a tím oči zvýrazní a zvětší, čímž působí pro diváka přitažlivěji. Červeně si maluje i rty, které naopak vytváří vizuálně menší. *Mebari* je nejvýraznější u Iwafudži, a to ve finální scéně v zahradách, která se odehrává v *Nišikie*.

Iwafudži bývá asociována s černou barvou, jelikož v nejslavnějších scénách obléká černé *kosode* s vyšitými rodovými znaky. Mohou se objevit i upravené verze jako obyčejné *kosode* bez vzoru nebo s bohatě zdobeným pásem *obi*, popřípadě i s bohatě zdobeným *učikake*. Winkelhöferová poznamenává, že „černá byla v době Edo obecně považována za vysoce

¹¹³ *Bóši* je nejčastěji zastoupeno na *ukijo-e*. V divadelních představeních se od této praxe postupně upouštělo.

¹¹⁴ MEZUR, Katherine. *Beautiful Boys/Outlaw Bodies (...)*. s. 66.

elegantní a symbolizovala formální slavnostnost, ale zároveň i pomíjivost. Na jevišti ji nosili představitelé duševně i fyzicky silných osobností.“¹¹⁵ Přestože spadá do stejné kategorie *jakugara* jako její soupeřka Onoe, tudíž má identický účes či pravidla odívání, některé elementy jejího vzhledu dávají tušit, že postava Iwafudži se konceptem ušlechtilosti či mladosti řídit nebude. Jen díky jejímu vzezření publikum dostává indicie o tom, že je v sociální hierarchii výše než Ohacu, že je z žen nejstarší a že má vytříbený vkus. Jedná se o silnou a výraznou postavu, na které však ulpívá jakási dualita, stín pomíjivosti.

4.3.2 Šinaiučí

Ohacu začne bránit svou paní a tvrdí, že se všemu naučila od Onoe. Na jednu stranu je Ohacu díky pohotové reakci vyzdvihována jakožto symbol ženské oddanosti, protože svým činem prokázala své paní loajalitu a zachránila ji před ponižením. Na druhou stranu se ale přede všemi uchýlila ke lži. Ohacu (původem z menší samurajské rodiny) se dostalo výcviku již před tím, než nastoupila do služby. Později je též naznačeno, že Onoe skutečně se zbraněmi zacházet neumí. Nicméně odhodlána nedopustit pošpinění cti její paní, vyzve Iwafudži na souboj. Iwafudži nejdříve odmítá pomyšlení na to, že by se jí mohla podřadná služebná měřit, a proto za sebe pošle bojovat své přívrženkyň.

Ohacu bez problémů zvítězí v boji proti ženám, které se postaví na stranu Iwafudži. Na některých *ukijo-e* je tato scéna vykreslena přehnaně dramaticky, skoro až komicky, za účelem zvýraznění dovedností služebné a k manifestaci její fyzické obratnosti. (viz příloha č. 3.) Iwafudži, pevně přesvědčená o nadřazenosti svých schopností, se rozhodne s ní změřit síly a přistoupí na její výzvu. Ohacu se úplně ponoří do vyrovnaného souboje a zasáhne Iwafudži do ruky. Podaří se jí nakonec vyvinout dostatečný tlak a v zápalu hodlá zasadit finální úder. Až tehdy prolomí svou pasivitu do té doby pouze přihlížející Onoe a posunkem svou služebnou zastaví. Obává se, že Ohacu zapomněla na své nízké postavení a pokud by dále pokračovala, mohly by její činy mít vážné následky. Iwafudži využije momentu, kdy se Ohacu z poslušnosti stáhne, a podkopne jí nohy. Zasadí jí tvrdou ránu a na obvinění, že její chování bylo zbabělé, odpovídá:

¹¹⁵ WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta. *Japonsko*. s. 209.

„Bud' zticha, bud' zticha, mlč už. Jestliže jsi měla výhodu, proč jsi mne neudeřila, proč jsi mi nedala ránu? (...) Na to, abys bojovala se mnou, bys potřebovala dva, ba tři roky pořádně cvičit, ty nevychovanče.“¹¹⁶

Deborah uvádí, že „jak souboj pokračuje, začíná se drát na povrch skutečná vnitřní podoba antagonisty“¹¹⁷. Zpočátku spíše elegantní postava Iwafudži je nyní prezentována jako nečestná osoba, jež nedokáže přiznat porážku. Na mnohých *ukijo-e* si můžeme všimnout, že Iwafudži ale i Ohacu nerespektují zásadu stylizovaného zobrazení souboje a svými rozmáchlými pohyby porušují obvyklý prostor, kterého se ženským postavám dostává. (viz příloha č. 4.) Jó dává na ukázce dynamického souboje publiku nahlédnout hlouběji do Iwafudžiny duše a prezentuje její prchlivost, odmítání smířit se s výsledkem, neschopnost sebeovládání. Možnou interpretací Iwafudžiny počáteční provokace je i snaha vyhnout se ponížení, které by utrpěla, pokud by z konfliktu odešla jako poražená. Za jistou prohru můžeme ale považovat už i samotné vyvolávání konfliktu – samuraj by měl ideálně řešit situaci bez meče. Ve stejném duchu se nesla pravidla pro ženské postavy v kabuki – žena se angažuje v boji pouze tehdy, je-li to v sebeobraně.¹¹⁸ To, co je ve skutečnosti v sázce, není Iwafudžin život nebo snad osud jejího pána, je to její čest, její pocit neohroženosti a nadřazenosti.

Ze situace se Iwafudži pokouší hbitě vykrotit obratným upravováním faktů ve svůj prospěch a vinu svaluje na Ohacu. Zachovat si tvář jí nakonec ale pomůže i Onoe, která služebné vyhubuje a začne se za ni omlouvat. Stojí za povšimnutí, že víceméně nečinná Onoe vyvažuje svou přítomností aktivní dvojici Iwafudži-Ohacu a jedná jakožto jakýsi mediátor mezi těmito dvěma postavami. Při prvotním obvinění nebyla schopna podat žádné vysvětlení a svou pasivitou či odmítáním akce se dostala na milost svým nepřátelům. Během souboje je upozaděna a herec se zaměřuje spíše na její gesta vyjadřující emoce, tzv. *konaši* (こなし). Skrze náznaky projevuje například nervozitu nebo obavy. Když však Ohacu zvítězí, nezvládne na okamžik uhlídat svou radost z výsledku a pousměje se. Kromě tohoto jediného zaváhání na sobě ale na rozdíl od soupeřící dvojice nedává znát žádné rozrušení a její zásahy slouží jen k utlumení napětí.

¹¹⁶ だまれ、だまりおろう、其方が勝ちなら、なぜ岩藤を打たぬ、なぜ打ちすえぬ。この岩藤と立ち合うなら、もう二、三年も稽古せい、アノココな慮外者めが。

¹¹⁷ KLENS-BIRGMAN, Deborah. Fighting Women of Kabuki Theater and the legacy of Women's Japanese Martial Arts. *Journal of Asian Martial Arts* [online]. 2010, 19(3), 64–77. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=d7cb8d49-b39e-4b80-9751-8c700a9cb226%40sessionmgr102>. s. 70.

¹¹⁸ KLENS-BIRGMAN, Deborah. Fighting Women of Kabuki Theater (...). *Journal of Asian Martial Arts*. s. 70.

*Šinaiuč*i připravuje základ pro další střety ústřední trojice a vytváří vyváženou plejádu nejrůznějších vlastností a jejich zobrazení v rámci ženských postav v kabuki. Rozděluje ženy na aktivní a pasivní, upřímné a manipulativní, poslušné a revoltující. Díky této scéně je nastolen plnohodnotný konflikt a postava Ohacu je považována za dostatečnou hrozbu a za (minimálně) rovnocenného protivníka pro Iwafudži. Klens-Birgman poukazuje na Ohacu v závěru dějství, „kdy zadýchaná ze vzrušení ze souboje musí být zklidněna a zastavena, aby neuštědřila Iwafudži ještě horší zranění“¹¹⁹. Jak psychická, tak neobvyklá fyzická síla, která charakterizuje postavu Ohacu, ji staví do popředí a strhává na ni pozornost diváků. Je symbolem nespoutanosti – rysu, který v tradičním zobrazení žen v kabuki příliš nevidáme. Její neobvyklá postava vymykající se zaběhnutým pravidlům umožnila, aby Iwafudži mohla také disponovat dostatečně velkou silou, aby se spolu mohly měřit. Jinými slovy řečeno, bylo potřeba vyvážit dvě strany rovnice, aby konflikt mezi ženami mohl být z narativního hlediska dramatický a postupně gradovat. Přítomnost výrazné a neobvyklé postavy si žádá výrazného a neobvyklého protivníka, antagonistickou esenci příběhu. *Šinaiuč*i je považováno za moment, při kterém je publiku představeno základní schéma stran konfliktu – naznačuje, že Onoe bude kopírovat většinu tradičních charakteristik ušlechtilé ženské postavy v kabuki. Přiděluje Ohacu roli loajálního hrdiny, nýbrž v porovnání s Onoe ne tak skromného či křehkého, a nakonec Iwafudži uvede jakožto schopnou, šarmantní, leč vynalézavou a sebestřednou postavu, kterou staví do opozice jak vůči Onoe, tak vůči Ohacu.

4.4 Zóriuči

Symbol, který propojuje většinu her *kagamijamamono*, je pletený sandál *zóri*, respektive jeho následné užití pro potrestání. Stal se neodmyslitelnou součástí těchto her, předmětem spojovaným výhradně s postavou Iwafudži jak na divadelních prknech, tak na většině dřevorytů *ukijo-e*. Samotná zmínka o Iwafudži měla okamžitě asociovat onen sandál, ostatně umělci ho preferovali jakožto určité poznávací znamení postavy. (viz příloha č. 5.)

Sandál byl v japonském divadelním světě spjat s aktem *zóriuč*i (草履打ち), doslova uhozením pleteným sandálem. Slovo označuje situaci v kabuki či v *džóruri*, kdy postava uhodí svého nepřítele sandálem a tím ho zostudí. Sandály, ani žádná jiná venkovní obuv, se v japonské kultuře nenosily v interiéru, jelikož byly asociovány s prachem a špínou z ulic¹²⁰ – pokud by

¹¹⁹ KLENS-BIRGMAN, Deborah. Fighting Women of Kabuki (...). *Journal of Asian Martial Arts*. s. 76.

¹²⁰ Zôriuchi. In: *Historical dictionary of Japanese traditional theatre*. s. 446–447.

v nich tedy někdo vešel do místnosti, pošpinil by tím celý dům. Tento koncept *kegare* se vztahuje i na člověka. Proto je uhození špinavým sandálem považováno za pošpinění a ponížení. Jak v *Nišikie*, tak v *Goniči* reprezentuje *zóri* pomyslnou nit, která propojuje veškeré dění a události a řídí vývoj konfliktu.

4.4.1 Srovnání *zóriučí* v *Nišikie* a v *Goniči*

S bitím se setkáváme v obou hrách, a to hned několikrát. Nejznámějšími momenty, kdy k bití dochází, jsou třetí dějství, zkráceně známá jako *zóriučí*.¹²¹ Tragická *džidaigeki* vrcholí v mnoha případech ve třetím dějství, kdy nastává bod zlomu, jakýsi okamžik, kterým je osud zpečetěn a vývoj událostí již nelze zvrátit. Dramata *Nišikie* a *Goniči*, která taktéž používají uvedené schéma vývoje konfliktu, se z toho důvodu označují jako tragédie třetího dějství (*sandanme no higeki*, 三段目の悲劇).

V prvním dějství her je publiku představena spíše celková atmosféra nežli konflikt samotný. Elegantní dámy pozorují kvetoucí švestky a rozprávějí o básních, v *Goniči* se pán rodu v doprovodu několika žen kochá rozkvetlými třešněmi. Následující dějství nastoluje základy konfliktu – zatímco *Nišikie* porovnává tři ženské postavy a ukazuje jejich rozdílné kvality, pokračování hry nastoluje obnovený spor mezi Ohacu a duchem Iwafudži. Jejich pomyslný, ale i fyzický souboj však končí v obou případech více méně nerozhodně. Zlom nastává v dějství třetím. Pro Onoe se jedná o konečný verdikt, který nasměruje její počínání k jedinému cíli – ke smrti, k jedinému možnému východisku. Ve druhé hře není motiv bití sandálem až tak rozhodujícím ve smyslu začátku konce. Spíše se jedná o pomyslné uzavření kruhu, zpečetění osudu, ujištění se o charakterových rysech Iwafudži a o tom, že i po smrti je její postava motivována čistě osobními pohnutkami.

Onoe má předat vyslanci truhlici se vzácným dřevem, kterou jí svěřila princezna, ale při slavnostním předání zjistí, že v truhlici je místo dřeva *zóri*, který patří Iwafudži. Projeví své podezření a řekne:

„*To musí být práce někoho... kdo vůči mně chová nenávisť.*“¹²²

¹²¹ V případě *Goniči* se dějství *zóriučí* může někdy uvádět až jako čtvrté, avšak řídíme se dramatickým zpracováním hry. Divadla hrají 5 dějství rozdělených na 9 scén. Podle tohoto obecně přijímaného rozdělení je *zóriučí* třetím dějstvím.

¹²² この尾上に、さ、意趣ある者の仕業よな。

Iwafudži obviní Onoe z krádeže dřeva a nařkne ji, že se na ni pokusila svalit vinu. Společně s ní na Onoe vyvíjí nátlak i Iwafudžin bratr Dandžó. Ze sourozenců se většímu prostoru dostává jednoznačně Iwafudži, která kontroluje celou situaci, její bratr působí pouze jako podpůrný element, jenž jí pomáhá vyniknout.

V *Goniči* se odehrává obdobný scénář – Ohacu je obviněna, že spřádá plány na odstranění princezny a je vyslýchána kvůli listině s kletbou, kterou údajně napsala. Zpočátku ji konfrontuje Dandžó. Duch Iwafudži se ale opět zjeví a poníží Ohacu stejným způsobem, jako kdysi ponížil i Onoe.

Třetí dějství obou her je pro interpretaci vyobrazení postavy Iwafudži velmi důležité. Odhaluje elementy, které jsou publiku záměrně prezentovány tak, aby jej mohly určitým způsobem nasměrovat ke konečnému rozhodnutí, zda s jejími kroky souhlasit či nikoliv. Především díky *zóriučí* a následkům z něj plynoucích můžeme dedukovat, že autoři her si jako hlavního antagonistu vybrali Iwafudži. Během bití se dostávají na povrch Iwafudžiny pravé pohnutky a emoce, které výrazně kontrastují s utrpením Onoe, ve druhé hře též s její služebnou Ohacu. Ono selhání a ponížení postav, s nimiž mělo publikum již od začátku hry soucítit, či je obdivovat za jejich loajalitu, umocňuje antagonistickou sílu a překážku, na kterou narážejí.

