

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
Filozofická fakulta

Magisterská diplomová práce

POETIKA ŽÁNRU K AidAN

Bc. Jan Gál

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Olomouc 2014

Prohlašuji, že jsem svou diplomovou práci vypracoval samostatně a všechnu citovanou literaturu a prameny, se kterými jsem pracoval, jsem náležitě uvedl.

V Olomouci, dne

.....

Jan Gál

Děkuji Mgr. Luboši Ptáčkovi za ochotu, vstřícnost a jeho cenné rady při vedení mé práce, Zacku Davissonovi za užitečné překlady, doporučení a všechny odpovědi na mé dotazy.

OBSAH

1	ÚVOD	6
1.1	CÍL PRÁCE.....	7
1.2	VYHODNOCENÍ LITERATURY	8
1.3	METODOLOGIE.....	11
1.4	POZNÁMKY K JAZYKU	14
2	KAIDAN	16
2.1	VZNIK KAIDANU	16
2.1.1	KAIDAN-SHŮ	21
2.2	VÍRA V NADPŘIROZENO	26
3	FILMOVÁ POETIKA JAPONSKÉHO ZÁHROBÍ	30
3.1	KAIDAN EIGA.....	32
3.1.1	PERCEPCE ŽÁNRU	34
3.1.2	FORMA ŽÁNRU.....	38
3.2	POETIKA KAIDAN EIGA	43
3.2.1	NARATIVNÍ STRUKTURA	43
3.2.2	VIZUÁLNÍ STYL	49
3.2.3	MONSTRUM	60
3.2.4	SHRNUTÍ.....	68
4	ZÁVĚR	74
5	PRAMENY A LITERATURA	77
5.1	FILMOVÉ PRAMENY.....	77
5.2	LITERÁRNÍ PRAMENY	84
5.3	LITERATURA.....	86

6	PŘÍLOHY	93
6.1	SEZNAM K AidAN EIGA	93
6.2	OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA	99

1 ÚVOD

Roku 1998 zaznamenala japonská kinematografie nečekaný „boom“. Nízkorozpočtová adaptace románu Kojiho Suzukiho *Kruh* (Ringu, 1991)¹, založeného na městské povídačce o prokleté videokazetě, se doslova přes noc stala fenoménem, o němž si šuškali diváci po celém světě. *