Zatímco souboj s meči ukázal ve hře *Nišikie* publiku konflikt dvou postav, které jsou aktivní, důvtipné a odlišují se v zásadě přesvědčením o vlastní správnosti, *zóriučí* symbolizuje rozkol na mnohem hlubší rovní. V prvé řadě se jedná o akt, který přiřazuje Iwafudži roli trýznitele a Onoe pozici mučednice – ženy, jež tiše a oddaně snáší vytrvalou bolest.

Onoe: „Ach, prosím, vážené paní, nenamítejte ničeho. Jsem velmi vděčná, že paní Iwafudži potrestala mou nevyzrálou. Trest přijímám s větším vděkem, než kdyby byl od mé matky, a radostí mi kanou slzy.“

Iwafudži: „Můj hněv ještě není ukojen, tu máš, tu máš, tu máš.“

(a opět Onoe tluče. Onoe ji zastaví a chytne za ruku)

Onoe: „Selhala jsem ve své službě, přijímám proto tento trest. Avšak takto přede všemi, pleteným sandálem?“

Iwafudži: „Tak jsi byla bita. Co nyní uděláš? Udeřila jsem tě, co s tím uděláš? Toto je můj rozsudek, doufám, že ho pocítíš až do morku kostí.“¹²³

Srovnejme situaci se stejnojmenným dějstvím v *Goniči*, kde Ohacu čelí falešnému obvinění, že napsala kletbu s cílem odstranit princeznu, přivlastnit si její bohatství a rozvrátit stabilitu v rodu. Iwafudži ji uhodí a Ohacu reaguje:

Ohacu: „Nenapsala jsem ten list, ale mlčela jsem, tiše jsem vše snášela, jelikož nemám k tomu falešnému podpisu žádné vysvětlení. Avšak ze všech věcí tímto sandálem?“

Iwafudži: „Tak jsi byla bita. Co nyní uděláš?“

(začne přísně)

„Udeřila jsem tě, co s tím uděláš? (...) Dříve jsi byla jen služebná a pak ses díky tomu, že jsi pomstila svou paní, vyšvihla na 8. pozici čúró. Jak neobyčejné vlákno osudu je v tomto sandálu. Stihne tě příhodný trest za tvou neloajálnost, ale předtím, tu máš, tu máš, tu máš. Doufám, že to pocítíš až do morku kostí.“

(...)

Ohacu: „Neukvapujte se, vážené paní. Ten list s kletbou jsem nenapsala já. Ať už bude řečeno cokoliv, do složité záležitosti paní cubone se prosím nepleťte.“¹²⁴

¹²³ 尾上 ア、コレ、騒ぐまい女中方、役目未熟のこの尾上を岩藤様の御折檻、産みの母様の御折檻よりありがとうて忝うて、嬉しき涙がこぼれます。

岩藤 まだまだ腹の癒るように、コウ、コウ、コウ。

(トまた打ちかかる。尾上その手を押さえ)

尾上 この身に落ち度あればこそ、じっとこらえるこの尾上、満座の中でこのような品もあろうに草履をもって。

岩藤 打ったがどうした。たたいたが何とした。この岩藤が意見の折檻、何と骨身に、こたえたか。

¹²⁴ 尾上 この身に覚えなことながら、偽筆の原書も尾上が名宛と、言いわけなさに無念を忍び、じっと蟄しているものを、品もあろうに草履をもって。

岩藤 ぶったがどうした。

(トきつとなる)

叩いたが何とした。もとは尾上が召使、主の敵を討ったとて成り上がりの中老役 (...) よくよく草履に縁のある、不忠の天罰今目前、コウ、コウ、コウ、何と骨身にこたえたが。

(...)

尾上 コレ々騒ぐまい女中方、姫君様を調伏とは、身に覚えのない事なれど、お局様の御難題、それをとやこうおっしゃると、同類になりますぞや。

Scéna v *Goniči* jako by kopírovala *zóriuči* z předcházejí *Nišikie*. Kawatake využil popularity a specifičnosti bití sandálem z *Nišikie* a pro evokaci tohoto slavného aktu použil u Iwafudži místy i zcela identických replik. Propojil tím obě hry tímto momentem utrpení a opakujícího se antagonismu ze strany Iwafudži. Její stejné repliky mohou symbolizovat nekonečný kruh hluboce zakořeněného nemorálního počinání, ke kterému se bude uchýlovat i v dalších životech, jelikož je ke zlu jednoduše řečeno předurčena.

Zóriuči pracuje na relativně malém prostoru s několika důležitými elementy – s krásou v utrpení (*zankoku no bi*), opěvovanou hrdinskou vlastností něco snášet (*gaman*) a typickým rysem pro antagonisty v *džidaimono* – s manipulací. Díky výraznému antagonismu ze strany Iwafudži lépe vynikne utrpení, které musejí Onoe a Ohacu snést. To je zobrazeno několika prostředky. Nejprve vizuálně, tedy samotným aktem bití. Nejedná se však o surový akt, jednotlivé údery jsou silně stylizovány, takže mluvíme spíše o náznakových či nedokončených pohybech. Každý úder je umocněn zvukem dřevěných klapáček. Ve většině představení se také setkáváme s pečlivě uzpůsobenou choreografií. Přestože jde o finální akt ponížení, jeho síla nespočívá ani tak ve fyzické demonstraci síly nebo brutality, ale už pouze v samotném uchýlení se k takovému jednání. Iwafudži narušuje nepsané pravidlo o uchýlení se k boji pouze v rámci sebeobrany, zároveň však dodržuje pravidla pro pohyb a projev ženské postavy v kabuki tím, že i ve vyhoceném okamžiku jako *zóriuči* upřednostňuje náznakovost a plynulé pohyby před explicitou a dynamickým projevem typickým pro záporné mužské role. V souboji *šinaiučí* byl její projev spíše explicitním, ale v rozhodujícím *zóriuči* se paradoxně Iwafudži od toho projevu distancuje a volí tradiční preferovaný projev. (viz příloha č. 6.) To se však mění v *Goniči*, kde je Iwafudži jakožto duch osvobozena od nařízení a pravidel pro chování žen. Zatímco Onoe udeří v první hře čtyřikrát, na její bývalou služebnou je mnohem přísnější a udeří ji dokonce desetkrát. Její krutější trest může souviset se zmíněným oprostěním se od lidského světa, ale i se silnými negativními emocemi, pocitem křivdy a nenávisti vůči Ohacu. I když ji *zóriuči* přiděluje kategorii antagonisty, je pozoruhodné, že čin, pro který je Iwafudži nejznámější, provede za života téměř elegantním způsobem charakteristickým pro ženské postavy. Zatímco *Nišikie* tedy úhlavní zločin Iwafudži zmírňuje jejím vytříbeným a stylizovaným vstoupením, situace v *Goniči* umožňuje postavě postavit se proti konvencím a naplno předvést čin, který publikum okamžitě zavrhne jako nemorální.

Iwafudži v obou dramatech též využívá toho, že postavy obviní z něčeho, co ve skutečnosti udělala sama. U Onoe zneužívá svého sociálního statutu uvnitř skupiny, ale i pasivity Onoe, která se není schopná vůči obvinění nijak bránit (ať už z důvodu, že nemá žádný důkaz svědčící

o její nevině nebo kvůli její poslušnosti a oddanosti vůči rodu a vertikálním vztahům v něm panujícím). U Ohacu pozorujeme větší odhodlání vyjádřit svůj názor a obhajovat se, Iwafudži do karet ale nahrává její nadpřirozená síla. Stojí též za povšimnutí, že jak děj *Nišikie* graduje, Iwafudži upouští od polopravd, začíná svým soupeřkám říkat pravdu a ventilovat svou nenávist. Dělá to výhradně ve chvílích, kdy je se soupeřkou o samotě a nepochybuje o své výhře – necítí totiž potřebu přetvařovat se před zbytkem samurajek a svým rázným přístupem chce své soupeřky zastrašit.

4.4.2 Onoina ušlechtilost selhání

Utrpení bité Onoe je zvýrazňováno především promluvou vypravěče *takemoto* (竹本), který publiku popisuje některé události, mluví o pocitech postav či atmosféru dokresluje zpěvem. U Onoe opakovaně recituje například spojení jako: *slzy ponížení* (口惜し涙), *lítost* či *zášť* (遺恨), *slzy prolévané v tajnosti* (忍び涙), *stahuje se jí hrud', její duch slábné pod tíhou neustálého zármutku* (胸せまり、気も絶え入るばかり歎きし). V závěru dějství zůstává Onoe na jevišti sama a pozornost je tak soustředěna pouze na ni. Vypravěč za hudebního doprovodu recituje báseň, kterou odkazuje na neodvratnost jistého rozsudku smrti. Přesto se Onoe snaží hrdě vzpřímit a odejít se zdviženou hlavou. Její vnitřní souboj v této scéně naplňuje ideál snášení nesnesitelného, již dříve zmíněný *gaman*. Svou bolest skryje i na samém konci dějství, kdy zjistí, že ji zpoza posuvných dveří sledují dvě Iwafudžiny přívrženkyně.

Nicméně pro dosažení všech nepsaných ideálů ženského hrdinství zaujme roli mučednice a rozhodne se odčinit svou hanbu sebevraždou. Scéna Onoiny sebevraždy je koncipována tak, aby v divákovi probudila co nejvíce emocí a vytvořila pro její služebnou ospravedlnitelný důvod k tomu, aby Iwafudži vyhledala a svou paní pomstila. Čas hraje během scény sebevraždy důležitou roli. Začátek scény je jednoznačný a publikum nemůže pochybovat o tom, k čemu dojde – Onoe má bílé obřadní roucho a zapálí vonnou tyčinku. Pak si zabodne dýku do hrudi. Avšak i v momentu, který se zdá být jejím posledním, se objevuje Iwafudži a dochází opět ke konfrontaci:

Onoe: „Proradná Iwafudži! Co to děláš?“

Iwafudži: „Jsem tu už nějakou chvíli. Umře už konečně, je už konečně mrtvá, myslela jsem si, ale jak mne pobavilo, když jsem zaslechla to tvé blábolení. Tak dojemné.“¹²⁵

Onoe na prahu smrti, stále s dýkou v těle, prožije slovní i fyzický boj s Iwafudži, která nakonec kvapně odchází. Když do místnosti přispěchá její služebná, Onoe jí stihne vysvětlit, co se stalo. Takovéto psychické i fyzické utrpení doslova na sklonku života, zvýrazněné tím, že scéna trvá několik minut, je demonstrací konceptu *zankoku no bi*. Umírá mladá žena, oběť zákulisních manévru Iwafudži.

Na první pohled se může zdát, že smrt Onoe je opravdu dokonalým naplněním všech nepsaných ideálů, které o ženě, samurajce a fiktivní postavě divadla kabuki mohly platit. Čin je prezentován tak, aby vytvořil nezpochybnitelné právo na odplatu a zaštil konání Ohacu, postavil ji do role loajálního mstitele, jenž touží po vykonání spravedlnosti. Zároveň utvrzuje diváky v tom, že Iwafudži je zločinec, který nesmí ujít trestu. Smrt blízké osoby naruší respekt pro formality a zdrženlivost, které Ohacu bránily v samostatné akci. Není však nezajímavé podotknout, že i když je Onoe bezesporu tragickou obětí a ženou předurčenou k utrpení v daném narativu, není její skon bez poskvrny. Jó představuje hlubší psychologii postavy a zdůrazňuje, že rozhodnutí, jež bylo vnímáno jako samozřejmost, předcházely pochybnosti a strach. Onoe například tiše pláče ve svém pokoji a opírá se sloup, čímž vyjadřuje zoufalství a beznaděj.

Onoe v předvečer své smrti napíše dopis svým rodičům, ve kterém jim vyjadřuje náklonnost a vděčnost za jejich lásku. Ačkoliv sebevraždou naplní *giri*, které panuje v prostředí, ve kterém žije, automaticky poruší *giri* vůči své rodině. Onoe si je tohoto faktu vědoma, a sama se domnívá, že „*mou matku, která měla vždy slabé srdce, ten šok na místě nejspíše zabije*“¹²⁶. Pochybování, případně přemítání a lítost nad činy, které postava dříve udělala, provází jevištní techniku zvanou *modori* (戻り). Používá se převážně u vypjatých okamžiků před smrtí a umožňuje postavě zpovídat se ze svých prohřešků, aby mohla bez jakékoliv lítosti opustit tento svět.¹²⁷ Jó tudíž poukazuje na to, že Onoe se provinila proti morálce, ale díky zpytování svědomí přesvědčuje diváky, že si zaslouží odpuštění. Svědomí tak funguje jako ukazatel

¹²⁵ 尾上 おのれ岩藤、なんとする。

岩藤 さっきから後ろにいて、もう死ぬか、もう死ぬかと、そなたのよまい言うを聞いていたが、ななく哀れに、よいなぐさみであった。

¹²⁶ 常に気ばそな母様の、その場ですぐに死なさんしょ。

¹²⁷ LEITER, Samuel L. The Depiction of Violence on the Kabuki Stage. *Educational Theatre Journal*. s. 153.

mravů. Mimo to mohl Jó jakousi nedokonalostí charakteru Onoe také apelovat na diváčky a prezentovat jim postavu, s jejímiž chybami a obavami se mohly ztotožnit.

4.5 Odlišné vyobrazení smrti postav

Výrazný kontrast mezi antagonistickou Iwafudži a tragickou hrdinkou Onoe představuje i jejich způsob smrti, vyobrazení smrti ve hře a následně způsob, jak je s jejich ostatky zacházeno. V kontextu *bušidó* a ostatně i zenového buddhismu, jenž měl na formování *bušidó* nezpochybnitelný vliv, je kladen důraz na odhození ega a žití s vědomím, že smrt může nastat v jakémkoli okamžiku.¹²⁸ Žití s akceptováním smrti dovoluje válečníkovi smysluplně naplnit jeho život a připraví ho na to, co je pro něj nejdůležitější – čelit smrti bez zaváhání.¹²⁹ O smrti můžeme tudíž mluvit jako o rozhodujícím bodě v životě samuraje, ve kterém se skutečně ukáže pravá tvář a odhodlání daného člověka. I z toho důvodu je vhodné věnovat pozornost způsobu vykreslení smrti těchto postav.

4.5.1 Smrt Onoe

Onoe umírá vlastním přičiněním, oděna do bílého obřadního roucha. Její buddhistický oltář zdobí zapálené vonné tyčinky. Pro dramatickost a umocnění utrpení, které postava prožívá, je do tohoto okamžiku zasazena ještě konfrontace s Iwafudži a přísaha Ohacu. Tragické na smrti Onoe je kromě dříve zmiňovaných ideálů ženských postav v kabuki mimochodem také to, že to byla jediná přímá akce, ke které se Onoe dokázala uchýlit. Po celou dobu se vyznačovala spíše svou pasivitou a zdrženlivostí, její jednání úzkostlivě kopírovalo předepsané normy. Svým rozhodnutím naplnila ideál ušlechtilosti selhání a zapůsobila na diváky jakožto postava, se kterou budou soucítit.

Těsně před smrtí stihne Onoe své služebné vypovědět celou situaci a tím jí nepřímo vnukne myšlenku na pomstu. Ohacu vykoná nutné rituály za zemřelou a vzhledem k tomu, že přišla do kontaktu se smrtí a krví, vypláchne si rituálně ústa a očistí se od pošpinění *kegare*. Dýku, která ukončila Onoin život, si vezme s sebou, ale místo očištění na ní záměrně nechá ulpívat krev.

¹²⁸ SUZUKI Daisetsu. *Zen and Japanese culture*. Princeton; Oxford: Princeton University Press, 2010. ISBN: 9780691144627. s. 70.

¹²⁹ SUZUKI Daisetsu. *Zen and Japanese culture*. s. 72–73.

4.5.2 Smrt Iwafudži

Iwafudži kontrolovala během většiny *Nišikie* situaci a byla podstatně aktivnějším hráčem než Onoe i Ohacu. Její smrt byla naopak jedinou známkou její pasivity či polevení v ostražitosti, jelikož se nechala oklamat Ohacu, která na ni zaútočila v zahradách. Iwafudži se podaří během boje zranit Ohacu. Ta se skácí na zem a Iwafudži, jistá si svým vítězstvím, se skloní nad její tělo, aby jí zasadila rozhodující úder. Ohacu však vše jen předstírá a v okamžiku vytasí zkrvavenou dýkou a Iwafudži připraví o život. Vítězí tudíž díky oklamání soupeře, díky lsti. Na místě je zmínit Nitobeho, který uvádí, že *bušidó* „*nezná nic protivnějšího než lstivé jednání a křivé cesty*.“¹³⁰ Zároveň ale dodává, že „*v jistých časech se lež a lest považovala za nutnou vojenskou taktiku*.“¹³¹

Pro Iwafudži se osudnou zbraní stane dýka, kterou si vzala život Onoe, oběť její manipulace. Skrze dýku se krev oběti (a diskutabilně i samotné *kegare*) smísí s krví trýznitele a uzavře se kruh, pomsta je dokončena. Iwafudži se ale necítí vina za Onoinu smrt a možná i z toho důvodu křečovitým gestem vzepne ruce a vyjádří jakousi nespokojenost s výsledkem souboje.¹³² Jedná se o techniku, které se přezdívá *júrei te* (幽霊手)¹³³. Hrozivé *júrei te* narušuje jinak spíše stylizovaný a plynulý projev a ubírá její smrti na kráse. Iwafudži umírá u nohou své sokyně.

4.5.3 Návrat Iwafudži

Výrazně se liší též způsob, jakým je s postavami zacházeno po smrti. Za Onoe byly v souladu s buddhistickou naukou vykonány všechny obřady a byla tedy i řádně pohřbena. Dozvídáme se, že k jejímu hrobu se chodí modlit mnoho lidí. Oproti tomu Iwafudžino tělo bylo pouze odhozeno na hromadu ke zvířecím mrtvolám:

*„Byla zkažená, a proto nebyla pohřbena v chrámu, ale byla odhozena na zvířecí hromadu a stala se žrádlem pro luňáky a vrány.“*¹³⁴

Kawatake používá pro popis Iwafudži výraz *čikušó dójó na kokoro*, což se dá volně překládat jako *mít zkažené srdce, být nelidský, krutý*. Slovo *čikušó* odkazuje na jednu ze šesti buddhistických sfér, ve kterých živé bytosti existují a do kterých se mohou reinkarnovat, tak

¹³⁰ NITOBÉ Inazo. *Bušido*. s. 9.

¹³¹ NITOBÉ Inazo. *Bušido*. s. 9.

¹³² IŠIBAŠI Ken'ičiró. *Kabuki midokoro kikedokoro (...)*. s. 47.

¹³³ Jak naznačuje samotný název, gesto může symbolizovat, že se postava vrátí jako mstivý duch.

¹³⁴ サア、畜生同様な心ゆえ、死骸は寺へ葬らず馬捨場へ捨てられて、鳶や鳥の餌食になった。

zvanou *čikušódó* (畜生道). *Čikušódó* je sféra zvířat a nachází se na nižší, respektive horší pozici než ta lidská. Iwafudži je degradována na něco nižšího než člověk, hovoří se o ní jako o nelidské a bestiální bytosti. Pravděpodobně i z toho důvodu se s jejím tělem nezachází jako s tělem jiných lidí, nýbrž leží na hromadě s ostatními zvířaty, tzv. *uma suteba* (馬捨場).¹³⁵ Kvůli nelidskosti její duše sledujeme splnutí Iwafudžina těla s podřadnou zvířecí říší – stává se potravou pro ptáky a divokou zvěř, její ostatky se proměňují v kosti a leží na hromadě k nerozeznání od ostatních. Nemá žádnou stúpu, která by připomínala její památku.¹³⁶ Kolují zvěsti, že se za deštivých nocí dějí u jejího těla zvláštní věci. Veškeré indicie už od okamžiku gesta *júrei te* poukazují na to, že duše Iwafudži nedojde klidu, dokud se nepomstí.

Povšimněme si dále konceptu hanby, jenž se točí kolem smrti obou žen.

*Duch Iwafudži: Mé tělo bylo hozeno na pole, má hanba vydána na pospas nepřizní počasí. Stala jsem se námětem povídaček lůzy. Má duše bloudila, nenašla klidu a zakořeněná zášť mne opět probudila. Hle, hle! Budu stát při Dandžóovi a podporovat ho v jeho prohnanych činech. Princezně Hanazono způsobím příkoří a trápení. Budu usilovat o to, aby se to, po čem tak toužím, tentokrát naplnilo.*¹³⁷

Onoe umírá, aby svou hanbu odčinila a očistila své jméno, jak sama říká: „*Jsem sice žena, sloužím ale u samurajů a měla bych podle toho tak jednat. Jak mohu dál důstojně žít, když jsem byla uhozena sandálem?*“¹³⁸. Naopak Iwafudži byla vystavena hanbě až po smrti – postava shledává svůj stav potupným a fakt, že jsou její ostatky bez řádného pohřbu na očích všem kolemjdoucím poutníkům, zraňuje její čest, samurajovu největší pýchu. K již existujícímu silnému antagonismu vůči Onoe a Ohacu se posléze přidává zmíněná hanba, a tím z Iwafudži vytváří postavu nespokojenou s výsledkem svých plánů, navíc i poníženou lidmi, na které byla zvyklá shlížet shora – tedy samozřejmě nejen Ohacu, ale nyní i různými náhodnými osobami, jež byly svědky jejího trestu.

¹³⁵ Dříve se v Japonsku mrtvá zvířata, především koně, ale například i psi nebo dobytek, házela na jednu hromadu, nezakopávala se do země nebo nezapelňovala.

¹³⁶ Stúpa neboli *tóba* (塔婆) je buď dřevěná destička nebo kamenná věž, na které je uvedeno posmrtné jméno, případně další údaje o zemřelém.

¹³⁷ 岩藤 屍は野辺に捨てられて、この身の恥を野晒しゃ、さがなき者の口の端にかかる姿となり果てし、その無念中有に迷い去りやらず、思い込んだる悪念の再びもとへ立ち帰り、見よ見よ望月弾正が影身に付き添い悪事を勧め、花園姫に憂き目を見せ、いったん企みし我が大望、願いを叶えておくべきか。

¹³⁸ 女ながらも武家公、草履をもって面を打たれ、なに面目に永らえん。

Pomsta Iwafudži, kolem níž se soustřeďuje hra *Goniči*, nenesé žádné atributy opěvovaných ctností jako odhodlanost, věrnost či dodržení přísahy, jak jsme mohli vidět u pomsty, kterou vykonala Ohacu. Její záměry nejsou motivovány naplněním *giri*, leč osobními pohnutkami. Cítí se zrazena, ponížena a oklamána – v ohrožení je její ego, nikoliv určitý hierarchický vztah či prosperita rodu nebo země. Neochota smířit se s výsledkem, neschopnost snášet urážky a nepřízeň osudu, preferování vlastních zájmů před zájmy těch, kteří jsou dle pravidel *giri* důležitějšími osobami. Výčet takovýchto důvodů k pomstě společně s faktem, že se jedná o mstivého *onrjó*, dává tušit, že duch Iwafudži bude v dramatu *Goniči* vykreslen jako záporná postava, což mu fakticky znemožní své činy morálně obhájit a bude na jeho snahy nahlíženo nepochybně kritičtěji než na odplatu Ohacu. Jinými slovy, jsou to základní ideje – loajality na jedné straně a osobního prospěchu na straně druhé – které pomstu postav rozdělují na morální a nemorální. Ve výsledku tyto ženy odlišuje motivace k pomstě, nikoliv prostředky či způsoby, jakými pomsty dosahují.

4.6 Mužský element v dramatech

Dramata nabízejí ženským postavám relativně velký prostor pro vyniknutí převážně proto, že jsou v nich mužské postavy záměrně upozaděné, nebo jejich role v narativu není tak důležitá. Možnost vykreslit ženské postavy s dostatečně výraznou autoritou se však naskytla i díky zasazení děje do ženské části sídla šóguna nebo lenního pána, které se říká *óoku* (大奥).

4.6.1 Volba ženského prostředí

Pojmem *óoku* se označovala samostatná část edského hradu, ve které žily ženy sloužící šógunově rodině. Byla vyčleněna tak, aby účelně ženy od mužů separovala, a obývaly ji například konkubíny, dcery a manželky vysoce postavených vazalů, jejich služebné a jejich děti. I zde, jako v celé samurajské třídě, panovala jasně daná společenská struktura; každá členka měla danou pozici a s ní spojená práva a povinnosti. Určitá separace od vládnoucího šógunátu ale i od vnějšího světa jen vyživovala již tak složité podhoubí spleť vertikálních vztahů mezi jednotlivými ženami a vytvářela z *óoku* malou „bublinu“, malý svět se svými vlastními pravidly. Nutno dodat, že účelná separace vedla i k minimálnímu úniku informací na veřejnost – pro měšťany představovalo *óoku* symbol něčeho záhadného, neprozkoumaného a probouzelo

v nich zvědavost, a proto se toužili dozvědět o událostech a vnitřních poměrech v této části paláce.¹³⁹

Jóovo rozhodnutí zaměřit se právě na tolik skloňované, přitom neznámé *óoku*, bylo pečlivě promyšlené. Zvážíme-li totiž tři faktory pro úspěch *džidaimono* – morální apel, diváckou odezvu a zachování principů kabuki – tak výrazný konflikt mezi ženami a jednotlivé ženské postavy mohly nejlépe vyniknout právě v prostředí, jako je *óoku*. Již víme, že Jó čerpal z historických událostí, ve kterých se *óoku* nejspíše také objevilo. Z důvodu tokugawských obstrukcí a cenzury nemohl příběh převyprávět doslova, musel si ho upravit do takové podoby, aby prošel přísným sítem vlády. Tomu nahrával nedostatek informací o reálné podobě ženské části paláce i divácká touha po něčem novém. Díky změně jmen, zasazení děje do minulosti, přidání jiných dějových linií, stylizaci či značné dramtizaci se tak hra již nejevila jako reálné vykreslení události z roku 1724. Hra cílila na samurajské ženy, kterým skrze jednání postav a projevu vypravěče připomínala morální hodnoty a oceňované aspekty žen válečnické vrstvy. Pozitivní odezvy se hry dočkaly i od měšťanů, jelikož zasazením do *óoku* byla alespoň částečně ukojena jejich zvědavost a přítomnost nových typů ženských rolí vyvolala velký zájem.

I v divadelní a estetické sféře šlo o poměrně ambiciózní krok. Ženský antagonismus se v kabuki příliš nevyskytoval, popřípadě byl omezován určitými pravidly, avšak hierarchická struktura a čistě ženské prostředí *óoku* představovalo vhodnou dimenzi pro stvoření výrazné ženské antagonistky či záporné postavy. Trojúhelník Iwafudži-Onoe-Ohacu má největší impakt ve světě, kde je ženám umožněn přístup k moci, a kde původní symbol moci – tedy muž – chybí. Absencí mužských postav daroval Jó třem ženským postavám nevídanou moc a rozšířil jejich dříve okleštěné možnosti. Eliminoval velkou část *giri*, která by jinak ovlivňovala rozhodování a jednání postav – ať už by šlo o závazek vůči otci, manželci, nebo synovi. Kromě jedné zmínky o Onoiných rodičích (kde je důraz kladen spíše na matku než na otce) nenacházíme ve dvou hrách, na které se práce zaměřuje, výrazný mužský element, vůči kterému by alespoň jedna ze tří postav cítila určitý závazek a kladla by jeho blaho před svoje. Odpadá i element lásky a prokázání věrnosti partnerovi, popřípadě náměty jako utrpení milenců v nepříznivém prostředí.

Přesto nemůžeme tvrdit, že by tyto hry úplně popíraly dané zásady pro zobrazení idealizované ženy v kabuki. Ačkoliv je ve hrách nejviditelnější konflikt ústřední trojice a je na první pohled jasné, jakou moc a autoritu některé z nich mají, v pozadí všeho stále stojí až posvátná figura

¹³⁹ SEIGLE SEGAWA Cecilia a Linda H. CHANCE. *Óoku: the secret world of the Shogun's women*. Amherst, New York: Cambria Press, 2014. ISBN 9781604978728. s. 10.

šóguna, respektive vládce klanu.¹⁴⁰ *Óoku* je teoreticky vzato pouze malým světem, součástí autoritativního celku, jehož hlava není v příběhu zvýrazněna, ale vědomí o její existenci a převyšující autoritě zůstává, ač skryté, neopomenuté v povědomí publika i herců. Vizuální manifestace ženské autority a přímé opozice proběhla tudíž i díky malému ústupku v rámci pravidel ideálu ženské postavy. Reálná moc v ženském světě musela být, byť jen symbolicky, korigována nadřazenou vládnoucí vrstvou. To se jeví jako logické řešení, uvážíme-li, že hry prošly posuzováním ze strany Tokugawů. Zatímco z *Nišikie* cítíme morální apel, *Goniči* prakticky navazuje na tradici a vrací se do světa již známých a populárních postav.

Větší poměr ženských postav oproti těm mužským přímo vybízel k použití rozmanitějšího spektra typů žen, než tomu bývalo v dřívějších *džidaimono*. Pro zachování dramatické linky narativu bylo nutno udržet napětí mezi přítomnými postavami, tudíž vytvořit konflikt pramenící z jejich odlišností. To by bylo obtížně proveditelné, pokud by se všechny ženy v *kagamijamamono* řídily stejnými pravidly a morálními zásadami. Muž se mohl stát ženiným oponentem či příčinou jejího *giri* a tím ovlivnit vývoj zápletky, v jeho nepřítomnosti se ale ženským postavám značně rozvázaly ruce. Upozadění mužských postav a zasazení dramatické zápletky do hierarchického prostředí *óoku* mělo za následek přirozenou genezi záporné ženské postavy, která zaplnila prázdné místo důležité funkce antagonisty v celém narativu.

Upozadění mužů se také promítá ve skutečnosti, že v motivaci Iwafudži nefiguruje zhrzená láska či silné pocity k muži, jak můžeme vidat u většiny ženských *onrjó* včetně nejslavnější Oiwy, která byla uvedena ve třetí kapitole. Někteří kritici sice uvádějí, že Iwafudži může být ve skutečnosti zamilovaná do postavy samuraje Motomeho¹⁴¹, na celkové vyznění dramatu by však tato skutečnost měla velmi malý dopad. Motome hraje v příběhu pouze vedlejší roli a pomsta Iwafudži na něj nemá větší vliv. Je pravděpodobné, že kritici se tímto argumentem snaží přiblížit hlavního antagonistu *kagamijamamono* z širší perspektivy a najít vysvětlení, proč jeho zobrazení doprovázejí prvky, které z něj činí pro publikum „květinu zla“. V tomto ohledu je návrat Iwafudžina ducha podobný spíše konceptu pomsty mužských duchů, kteří nedošli klidu z důvodu urážky na cti či nespravedlivé křivdy.

¹⁴⁰ SEIGLE SEGAWA Cecilia a Linda H. CHANCE. *Óoku: the secret world of the Shogun's women*. s. 24.

¹⁴¹ BRANDON, James R. and Samuel L. LEITER. *Kabuki plays on stage. Volume 2*. s. 175.

4.6.2 Postava Matasukeho a Dandžóa

Ačkoliv došlo k viditelné redukci počtu výrazných mužských postav oproti jiným *džidaimono*, neznamená to, že by autoři vytvořili hry, ve kterých by byly pouze a výhradně ženy. Uvedme zde dvě mužské postavy, které se v dramatech vyskytují, a to Matasuke a Dandžó.

Postava Matasukeho, s níž se setkáváme v *Goniči*, byla inspirována samurajem, jenž byl oklamán a místo nepřítele usmrtil svého pána. Její původ je tedy v druhém incidentu, ze kterého *kagamijamamono* čerpala. Rané verze některých dramát se zaměřovaly právě na Matasukeho jakožto na postavu, jež se dopustila tragického selhání, pokusila se ho odčinit sebevraždou, ale vrátila se na zem v podobě mstivého ducha. Jeho role i způsob ztvárnění se postupně obměňovaly – z reálného incidentu, kdy Matasuke údajně bodl do koně, na němž se jeho pán brodil, čímž zapříčinil pánovu smrt utopením, se stala výrazně dramatičtější verze, a to souboj mečů, při kterém setne svému pánovi hlavu.¹⁴² Jenomže čím víc získávala ženská trojice na popularitě a tím i na možnostech vyjádření, tím víc byla dějová linie Matasukeho upozadována, či dokonce úplně vypuštěna, jak vidíme v *Nišikie*, kde se neobjevuje vůbec.

Na rozdíl od *Nišikie* však *Goniči* do kategorie *jajoi kjógen* nespadá, a tak Kawatake nemusel použít stejnou strategii jako Jó a místo toho mohl drama například přetransformovat v *kaidan* popisující mstu podvedeného Matasukeho. Uvědomujíc si popularitu a potenciál trojice žen se však přiklonil k zajímavému kompromisu a obě původní události ve hře propojil bez toho, aby narušil dominantní sílu antagonistické Iwafudži. Matasuke je ve hře sice oklamán a zabije nesprávného člověka, jeho obětí se ale stává žena ze samurajského dvora. Drobná úprava v této části narativu vyřešila několik problémů najednou. Zaprvé, došlo k naplnění tradiční funkce ženy jakožto oběti nebo trpitelky, která by jinak v *Goniči* kvůli absenci Onoe nebyla tak výrazná. Zadruhé, umožnila dramatizaci incidentu za využití pouze jedné mužské postavy. A zatřetí, svou estetickou tragičností postava dobře kontrastovala s odvahou a udatností Ohacu. Zdrčený Matasuke skoná svou vlastní rukou, ale Kawatake pro tento *kaidan* záměrně volí komplexnějšího a nepochybně silnějšího ducha, než by byl duch Matasukeho. Iwafudži je výhodnější volbou z důvodu její popularity a nepochybně i pohlaví, jelikož ženští *onrjó* měli v *kaidanech* delší tradici a jakožto hrůzná forma nespoutané ženské žárlivosti či pomstychtivosti byli pro publikum jistě děsivější. Nabízí se interpretace, že Matasuke na sebe částečně přebírá tragickou úlohu k záhubě odsouzené postavy, jako to platilo u Onoe v *Nišikie*.

¹⁴² MACUI Tošiaki. Kaisecu In: JÓ Jótai; MACUI Tošiaki a KAWATAKE Mokuami. *Kagamijama kokjó no nišikie. Kagamijama goniči no Iwafudži*. Tókjó: Hakusuiša, 1996. OCLC 35725327. s. 402.

Nejedná se o postavu, jež by měla na výsledek děje značný vliv, ale nepochybně obohacuje hru o element ušlechtilosti selhání, který ji kvůli nepřítomnosti Onoe chyběl.

Druhý příklad, tedy postava Iwafudžina bratra Dandžóa, odpovídá tradičnímu stereotypu antagonisty v *džidaimono* – jeho kostým, paruka i líčení jednoznačně odkazují na roli *katakijaku*. (viz příloha č. 7.) Stejně tak i jeho jméno utvrzuje diváky v jeho předurčené funkci v narativu – pojmenování Dandžó nebo Daizen se hojně používá právě u *katakijaku*.¹⁴³ V *kagamijamamono* je ale upozaděn a pomáhá Iwafudži vyniknout. Zatímco Iwafudži se nachází na nejvyšším bodě pomyslné pyramidy spiklenců, Dandžó pracuje spíše jako její pomocník či kolega s menšími pravomocemi.

Jasně danou dynamiku sourozenců – tedy dominantní Iwafudži a Dandžóa v pomocné roli – lze postavit do kontrastu s podobnou sourozeneckou dvojicí ve výše zmiňované *Meiboku Sendai Hagi*. V tomto *jajoi kjógen* vystupuje neméně známá ženská antagonistka Jašio a její bratr Dandžó Nikki. Jašio patří do spiklenecké kliky, která se snaží svrhnout vládnoucí členy klanu Date a není jí cizí manipulace ani násilí. Tak jako je Iwafudži spojována se *zóriučí*, s Jašio se pojí scéna, při které chladnokrevně zabije malého chlapce před očima jeho matky. (viz příloha č. 8.) Přestože je pro vyobrazení nemorality Jašio a Iwafudži používáno podobných prostředků, hlavní rozdíl nacházíme ve zmíněné dynamice s mužským antagonistou. Jašio je sice zobrazována jako krutá a nemorální postava snažící se rozvrátit harmonii v rodu, v sourozeneckém duu je ale stále méně výrazným prvkem. Její bratr, považovaný za archetyp mužské záporné postavy, ji svou stylizovaně zvýrazněnou silou, magickými schopnostmi i vystupováním zastiňuje.¹⁴⁴ Jašio je známější spíš jako Dandžóova starší sestra, zatímco k Iwafudži se žádný takový přívlastek nepojí. Situace v *kagamijamamono* je opačná – Dandžó je označován jako mladší bratr Iwafudži a je zastíněn manipulacemi a nenávisť Iwafudži.

4.7 Mnohoznačnost postav

Iwafudži v obou dramatech představuje hlavní antagonistickou postavu a její funkce vyniká díky existenci jejích soupeřek. Sdílí společný znak s mnoha mužskými antagonisty v *džidaigeki* – je manipulátorem, který ve stínu tahá za nitky a obratně upravuje fakta ve svůj prospěch. Díky nepřímým zákulisním taktikám dokáže postupovat ke svému cíli. Její motivace nepramení

¹⁴³ 敵役. In: 歌舞伎用語案内 [online]. 歌舞伎 on the web, 2020. [cit. 2020-03-19]. Dostupné z: <http://enmokudb.kabuki.ne.jp/phraseology/2811>.

¹⁴⁴ Meiboku sendai hagi. In: 歌舞伎への誘い Invitation to Kabuki [online]. Japan Arts Council, 2019. [cit. 2020-03-19]. Dostupné z: <https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/kabuki/en/play/play21.html>.

tradičně z povinnosti, nýbrž z osobních pohnutek. Zdroj zla v Iwafudži nacházíme v jejím nitru, v neschopnosti potlačit své ego, v žárlivosti na oblíbenou, leč společensky níže postavenou Onoe, posléze i Ohacu. Představuje unikátní a zajímavou zápornou ženskou postavu v kategorii *džidaimono*, přesto nereprezentuje pouze zlo. Proč byl ale takovýto nový koncept záporné postavy akceptován? Jakým způsobem dosáhli autoři a herci pozitivní odezvy publika?

Odpověď se skrývá v ústřední ženské trojici. Dramata kladou větší důraz na vztahy a odlišnosti mezi ženami před soustředěním se na postavy jednotlivě. Značně neobvyklý koncept Iwafudži je vyvažován tradiční rolí Onoe ale také spíše maskulinnější rolí Ohacu. Jakmile jsou tyto ženy postaveny vůči sobě do opozice, skládačka jejich různorodých vlastností do sebe zapadá a začne vytvářet harmonický celek. Klíčem k akceptování výrazného antagonismu Iwafudži může tedy být paradoxně nedokonalost a pochybení jejich protivnic.

4.7.1 Morální nedokonalost Ohacu

Ohacu je od prvního momentu, kdy vstoupí na jeviště, prezentována jako velmi silná postava, zároveň je kurážná a svéhlavá. Jelikož hry *kagamijamamono* působí na diváky spíše moralisticky, hlavní úlohou Ohacu je být zářným příkladem oddané ženy, následovat *giri* a zachránit jak pošpiněnou čest své paní, tak celý rod. Avšak i tato postava disponuje prvky imorality a nabízí se proto otázka, proč na symbolu věrnosti a idolu ženských samurajských ctností ulpívá stín nedokonalosti. Jak bylo zmíněno v teoretické části, zápornou postavou se (podle Oxfordského slovníku) může myslet „*osoba, jež je morálně špatná nebo odpovědná za způsobení potíží či škody*“¹⁴⁵. V tomto bodě se nabízí zpochybnit moralistické ladění obou dramát, která jasně favorizují Ohacu a její činy glorifikují. Kvůli oslavované funkci mstitele ve jménu *giri* ustupují do pozadí některé její vlastnosti nebo činy, které by v jiných případech byly s velkou pravděpodobností odsouzeny. Jednoznačné poslání, symbol oddanosti a naplnění *giri* fungují na stejném principu jako zvýrazňování *iroke* u záporných postav a vyvažují tato malá zakolísání.

Ohacu nese zodpovědnost za smrt Iwafudži a nejspíše i za její návrat vedoucí ke značným obtížím uvnitř rodu. Návrat Iwafudži předznamenává již zmíněné gesto *júrei te*. Posléze se postavy hned v úvodu *Goniči* zmiňují, že kolem jejich ostatků žhnou za deštivých nocí zvláštní

¹⁴⁵ Villain. In: *Cambridge Dictionary* [online]. Cambridge University Press, 2020. [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/villain>.

modré plameny.¹⁴⁶ To se děje celý rok a Iwafudžina duše stále nenachází klidu, avšak nedokáže rodu nijak konkrétně ublížit. Ohacu se na výročí smrti Onoe přichází pomodlit k jejímu hrobu, posléze se zastaví i na místě, kde jsou Iwafudžiny ostatky. Její přítomnost slouží jako provokace, jakýsi katalyzátor, který Iwafudži umožní znovu povstat. Objeví se plameny a kosti, původně volně poházené po zemi, se shluknou na jedno místo.

Iwafudži: „Čekala jsem, až ti budu moct říct, jak tě nenávidím. A tys přišla. (...) To tys mne připravila o život!“¹⁴⁷

Ohacu probudí k životu nenávist, která se v Iwafudži skrývala a svým jednáním odstartuje sérii pokusů, při nichž se Iwafudži začne domáhat odplaty. Nepochybně tím dostane celý rod do značných problémů, jak se publikum dozvídá v průběhu dramatu. Vlastnosti jako zbrkllost či určitá až dětinská naivita (neobává se, že by její modlitba mohla její oběť pouze rozhněvat), které byly v prvním dramatu prezentovány jako ozvláštňující a poutavé rysy její osobnosti, najednou rozdmýchají konflikt v dramatu následujícím.¹⁴⁸

Nejspornějším momentem je pak obraz následující po Iwafudžině smrti. Mladá žena zabije svou soupeřku dýkou, na které ulpívá Onoina krev. Tímto je pomsta dokonána. Ohacu však vytáhne zpod oděvu sandál a bezvládné tělo sandálem několikrát tvrdě uhodí. (viz příloha č. 9.) Išibaši připouští, že se jedná o přehnanou akci, která může vyvolat překvapení, apeluje však na diváky, aby se vžili do pocitů Ohacu.¹⁴⁹ Dle něj je tím demonstrován princip oko za oko, respektive úplné uzavření kruhu. Ohacu ale porušuje jeden z pilířů zobrazení ideální ženské postavy – dá naplno průchod svým emocím. Navíc dochází nepochybně ke znečištění *kegare*, a to na obou stranách. Ohacu se dopustila hanobení ostatků a přišla do kontaktu s mrtvým tělem. Na Iwafudži kvůli pošpinění může přetrvat jisté stigma, zároveň tento čin může rozhněvat jejího ducha, jenž bude čekat na impuls ke svému návratu. Přestože má tato finální podoba *zóriučí* šokovat či minimálně vyvolat v publiku reakci, ve výsledku je prezentována jako něco, co si postava Iwafudži zaslouží a Ohacu má na takový akt násilí plné právo.

¹⁴⁶ Pravděpodobně se jedná o *hitodama* (人魂), což jsou ohnivé koule různých barev, které dle japonských pověr představují duše zemřelých.

¹⁴⁷ おのれに恨みを、言おう言おうと待っていたに、よう来たなあ。(…)命数空しくおのれが手にかかり。

¹⁴⁸ MORRIS, Ivan. *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*. s. 86.

¹⁴⁹ IŠIBAŠI Ken'ičiró. *Kabuki midokoro kiki dokoro* (...). s. 47.

Ohacu: „Uvědomovala sis, jakou lítost přinesl tento sandál mé paní? Tu máš, tu máš, tu máš. Má paní, tímto jsem očistila Vaše jméno. A teď se k Vám připojím na cestu podsvětím.“

(a chystá si vzít život. V tu chvíli, z divákova pohledu z pravé strany jeviště)

Motome: „Zadrž Hacu, neunáhli se!“

(společně s Motomem přijde většina žen. Začne hrát hudební doprovod)

Motome: „Iwafudži byla zločinec, který plánoval poškodit náš rod. Tudiž tvá oddanost a to, že jsi pomstila Onoe, je vskutku chvályhodné! Navíc, díky Teheiově přičinění se vonné dřevo dostalo zpět do rukou našeho rodu. (...) Nyní je v rodu mír. A tobě uděluji za tvou věrnost titul a jméno Onoe II.“¹⁵⁰

Závěr *Nišikie* se zdá být na první pohled náhlý a krátký. Jó se touto scénou snaží předat divákům morální ponaučení, utvrdit je, že vlastnosti jako oddanost pánovi a obětavost jsou ctnosti hodné uznání a obdivu. Naopak *Iwafudžinu* sebestřednost, intriky a touhu po moci spojuje se „zločincem“. Vražda, které se *Ohacu* dopustila, je prakticky na místě posouzena jakožto čin nutný k zachování stability rodu, dochází k její glorifikaci. Nejen že *Ohacu* uniká smrti, ale navíc je jí umožněno vystoupat ve společenském žebříčku výše.

Morální apel je s velkou pravděpodobností důvodem, proč postava *Ohacu* unikne smrti. Nabízí se zde paralela s *Kanadehon Čúšingura*. *Iwafudži* je přirovnávána k hlavnímu antagonistovi příběhu, *Moronaovi*, zatímco tragického hrdinu *Enju*, který se nechá antagonistou vyprovokovat, vytasí meč a je nucen spáchat rituální sebevraždu, můžeme srovnat s tragickou smrtí *Onoe*. *Ohacu* může v jistém smyslu symbolizovat všech 47 *róninů*¹⁵¹, již jsou odhodláni pomstít se a vykonat to, co je dle nich spravedlivé. V kabuki sice scéna, v níž si *róninové* vezmou život, vyobrazená není, ve skutečnosti však jejich situace byla výrazně komplikovanější než u *Ohacu*. Šógunát je chtěl odsoudit jako zločince a nařídil popravu, jejich

¹⁵⁰ お初 主人尾上が恨み草履、思い知ったか。コウ、コウ、コウ。旦那様、これにて御無念お晴らしなされて下さりませ。この上は旦那様、冥途のお供、そうじゃくじゃく。

(と自害しようとする。この時、上手門の内にて)

求女 コリヤ待て、初、早まるまいぞ。

(ト求女と、腰元大勢出て、合方になり)

岩藤ことはお家に仇なす大悪人、ことに尾上が敵を討ちし初が忠節、あっぱれなるぞ。まった蘭奢待の名木も、伊達平の働きにより、無事にお家に納まりしぞ。(…)これにてお家は万代不易。なお其方が忠義にめで、二代尾上を相続させよと墨付。

¹⁵¹ *Rónin* (浪人), samuraj bez pána.

příběh ale zapůsobil na japonské obyvatelstvo natolik, že na šógunát začalo tlačit sepsáním petice za prominutí trestu. Nakonec se *róninové* smrti nevyhnuli, nicméně vláda jim dovolila vykonat obřadní *seppuku* (切腹)¹⁵². Tím mohli odčinit své „prohřešky“ – ať už to, že nedokázali zabránit smrti svého pána, nebo to, že ho dokázali pomstít. Ze zločinců a nepřátel šógunátu se stali hrdinové japonských příběhů a představitelé ideálu *džunši* (殉死), tedy následování pána do hrobu či sebevraždy po očištění pánova jména. Je zajímavé, jak toto rozuzlení kontrastuje s konečným vyzněním pomsty Ohacu. Ohacu se chystá vykonat *džunši*, místo toho je ale z ničeho nic zastavena a celá situace se během okamžiku mění. Můžeme argumentovat, že příchod postav na poslední chvíli slouží jako záchrana ženina života, jakýsi *deus ex machina*, avšak neposkytuje řádné ukončení záležitosti v souladu s estetickým ideálem *džunši* a z jistého úhlu pohledu ubírá na tragičnosti celého narativu. Navíc tím, že je Onoe umožněno žít, se zvyšuje pravděpodobnost návratu zla v podobě Iwafudži.

Ohacu je předurčeno být hlavním soupeřem Iwafudži, ale zároveň nad ní nikdy nevyhrát, alespoň ne bez lsti nebo pomoci druhých. Tímto přístupem dosahují autoři zveličením Iwafudžiny síly a vytvářejí tím více dramatických střetů, ve kterých není výsledek dopředu jasný a publikum se podvědomě začne přiklánět na stranu těžce zkoušené Ohacu. V prvním střetu (*šinaiučí*) byla Ohacu zastavena a posléze křivě obviněna. V duelu v zahradách vyhrála jen díky lsti, když předstírala bezvědomí. V *Goniči* taktéž nevyhrává nad duchem své soupeřky čistě svým přičiněním. Opět jí pomáhá její funkce mstitele a nositele opěvovaných ctností a z nebezpečí uniká díky dalším zásahům techniky náhlého spasení. Konkrétně jí pomáhají posvátné relikvie, díky jejichž moci je schopna ducha zahnat. (viz příloha č. 10.) Poskvrou na postavě Ohacu jsou v neposlední řadě i lži, ke kterým se často uchyluje. Aby například ochránila svou paní, lže o jejích schopnostech v boji. K vylákání Iwafudži k závěrečnému souboji se jí pak pokusí oklamat smyšleným příběhem o nemoci Onoe.

4.7.2 Iwafudži – komplexní vyobrazení záporné postavy

Jak v *Nišikie*, tak v *Goniči* zastává pozici hlavní záporné postavy Iwafudži. I přes tento pro ženy netradiční koncept pozorujeme, že dramata usilují o komplexnější zobrazení Iwafudži. V průběhu dramatu se scénář upíná k prostředkům, které Iwafudžinu funkci v narativu mírně

¹⁵² Rituální sebevražda.

zpochybňují, například množství náznaků a symbolů, které mají četné konotace a poukazují na určitou dualitu. Jmenujme zde ty nejpodstatnější:

Zaprvé, několikrát je použit symbol hada. Tato volba není náhodná – už v divadle *nó* se pro vyobrazení ženského hněvu a žárlivosti používala hadí maska s rohy *dža* (蛇).¹⁵³ V japonském folklóru nalézáme strach z hadů a snahu se jim vyhýbat. Věřilo se, že se lidé, kteří se v životě dopustí závažných podvodů nebo nemorálních skutků, v dalším životě narodí jako had.¹⁵⁴ Had mohl být interpretován jako symbol chtivosti, lakomství, vynalézavosti, prolhanosti, ale i proměny a znovuzrození.¹⁵⁵ Především ve spojitosti se ženou pak kromě zmíněné žárlivosti odkazuje na dualitu – smyslnost a životní či sexuální energii, na druhou stranu ale i na lstivost a vypočítavost.

Ve finální scéně v zahradách se Iwafudži prochází a posléze i bojuje s hadím deštníkem *dža no megasa* (蛇の目傘)¹⁵⁶. E. O. Morris uvádí, že mnozí Japonci přisuzovali hadím očím ničivou sílu.¹⁵⁷ Na naprosté většině *ukijo-e*, jež zachycují závěrečný souboj dvou žen, je vyobrazen právě tento druh deštníku, tudíž se jeho výběr nezdá být náhodným. Jeho výhradní používání dokazují i fotografie z pozdějších představení. (viz příloha č. 11.) Může odkazovat na zmíněnou sílu nebo může publikum nenápadně vést k tomu, aby si vytvořilo mezi hadem a Iwafudži asociaci, ať už na základě negativních konotací či kvůli životní síle a smyslnosti. Deštník k boji posléze používají obě ženy, především k obraně. (porovnej přílohu č. 12. a 13.) Tím podle Leitera dávají najevo skvělé schopnosti v boji, schopnosti improvizovat a zacházet s věcmi denní potřeby místo klasických zbraní.¹⁵⁸ Projevují tím správné kvality samuraje, který musí být vždy ve střehu a připraven bránit se nebezpečí. V souboji jsou tedy vyzdvihnuty schopnosti obou postav, avšak fakt, že hadí deštník používá jak Iwafudži, tak Ohacu, pouze nahrává úvaze, že Ohacu také není morálně bez poskvrny.

¹⁵³ REIDER, Noriko T. *Japanese Demon Lore: oni from ancient times to the present* [online]. Logan, Utah: Utah State University Press, 2010 [cit. 2019-09-06]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt4cgpqc.13>. s. 127.

¹⁵⁴ MORRIS, Edward Opler. Japanese Folk Belief concerning the Snake. *Southwestern Journal of Anthropology* [online]. 1945, 1(2), 249–259. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/3628761>. s. 251.

¹⁵⁵ Jako tomu je například v příběhu *Dódžódži Musume* (道成寺娘), který byl převeden do dramatické podoby pro divadlo *nó* i kabuki.

¹⁵⁶ Doslovně přeloženo jako „deštník s hadím okem“. Druh tradičního lakovaného deštníku v době Edo, většinou černé barvy, se světlým pruhem uprostřed.

¹⁵⁷ MORRIS, Edward Opler. Japanese Folk Belief concerning the Snake. *Southwestern Journal of Anthropology*. s. 250.

¹⁵⁸ LEITER, Samuel L. The Depiction of Violence on the Kabuki Stage. *Educational Theatre Journal*. s. 154.

¹⁵⁸ KAWATAKE Toshio. *Kabuki: baroque fusion of the arts*. s. 172.

Zatímco v prvním dramatu jde o nepatrnou implikaci, v jeho pokračování je použití hadů účelné a jasně viditelné. Iwafudži se po svém proslovu o pomstě promění zpět v hromadu kostí. Na ty se navrší hlína a před vzniklou mohylou se objeví dřevěná stúpa. Iwafudžin duch se tímto pokusí o alespoň provizorní pohřbení, mohyla je však záhy zničena, když je rozkopnuta při nočním souboji dvou mužů, do nějž se připleče Ohacu. Divákovi se tím naskýtá pohled na pohřbené tělo, na kostru, jež je prolezlá klubkem hadů. Jak hra naznačuje, Iwafudži není souzeno dojít klidu duše – i když se, s nadsázkou, sama řádně pohřbila, její odpočinek je opět narušen a opět zahrnuje jejího zapřísáhlého nepřítele – Ohacu. Kawatake použitím hadů v této scéně sděluje publiku, že duše Iwafudži je poskvrněná, nečistá. Hadí zášť obklopuje jak její ostatky, tak její duši a zastiňuje její mysl. Publikum již nemůže pochybovat o úmyslech Iwafudži a motivaci k její pomstě.

Zadruhé, princip spojení protikladů či jejich koexistence v rámci jednoho celku odráží i jedna z relikvií, díky které se podařilo Ohacu zahnat ducha Iwafudži – přenosný oltář buddhistické bohyně Kišimodžin (鬼子母神). Bohyně je uctívána jako ochránkyně dětí a matek, uvádí se ale, že dříve byla démonem a děti pojídala.¹⁵⁹ Tato dualita je mimo jiné viditelná v samotném znakovém zápisu, kde je použit současně jak znak pro božstvo, tak pro démona. Volba bohyně koresponduje s tradičním buddhistickým konceptem nahlížení na ženskou sílu jako na jednu stranu ničivou a destruktivní, na druhou stranu pečující a obdivuhodnou.

Zatřetí, Iwafudži se dostává do situací, při kterých jsou zvýrazněny její samurajské ctnosti nebo paradoxně i laskavost. Druhý případ nastává během *zóriučí*, kdy se přihlížející ženy pokusí zasáhnout do konfliktu a prosí Iwafudži o smilování. Iwafudži je však varuje, ať se nepřibližují. Nehodlá svou nenávist mířit na další jedince a chce konfrontovat pouze svou soupeřku. Úplně stejná situace nastává i v *Goniči*, kde Iwafudži pronese identickou repliku.¹⁶⁰ Išibaši upozorňuje na to, že na rozdíl od mužských antagonistů *džicuaku*, kteří se vyznačují nemilosrdností a chladnokrevností, je Iwafudži čestná, jelikož konflikt usměřňuje výhradně na Onoe a Ohacu.¹⁶¹ Jeho argument lze podpořit i pokynem ve scénáři, který popisuje chování Iwafudži poté, co několikrát udeří Onoe a chystá se k dalšímu úderu: „*a zvedne sandál nad hlavu. Iwafudži spustí*

¹⁵⁹ FISTER, Patricia. Sanmi No Tsubone: Ashikaga Wife, Imperial Consort, Buddhist Devotee and Patron. *Japan Review* [online]. 2011, 23, 3–21. [cit. 2020-04-02]. Dostupné z: www.jstor.org/stable/41304921. s. 10.

¹⁶⁰ 寄ったらお前方も、同類じゃがや。

¹⁶¹ IŠIBAŠI Ken'ičiró. *Kabuki midokoro kikidokoro (...)*. s. 46.

ruku podél těla, pustí sandál a vrátí se na své místo. ¹⁶² Přestože byla v pozici, kdy mohla bít Onoe dle libosti, ušetřila jí nakonec jen malé množství úderů.

Samurajské dovednosti a atraktivita Iwafudži vynikají při jejím souboji s Ohacu v zahradách. V divadelním provedení je nejdříve nastíněna atmosféra – elegantní Iwafudži v černém kostýmu se prochází noční zahradou, plnou rozličných květů. Na rozdíl od ostatních scén má Iwafudži v zahradách výrazné líčení *mebari*. Okamžik svůdného tajemna doplňuje déšť a kvákání žab. Ty najednou utichnou a objeví se Ohacu, obviňujíc Iwafudži ze smrti Onoe. (viz příloha č. 14.) Souboj je vysoce stylizován a nabízí množství *mie* (見得)¹⁶³. Důvodem, proč se autor a herci místo dramatického zobrazení rozkolu dvou velmi silných ženských postav uchýlili k tradiční stylizaci, může být zažitá představa, že „*čím prudší a nelítostnější žena, tím obtížněji ji lze publiku představit jako věrohodnou a uvěřitelnou ženskou postavu.*“¹⁶⁴ Tudíž zatímco na divadelních prknech splňovalo klání většinu atributů vyobrazení ženské postavy, komerční *ukijo-e* lákaly diváky na napínavý duel připomínající spíše souboj mužských postav. (viz příloha č. 15.) Přesto v tomto souboji Iwafudži ukazuje kvality jako neustálá připravenost, schopnost improvizace s deštníkem místo zbraně nebo obratnost v boji.

Za čtvrté, ačkoliv měl Kawatake relativně neomezený prostor pro vyjádření zla a nemorality ducha Iwafudži, zakomponoval do *Goniči* scénu, která nastolený koncept zla významným způsobem upozaďuje. Jedná se o scénu *čúnori* (宙乗り)¹⁶⁵ z druhého dějství, jediný moment oslavující dřívější krásu a eleganci Iwafudži. Použitím tohoto efektního prvku v představení dosáhl Kawatake mimo jiné i větší divácké odezvy, jelikož diváci prahli po nových fantastických technikách.¹⁶⁶ Poté, co je poprvé zahrána posvátným mečem, se Iwafudži na prominentním *šičisanu* objeví ve své původní podobě, s bohatě zdobeným vrchním rouchem a pečlivě vyčesaným účesem. Její zjev odkazuje na její podobu z úplného začátku *Nišikie*, kdy s ostatními dámami obdivovala kvetoucí stromy. Drží slunečník, kolem nějž poletují dva motýli.

¹⁶² ト草履を振り上げきまる。(…)岩藤は草履を放り出して元の位置にもどる。尾上はその草履を取って泣く。

¹⁶³ Charakteristická póza v kabuki, kterou postava zaujímá v nejvypjatějším okamžiku a strne na místě v dramatickém postoji. Jedná se o vrcholné scény jednotlivých dějství.

¹⁶⁴ KLENS-BIRGMAN, Deborah. Fighting Women of Kabuki Theater (...). *Journal of Asian Martial Arts*. s. 68.

¹⁶⁵ Jevištní technika, při které se herec pomocí systému lan vznese nad *hanamiči* nebo nad hlediště a „létá“ nad diváky. Používá se většinou u nadpřirozených bytostí nebo duchů. Známým příkladem je *čúnori* bílé lišky ze hry *Jošicune senbon zakura* (義経千本桜, premiéra v roce 1748).

¹⁶⁶ LEITER, Samuel L. Keren: Spectacle and Trickery in Kabuki Acting. *Educational Theatre Journal* [online]. 1976, 28(2), 173–188. [cit. 2019-09-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/3206661>. s. 175.

Kochá se krásou třešňových květů, pomalu vystoupá až ke stropu divadla a plynulým pohybem zmizí za oponou. (viz přílohy č. 16. a 17.)

Nejen že se jedná o moment, během něž je Iwafudži zobrazována podle tradičního konceptu ženských rolí v kabuki, ale také o jediný okamžik, kdy je pozornost upřena pouze na ni. Konečně se jí dostává velkolepého zjevení na *hanamiči*, které předtím měly jen Onoe a Ohacu. Můžeme říci, že se jedná o jakési zadostiučinění postavě, zároveň i o snahu autora připomenout obecnstvu, že Iwafudži přece jen neztělesňuje absolutní zlo. Podoba Iwafudži v *čúnori* je odrazem krátkého okamžiku, během něhož ještě nevyplynula na povrch její funkce v narativu. Nepochybně to ostře kontrastuje s jejím známějším vyobrazením jako *onrjó*, zvýrazňujícím její antagonistickou roli. Ku příkladu její dramatický návrat v *Goniči* je ve scénáři popsán následovně:

„Za zvuku děsivé hudby kosti zmizí a hned nato se v houští objeví duch Iwafudži. Vlasy má rozpuštěné, oděna je do černého hedvábného kosode, pod červenou podšívku bílé spodní roucho. Má stejnou podobu, jakou měla tehdy v zahradách. Její oděv poznamenan zubem času, zůstala jen kostra.“¹⁶⁷

Duch Iwafudži je na *ukijo-e* zobrazován s charakteristickými rozpuštěnými vlasy a nenávistným pohledem. I v současné době se herci snaží vyobrazit Iwafudži co nejděsivěji, především pomocí propracovaných kostýmů či za užití prostetického make-upu. (viz příloha č. 18.) Na tušových ilustracích nacházíme naopak zobrazení pouhé kostry bez masa a kůže. (viz příloha č. 19.)

Za zmínku stojí i symbol sakury, který je ve druhém dějství použit. Sakura se objevuje jak na kulisách, tak symbolicky i ve volbě oděvu postavy, který kopíruje ten z dějství *hanamiči*. I hudba během *čúnori* je stejná jako ta, která byla použita v úvodním dějství *Nišikie*. Slyšíme v ní však i charakteristickou hudbu signalizující zjevení ducha, čímž je divákům připomínáno, že se už nejedná o živoucí bytost. Iwafudži a sakury jsou spojeny elementem pomíjivosti. Nestálost a pomíjivost nacházíme i v odkazu na báseň čínského básníka Po-Ťü-iho, kterou parafrázuje vypravěč takto:

*Ráno bílé kosti, večer ruměnc tváře
jaká podivná, zvláštní bytost*

¹⁶⁷ 大ドロドロにて件の骨消えると、直ちに叢より岩藤の亡霊、髪おどろになり、黒絹の小袖、紅絹裏白の下着、奥庭仕返し of 形、日数経て腐れたる好み、肉脱したる拵えにて立ち上がる。

*vznáší se to k nebi*¹⁶⁸

Vypravěč úmyslně přehazuje pořadí básně, která v originálu zní:

I ranní ruměnec tváře

se za soumraku

*změní v bílé kosti*¹⁶⁹

Tak jako třešňové květy, i krása Iwafudži dosáhne svého vrcholu a rychle opadá. *Čúnori* má kromě na první pohled jasně viditelné snahy autora o vizuální uspokojení diváků hluboký symbolický přesah. Přirovnává hlavní antagonistku příběhu ke kráse pomíjivosti bytí, nachází v její smrti a znovuzrození jak uspokojující, tak bolestivý aspekt, a to v souladu se zmiňovaným *zankoku no bi* (kráse v utrpení). Je naznačeno, že nelidskost v Iwafudži zůstává v každé její reinkarnaci, a tak je postava předurčena k boji se svými úhlavními nepřáteli, aniž by došla klidu. Vysokou estetizací utrpení duše, která není schopna zapřít pozemské tužby, autor dosahuje alespoň krátkodobého dojetí a soucítění diváka s Iwafudži.

Ačkoliv je vyobrazení Iwafudži protkáno mnohými symboly a slučuje v sobě na první pohled vzájemně si odporující koncepty, z hlediska vývoje psychologie postavy nenacházíme na Iwafudži v průběhu narativu prakticky žádnou změnu. Minimální posun v uvažování lze kriticky zhodnotit jako určitou plochost. Na hloubce Iwafudžiny postavy ubírá i fakt, že se publikum nedozvídá žádné informace z její minulosti, nedostává žádné racionální zdůvodnění její povahy. Kotera nabízí pohled do skutečné události z roku 1724, která se stala předlohou pro *Nišikie*. Podle něj si Iwafudži (pravým jménem Sawano), která přišla do sídla rodu Macudaira z vážené rodiny jako vychovatelka princezny, pracně vybudovala mezi ženami jasnou hierarchii. Využívala svého postavení a přivykla si moci. Příchod Onoe (pravým jménem Omiči) do *óoku* narušil zaběhnutou mocenskou strukturu, ze které těžila. Najednou byla svědkem, jak si mladá žena neurozeného původu získává na svou stranu všechny, včetně princezny i pána rodu. Ohrožena její popularitou a neschopna vzdát se svého vlivu ji začala psychicky i fyzicky týrat.¹⁷⁰ Další rozšířenou verzí je i Iwafudži trestající Onoe pouze za to, že jí donesla nesprávné sandály na přezutí.¹⁷¹ V samotných dramatech takové informace

¹⁶⁸ あしたの白骨夕の紅顔、空にぞかえる人形や、怪しくもまた不思議なる。

¹⁶⁹ 朝には紅顔ありて夕べには白骨となる。

¹⁷⁰ KOTERA Masao. *Kagamijama Ohacu*. Tókjó: Bungeiša, 2015. ISBN 4286157806. s. 12–16.

¹⁷¹ BRANDON, James R. and Samuel L. LEITER. *Kabuki plays on stage. Volume 2*. s. 174.

nezaznávají a ihned je nastolen konflikt, jenž se místo minulosti soustředí výhradně na přítomnost. Iwafudži v něm představuje konstantu, překážku pro Onoe a Ohacu, nemění své cíle nebo nepřehodnocuje své dosavadní kroky. Neměnnost Iwafudži ale slouží pro účely moralistického apelu *džidaimono*. Koresponduje totiž s převažujícím aspektem osudovosti, který je zdůrazňován víc, než děj jako takový.

Morální nedokonalost postav Ohacu a Onoe, které by podle etického kódu *džidaimono* měly běžně symbolizovat dobro a zhmotnění veškerých ctností, je v případě dramatu *kagamijamamono* opodstatněná, ne-li nevyhnutelná. Trio ženských postav vytváří celek, který správně funguje, pouze pokud obsahuje všechny své části. Ženy se vzájemně doplňují a jejich vlastnosti a způsoby vyobrazení značně kontrastují, samy o sobě však nejsou schopny takového efektu dosáhnout. Antagonista nastavuje zrcadlo svému protivníkovi a tvoří jeho protipól, vytvářejíc tím vyváženou rovnici. Nedokonalost a pochyby o správnosti chování Ohacu (ale i Onoe, jak bylo zmíněno výše) jen podporují v obdobném přístupu k vykreslení Iwafudži. Tento argument lze i obrátit a tvrdit, že nedokonalost či určitá nestabilita v postavě Iwafudži má za následek vytvoření ženských postav s vadami v podobě morálních pochybení. Společně tak ústřední trojice naplňuje původně čínský princip mísících se protikladů známý jako *jin-jang* (陰陽). *Jin-jang* představuje dvě síly, které jsou antagonistické, ale mohou se vzájemně doplňovat, působit na sebe a ovlivňovat se. V identickém duchu tedy fungují i Onoe-Ohacu-Iwafudži a jedině společně vytvářejí harmonický celek, který zajišťuje souhlasnou reakci ve světě tradičního kabuki, který se jinak řídí přísnými pravidly.

Závěr

Dramata *kagamijamamono* se mezi ostatními tradičními *džidaimono* z období Edo vyjímají svým v té době inovativním přístupem k vyobrazení ženských rolí. Autoři, kteří se inspirovali skutečnými událostmi, zvolili jako hlavní téma dramatu pomstu a konflikt mezi třemi ženami. Ženské postavy v *kagamijamamono*, konkrétně v nejhranější *Nišikie*, pak inspirovaly další autory a herce k vytváření většího množství žen-antagonistek napříč tehdy populárními žánry divadla kabuki.

Jako nejvýraznějšího antagonistu vykreslují hry postavu Iwafudži. Ta nejen že splňuje literární a dramatickou definici antagonistické postavy, ale z pohledu soudobých kulturních a sociálních aspektů splňuje i označení pro zápornou postavu. Postava je v rámci žánru *džidaimono* výjimečná především tím, že se vymyká do té doby zaběhlým způsobům zobrazování ženy-antagonistky, které se opíraly hlavně o antagonismus ve jménu *giri*, popřípadě antagonismus z důvodu přeměny v nelidskou bytost.

Iwafudži je v dílech prezentována jako nemorální, sebejistá, silná a vypočítavá postava a v očích tehdejší japonské společnosti tyto vlastnosti značně kontrastovaly se šlechtností, věrností a upřímností jejích soupeřek, Onoe a Ohacu. Je natolik výraznou postavou, že sama o sobě reprezentuje překážku, proti které musí dvojice bojovat. Na rozdíl od jiných antagonistických žen v *džidaimono* nestojí ve stínu *tačijaku*, ale dokonce zastiňuje svého bratra, který jí napomáhá vyniknout. Tradiční role *onnagata* a *tačijaku* jsou tedy v tomto případě prohozeny. Odlišuje ji také její přímota a agresivita – chování, k němuž se uchyluje jak ve své lidské podobě, tak v podobě ducha. S ostatními antagonistkami ji nicméně spojuje žárlivost (v případě Iwafudži konkrétně na popularitu Onoe, jež je měšťanského původu), dále pak přeměna v ducha, díky které získává další příležitost a možnost realizovat své plány. Nicméně samotná přeměna nezpůsobí okamžitou a jednoznačnou změnu jejího charakteru, spíše se jedná o prvek, který její nemoralitu a roli antagonisty pouze umocňuje.

Reprezentace Iwafudži nicméně nesestává pouze z nemorálních činů, nýbrž je protkána i momenty, které ji staví do lepšího světla. Její záporná role je vyvažována elementy jako elegance, samurajská čest, pohotovost či přitažlivost. Zároveň se s ní pojí množství mnohoznačných symbolů, které poukazují na dualitu, pomíjivost nebo osudovost. K tomuto nejednoznačnému vyobrazení došlo z estetických důvodů a kvůli pravidlům zobrazování krásy v divadle kabuki. Jelikož hry měly divákům nabízet únik do fantaskního světa a předvádět jim krásu na pomezí reality a fikce, znázorňovaly dvojznačně či silně stylizovaně a estetizovaně i

zlo a imoralitu. Iwafudži sice představuje jednu z nejznámějších záporných ženských postav v *džidaimono*, ale i ona se musela podřídít pravidlům jak pro estetické znázornění zla, tak pro stylizovaný projev jejích ztvárnitelů *onnagata*.

Porušení *giri*, nemorálnost a diskutabilní činy nalézáme kromě Iwafudži i u tragické postavy Onoe a její služebné Ohacu. Obě narušují koncept jinak černobílých postav a představují „hrdiny s chybami“. Nedokonalost postav má na jednu stranu za následek jejich větší důvěryhodnost – diváci se s nimi mohou snaže ztotožnit a mohou s nimi soucítit. Na druhou stranu jejich mravní nedokonalost a jednotlivá pochybení tvoří opozici k momentům, v nichž ztvárnění Iwafudži spíše popírá její antagonistickou roli. Pochybení jako lež, nesplnění závazků vůči rodině nebo provokace jsou ale ospravedlňována ve jménu *giri*, konkrétně v zájmu harmonie ve skupině před zájmy jedince. Ohacu byla v japonském kontextu oslavovanou hrdinkou, s kritičtější odstupem ji lze zařadit ale i do kategorie antihrdiny. Všechny její nedostatky a pochybení jsou totiž spíše upozad'ovány nebo v souladu s moralistickým vyzněním dramatu ospravedlňovány.

Neobvyklá a silná postava Iwafudži dala vzniknout i netradiční postavě ženské mstitelky Ohacu, která taktéž nespadá do kategorie ideálního vyobrazení ženy v kabuki. Avšak právě jejich neortodoxní koncepty pomohly vytvořit dostatečně velký prostor pro dramatickou kolizi v *kagamijamamono*. Stejně tak přítomnost silné Ohacu umožnila existenci schopné antagonistky, která její postavu vyvažuje. Celkové vyznění dramatu pak usměrňuje postava Onoe, jež zastupuje element tradiční ženské postavy v *džidaimono* – ušlechtilé, krásné a laskavé, která se ocitá v pozici tragické oběti. Vyvažuje tím značně aktivní a neobvyklé postavy Iwafudži a Ohacu.

Pro lepší zobrazení konfliktu byly narativy zasazeny do prostředí *óoku*, díky čemuž z příběhu odpadl do té doby prominentní prvek – silná mužská postava nebo muž, který by byl romantickým zájmem jedné z trojice postav. Autoři se mohli soustředit výhradně na vztahy mezi ženami a měli volnější pole působnosti pro jejich komplexnější vyobrazení. Prvek mužské autority je však symbolicky zachován alespoň v podobě samurajského kodexu, kterým se postavy řídí. Svět válečnické třídy tudíž částečně naplňuje funkci antagonismu jakožto nehostinného prostředí, ve kterém musí protagonista přežívat.

Na konečném rozdělení rolí na protagonisty a antagonisty měl nemalý vliv konečně i samotný styl textu, způsob zobrazení postav na jevišti a na *ukijo-e* lákajících diváky na představení. U Onoe jsou jak scénicky, tak prostřednictvím vypravěče zvýrazňovány elementy jako krása,

utrpení či ušlechtilost, tedy hlavní prvky tragického hrdiny. Ohacu znázorňuje nezkrocenou, leč upřímnou a silnou postavu – ideálního společníka a mstitele. V souvislosti s Iwafudži nabízí scénář i samotná představení mnoho diskutabilních momentů. Lze ale pozorovat, že autoři zacházejí s postavou Iwafudži, kterou vnímají jako nemorální, výrazně odlišně, než s Onoe a Ohacu. Jednoznačný rozdíl nastává v momentech vyobrazení smrti, pomsty či násilí. Přestože se postavy dostávají do podobných situací, narativ k nim automaticky přistupuje podle toho, zda chce postavu divákovi prezentovat jako morální, či nemorální.

Autorům a hercům se podařilo vytvořit hry disponující dynamickým střetem do té doby spíše pasivnějších ženských rolí a zároveň respektovat většinu zvyklostí a pravidel týkajících se ženských postav v kabuki. Neobvyklé prvky jako *onnagata* zastíňující roli *tačijaku* či přímá agrese ženy byly vyváženy značnou stylizací, důrazem na eleganci postav nebo symbolickou přítomností nadřazené mužské autority. Díky kombinování inovativního s tradičním byli schopni vytvořit kompromis, harmonický celek, který dokázal na divadelních prknech uspět a otevřít brány dalším autorům a *onnagata* pro zobrazování žen-antagonistek v kabuki.

Seznam použité literatury

Primární literatura

JÓ Jótai; MACUI Tošiaki a KAWATAKE Mokuami. *Kagamijama kokjó no nišikie. Kagamijama goniči no Iwafudži*. Tókjó: Hakusuiša, 1996. OCLC 35725327.

Sekundární literatura

ANDĚLOVÁ, Petra a HEROLDOVÁ Helena. Konfucianismus. In: KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ (ed.), *Základy asijských náboženství*. Praha: Univerzita Karlova, 2005. ISBN 8024609940.

ATHERTON, David Carl. *Valences of Vengeance: the Moral Imagination of Early Modern Japanese Vendetta Fiction*. New York: Columbia University, 2013. Disertační práce. Columbia University, East Asian Languages and Cultures Department.

BRANDON, James R. and Samuel L. LEITER. *Kabuki plays on stage. Volume 2*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2002. OCLC 1103896121.

BURUMA, Ian. *A Japanese mirror: heroes and villains of Japanese culture*. London: Atlantic, 2012. ISBN 9781843549628

FAURE, Bernard. *The Power of Denial—Buddhism, Purity and Gender*. New Jersey: Princeton University Press, 2009. ISBN 9781400825615.

GABROVSKA, G. Todorova. Onna Mono: The "Female Presence" on the stage of the all-male traditional Japanese theatre. *Asian Theatre Journal*. Vol. 32, No. 2, pp. 387–415. ISBN 6085350150.

HATTORI Jukio. *Kabuki kotobačó*. Tókjó: Iwanami šoten, 1999. ISBN 4004306116.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008, Teoretická knihovna. ISBN 978-80-7294-260-2.

IŠIBAŠI Ken'ičiró. *Kabuki midokoro kikedokoro: geidan de cuzuru kabuki kanšó*. Kjóto: Tankoša, 1993. ISBN 4473012816.

KANAJA Heizo. Giri, Nindžó to wa nani ka (Giri nindžóron nóto 2). *Studies in the humanities: the journal of the Literary Association of the Osaka City University*, 1991, 43(6), s. 427–450. ISSN: 0491-3329.

KAWATAKE Toshio. *Kabuki: baroque fusion of the arts*. Tokyo: LTCB International Library Trust, 2003. OCLC 472970631.

KOTERA Masao. *Kagamijama Ohacu*. Tókjó: Bungeiša, 2015. ISBN 4286157806.

LEDERBUCHOVÁ, Ladislava: *Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H & H, 2002. ISBN 8073190206.

LEITER, Samuel L. *Historical dictionary of Japanese traditional theatre*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2014. ISBN 9781442239104.

- LIŠČÁK, Vladimír. *Konfucianství od počátků do současnosti: dějiny, pojmy, osobnosti*. Praha: Academia, 2013, Orient, sv. 17. ISBN 978-80-200-2190-8.
- MCKEE, Robert. *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. London: Melthuen, 2014. ISBN 0413715604.
- MEZUR, Katherine. *Beautiful Boys/Outlaw Bodies: Devising Kabuki Female-Likeness*. New York: Palgrave Macmillan, 2005. ISBN 1-4039-6712-1.
- MORRIS, Ivan. *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1975. ISBN 003010811X.
- OČIAI Kijohiko. *Hjakki jakó no rakuen: Curuya Namboku no sekai*. Tókjó: Tókjó Sogenša, 1997. ISBN 4-488-07017-5.
- ODAGIRI Hiroko, Earl Roy MINER a Robert E. MORRELL. *The Princeton companion to classical Japanese literature*. Princeton: Princeton University Press, 1985. ISBN 0691008256.
- REGINSTER, Bernard. *The affirmation of life: Nietzsche on overcoming nihilism*. London: Harward University Press, 2008. ISBN 978-0-674-03064-0.
- SEIGLE SEGAWA Cecilia a Linda H. CHANCE. *Ōoku: the secret world of the Shogun's women*. Amherst, New York: Cambria Press, 2014. ISBN 9781604978728.
- SUZUKI Daisetsu. *Zen and Japanese culture*. Princeton; Oxford: Princeton University Press, 2010. ISBN: 9780691144627.
- SHIMAZAKI Satoko. *Edo Kabuki in Transition From the Worlds of the Samurai to the Vengeful Female Ghost*. New York: Columbia University Press, 2016. ISBN 9780231540520.
- THOMPSON, Mel. *Přehled etiky*. Praha: Portál, 2004. ISBN 8071788066.
- TRUBY, John. *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2008. ISBN 0865479933.
- WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta. *Japonsko*. Edice Dějiny odívání. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1999. ISBN 8071062979.

Seznam internetových zdrojů

Akademický slovník současné češtiny [online]. Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. 2012–2020. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <http://www.slovníkcestiny.cz>.

ANDERSON, J. L. Japanese Swordfighters and American Gunfighters. *Cinema Journal* [online]. 1973, 12(2), 1–21. [cit. 2019-09-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/122549>.

Cambridge Dictionary [online]. Cambridge University Press, 2020. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary>.

DAVIS, J. Madison. Where Is a Bad Guy When You Really Need One? Antagonists and Master Criminals. *World Literature Today* [online]. 2018, 92(3), 12–14. [cit. 2020-01-02]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/10.7588/worlliteta.92.3.0012>.

FISTER, Patricia. Sanmi No Tsubone: Ashikaga Wife, Imperial Consort, Buddhist Devotee and Patron. *Japan Review* [online]. 2011, 23, 3–21. [cit. 2020-04-02]. Dostupné z: www.jstor.org/stable/41304921.

GERSTLE, C. Andrew. Hero as Murderer in Chikamatsu. *Monumenta Nipponica* [online]. 1996, 51 (3), 317–356. [cit. 2019-09-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/2385613>.

HOWARD, David. *How to build a great screenplay: a master class in storytelling for film* [online]. New York: St. Martin's Press, 2013 [cit. 2019-12-29]. Dostupné z: https://books.google.cz/books/about/How_to_Build_a_Great_Screenplay.html?id=A9l-ppQGr-wC&redir_esc=y.

KAMIJAMA Akira. Dokufumono no kindai. In: *Taišó engi kenkjú* [online]. 1997, 6, 61–70. [cit. 2019-12-20]. Dostupné z: https://m-repo.lib.meiji.ac.jp/dspace/bitstream/10291/12867/1/taishouengeki_6_61.pdf.

KLENS-BIRGMAN, Deborah. Fighting Women of Kabuki Theater and the legacy of Women's Japanese Martial Arts. *Journal of Asian Martial Arts* [online]. 2010, 19(3), 64–77. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=d7cb8d49-b39e-4b80-9751-8c700a9cb226%40sessionmgr102>.

LEITER, Samuel L. aj. Four Interviews with Kabuki Actors. *Educational Theatre Journal* [online]. 1966, 18(4), 391–404. [cit. 2017-09-20]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/3205266>.

LEITER, Samuel L. Keren: Spectacle and Trickery in Kabuki Acting. *Educational Theatre Journal* [online]. 1976, 28(2), 173–188. [cit. 2019-09-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/3206661>.

LEITER, Samuel L. The Depiction of Violence on the Kabuki Stage. *Educational Theatre Journal* [online]. 1969, 21(2), 147–155. [cit. 2019-09-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/3205630>.

Merriam-Webster [online]. Merriam-Webster, 2020. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary>.

MORRELL, J. Page. *Bullies, bastards & bitches: how to write the bad guys of fiction* [online]. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books, 2008 [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <https://www.overdrive.com/media/630505/bullies-bastards-and-bitches>.

MORRIS, Edward Opler. Japanese Folk Belief concerning the Snake. *Southwestern Journal of Anthropology* [online]. 1945, 1(2), 249–259. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/3628761>.

Online Etymology Dictionary [online]. Douglas Harper, 2001–2020. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com>.

PASKOW, Alan. What is Aesthetic Catharsis? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* [online]. 1983, 42(1), 59–68. [cit. 2020-01-09]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/429947>.

PRUŠA, Igor. *Antihrdinové v japonské populární fikci* [přednáška]. Olomouc: Univerzita Palackého, Katedra asijských studií, 2. května 2019.

REIDER, Noriko T. *Japanese Demon Lore: oni from ancient times to the present* [online]. Logan, Utah: Utah State University Press, 2010 [cit. 2019-09-06]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt4cgpqc.13>.

UEDA Makoto. Chikamatsu and His Ideas on Drama. *Educational Theatre Journal* [online]. 1960, 12(2), 107–112. [cit. 2019-09-05]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/3204612>.

歌舞伎用語案内 [online]. 歌舞伎 on the web, 2020. [cit. 2020-03-19]. Dostupné z: <http://enmokudb.kabuki.ne.jp/phraseology>.

歌舞伎への誘い *Invitation to Kabuki* [online]. Japan Arts Council, 2019. Dostupné z: <https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/kabuki/en/play/play21.html>.

Seznam příloh

Příloha č. 1. Kostým Onoe

BM000821. In: 文化デジタルライブラリー [online]. © 2018 Japan Arts Council. [cit. 31-05-2020]. Dostupné z:
https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/collections/view_detail_bromide?division=search&class=bromide&kw=%E9%8F%A1%E5%B1%B1%E6%97%A7%E9%8C%A6%E7%B5%B5&did=300821

Příloha č. 2. Netradiční kostým Ohacu.

BM000824. In: 文化デジタルライブラリー [online]. © 2018 Japan Arts Council. [cit. 31-05-2020]. Dostupné z:
https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/collections/view_detail_bromide?division=search&class=bromide&kw=%E9%8F%A1%E5%B1%B1%E6%97%A7%E9%8C%A6%E7%B5%B5&did=300824

Příloha č. 3. Zobrazení síly Ohacu

Actors Ichikawa Danjûrô VIII as Tsubone Iwafuji (R), Ichikawa Kodanji IV as Meshitsukai Ohatsu (C), and Onoe Baikô IV as Chûrô Onoe (L). In: *Museum of Fine Arts Boston* [online]. © 2020 Museum of Fine Arts, Boston. [cit. 31-05-2020]. Dostupné z:
<https://collections.mfa.org/download/486595>

Příloha č. 4. Šinaiučí

Actors Bandô Shûka I as Ohatsu and Sawamura Sôjûrô V as Tsubone Iwafuji). In: *Museum of Fine Arts Boston* [online]. © 2020 Museum of Fine Arts, Boston. [cit. 31-05-2020]. Dostupné z: <https://collections.mfa.org/download/463757>

Příloha č. 5. Iwafudži

591291001. In: *The British Museum* [online]. © The Trustees of the British Museum. [cit. 24-05-2020]. Dostupné z: <https://www.britishmuseum.org/collection/image/591291001>

Příloha č. 6. Zóriuči v Nišikie

BM000839. In: 文化デジタルライブラリー [online]. © 2018 Japan Arts Council. [cit. 24-05-2020]. Dostupné z:
https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/collections/view_detail_bromide?division=search&class=bromide&kw=%E9%8F%A1%E5%B1%B1%E6%97%A7%E9%8C%A6%E7%B5%B5&did=300839

Příloha č. 7. Postava Dandžóa

BM000856. In: 文化デジタルライブラリー [online]. © 2018 Japan Arts Council. [cit. 24-05-2020]. Dostupné z:

https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/collections/view_detail_bromide?division=search&class=bromide&kw=%E5%86%8D%E5%B2%A9%E8%97%A4&did=300856

Příloha č. 8. Jašio

100-7078. In: 早稲田大学文化資源データベース [online]. © 2017 早稲田大学. [cit. 26-05-2020]. Dostupné z: https://archive.waseda.jp/archive/detail.html?arg={%22subDB_id%22:%2252%22,%22id%22:%22186535%22}&lang=jp

Příloha č. 9. Dřevoryt ze série *Nemožné oddělit dobro od zla* od Adači Ginka

Cannot Separate Good and Evil – Revenge. In: *Ukiyo-e.org database*. ©2020 Artelino. [cit. 04-06-2020]. Dostupné z: <https://data.ukiyo-e.org/artelino/images/48222g1.jpg>

Příloha č. 10. Ohacu vítězí nad Iwafudži díky relikviím

Actors Ichikawa Kodanji IV as the Ghost of Iwafuji (Iwafuji no bôrei) (R) and Iwai Kumesaburô III as the Second Onoe (Nidai no Onoe) (L). In: *Museum of Fine Arts Boston* [online]. © 2020 Museum of Fine Arts, Boston. [cit. 30-05-2020]. Dostupné z: <https://collections.mfa.org/download/471894>

Příloha č. 11. Iwafudži s hadím deštníkem

BM000811. In: 文化デジタルライブラリー [online]. © 2018 Japan Arts Council. [cit. 24-05-2020]. Dostupné z: https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/collections/view_detail_bromide?division=search&class=bromide&kw=%E9%8F%A1%E5%B1%B1%E6%97%A7%E9%8C%A6%E7%B5%B5&did=300811

Příloha č. 12. Bránící se Iwafudži

Mirror Mountain (Kagamiyama), from the series Illustrations of Loyalty and Vengeance (Chûkô adachi zue). In: *Museum of Fine Arts Boston* [online]. © 2020 Museum of Fine Arts, Boston. [cit. 31-05-2020]. Dostupné z: <https://collections.mfa.org/download/217934>

Příloha č. 13. Bránící se Ohacu

Actors Bandô Hikosaburô V as Tsubone Iwafuji (R) and Sawamura Tanosuke III as Jijo Ohatsu (L). In: *Museum of Fine Arts Boston* [online]. © 2020 Museum of Fine Arts, Boston. [cit. 31-05-2020]. Dostupné z: <https://collections.mfa.org/download/471885>

Příloha č. 14. Souboj v zahradách

Portraits from the Play Kagamiyama (Kagamiyama sugata no utsushi-ga): Actors Jitsukawa Enjaku I as Tsubone Iwafuji (R) and Ichikawa Udanji I as the maid Hatsu (L). In: *Museum of Fine Arts Boston* [online]. © 2020 Museum of Fine Arts, Boston. [cit. 30-05-2020]. Dostupné z: <https://collections.mfa.org/download/460749>

Příloha č. 15. Souboj Ohacu a Iwafudži.

隅田川対高賀紋. In: 東京都立中央図書館、東京アーカイブ [online]. © 2012 Tokyo Metropolitan Library. [cit. 27-05-2020]. Dostupné z: <http://archive.library.metro.tokyo.jp/da/detail?tilcod=0000000003-00014400>

Příloha č. 16. Divadelní čúnori

BM000853. In: 文化デジタルライブラリー [online]. © 2018 Japan Arts Council. [cit. 24-05-2020]. Dostupné z: https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/collections/view_detail_bromide?division=search&class=bromide&kw=%E5%86%8D%E5%B2%A9%E8%97%A4&did=300853

Příloha č. 17. Čúnori na ukijo-e

100-7860. In: 早稲田大学文化資源データベース [online]. © 2017 早稲田大学. [cit. 05-06-2020]. Dostupné z: https://archive.waseda.jp/archive/detail.html?arg={%22subDB_id%22:%2252%22,%22id%22:%22187315;6%22}&lang=jp

Příloha č. 18. Duch Iwafudži

「加賀見山再岩藤」／岩藤の亡霊. In: 朝日新聞デジタル [online]. © 2020 Yoshihiro Saito. [cit. 26-05-2020]. Dostupné z: http://www.asahi.com/photonews/gallery/kamejiro_060412/18.html

Příloha č. 19. Scéna kocujose

1613004268. In: *The British Museum* [online]. © The Trustees of the British Museum. [cit. 26-05-2020]. Dostupné z: <https://www.britishmuseum.org/collection/image/1613004268>

Přílohy



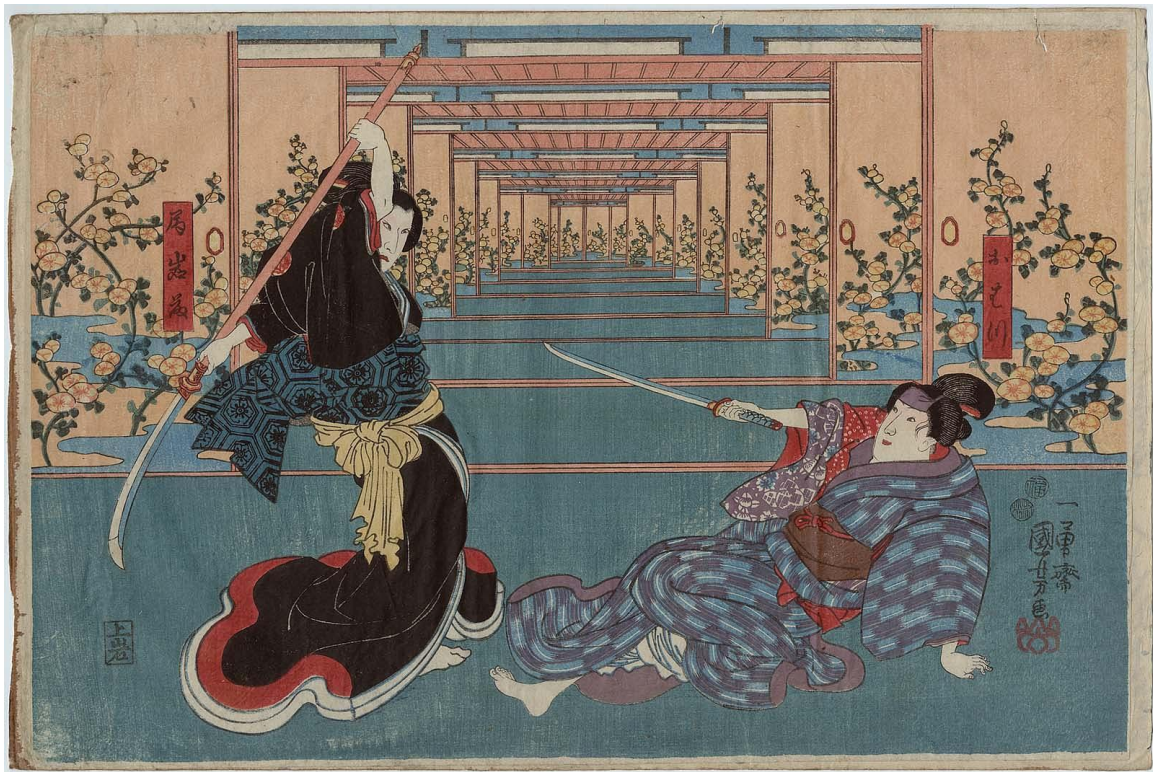
Příloha. č. 1. Představení Onoe ve hře *Nišikie* z roku 1931.



Příloha č. 2. Herec v roli Ohacu z divadelního představení v roce 1915. Kostým je spíše netradiční a zvýrazňuje praktičnost před elegancí. Fotografie zachycuje oděv Ohacu pro závěrečný souboj v zahradách.



Příloha č. 3. Ohacu (uprostřed) je zobrazena během souboje *shinaiuchi*. O její dominanci a síle vypovídají nejen poražené ženy v krkolomných pozicích, ale i její postoj, na ženskou postavu spíše neobvyklý. *Onnagata* se pohybovali elegantně a plynule, drželi si svůj osobní prostor. Avšak představitel Ohacu svým gestem připomíná spíše mužskou postavu stylu *aragoto*. (Utagawa Kunisada I., 1853)



Příloha č. 4. Obě ženy narušují tradiční pohybový projev ženských postav při souboji.
(Utagawa Kunisada, 1847)



Příloha č. 5. *Ukijo-e* vyobrazuje Iwafudži s prvky typickými pro její postavu – sandál *zóri*, účes samurajských žen vysokého postavení *katahazuši mage* a kostým se vzorem vistárie, jenž odkazuje na znak *fudži* (藤) v jejím jméně. (Utagawa Kunijoši, polovina 19. století)



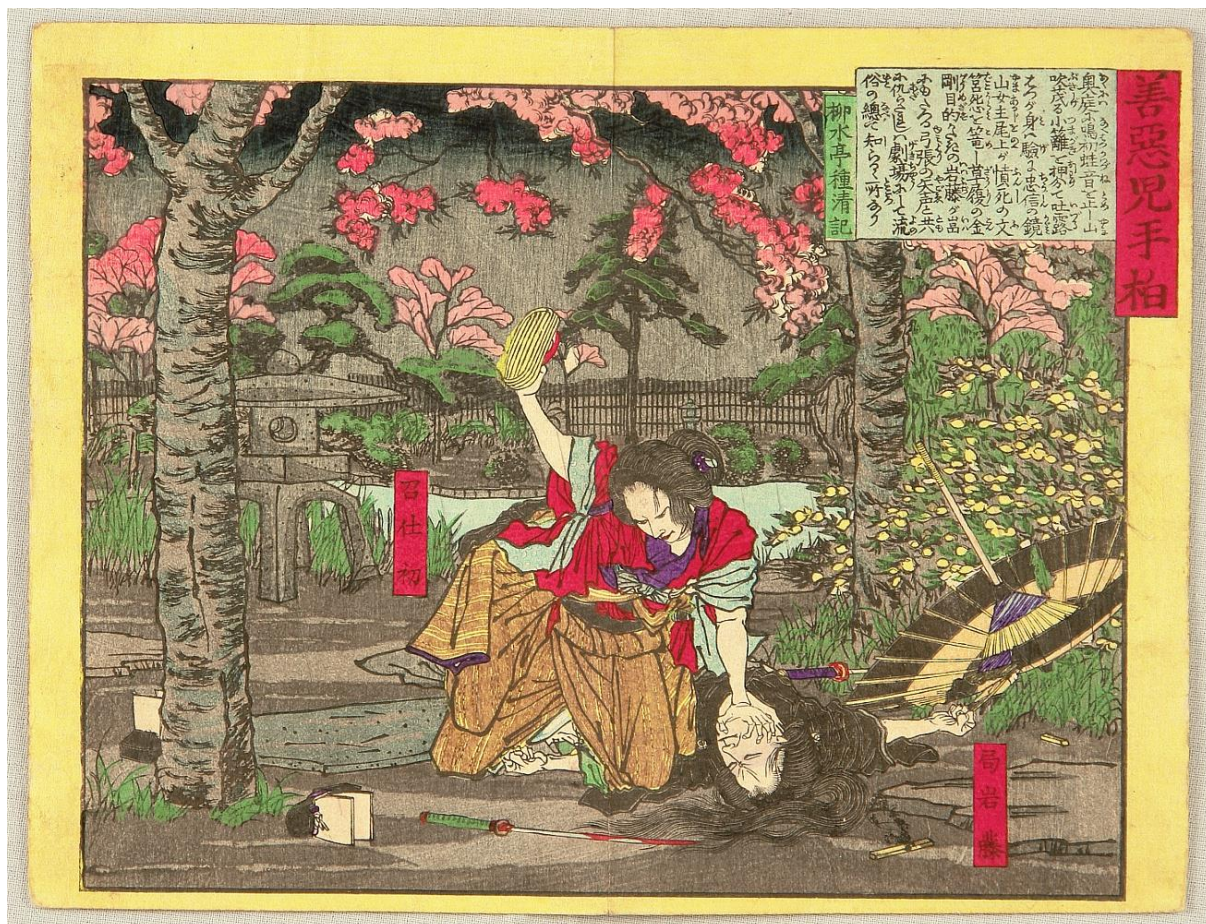
Příloha č. 6. Fotografie z představení hry *Nišikie* z roku 1938. Scéna, během které se odehrává *zóriučí*, vyvolává napětí, avšak oproti dynamickému *šinaiučí* působí spíše staticky.



Příloha č. 7. Postava Dandžóa na fotografii z představení *Goniči*, které se hrálo v roce 1917. Dandžó má typický kostým pro mužské antagonisty – paruku s účesem *ende* (燕手) a formální oděv *kamišimo* (袴) skládající se z dlouhých sukňovitých kalhot a vrchního dílu s širokými rameny.



Příloha č. 8. Jašio zabíjí nevinné dítě před zraky jeho matky. (Utagawa Tojosai, 1901)



Příloha č. 9. Dřevoryt ze série *Nemožné oddělit dobro od zla*. Jak napovídá název, čin Ohacu v sobě nese prvky imorality. (Adači Ginko, 1884–1885)



Příloha č. 10. Ohacu zahání ducha Iwafudži pomocí malého přenosného buddhistického oltáře, který dostává na poslední chvíli. Magická moc předmětu je na *ukijo-e* zvýrazněna jako oslňující záře. (Utagawa Kunisada I., 1860)



Příloha č. 11. Fotografie Iwafudži se známým deštníkem se vzorem hadího oka. Snímek byl pořízen pro představení v roce 1915.



Příloha č. 12. Iwafudzi (vlevo) používá deštník k obraně před útokem Ohacu. (Utagawa Hirošige I., 1844–1845)



Příloha č. 13. Ohacu (vlevo) se brání před výpadem Iwafudži. (Utagawa Kunisada I., 1862)



Příloha č. 14. Ohacu konfrontuje Iwafudži v zahradách a předkládá jí osudný sandál. Elegance Iwafudži je zvýrazněna líčením očí, tradičním postojem *onnagata*, kdy tělo připomíná tvar písmene S, vysokými dřeváky a černým rouchem s vyšitými vistářiemi. Oděv Ohacu implikuje její nízké postavení – jedná se totiž o *kibačidžó* (黄八丈), žlutě barvenou látku s typickým kostkovaným nebo pruhovaným vzorem. Takový oděv byl oblíben mezi nižšími samuraji. Samotná žlutá barva nebyla považována za příliš elegantní, symbolizovala však energičnost. (Ičijótei Jošitaki, 1875)



Пříloha č. 15. Dramaticky zachycený rozkol mezi Ohacu (vlevo) a Iwafudži (vpravo).
(Utagawa Kunisada I., 1853)



Příloha č. 16. Divadelní ztvárnění *čúnori* z roku 1917. Herec stojí na speciální konstrukci, díky které vystoupá až ke stropu divadla.



Příloha č. 17. Duch Iwafudži ve scéně *čúnori*, zobrazen na *ukijo-e*. Deštník s hadím vzorem je nahrazen jednobarevným slunečníkem, pro jednodušší identifikaci má Iwafudži na kostýmu znak *iwa* (岩).



Příloha č. 18. Moderní zobrazení ducha Iwafudži v divadelním představení 21. století.



Příloha č. 19. Scéna *kocujose* zobrazující návrat Iwafudži. (Cukioka Jošitoši, 1880)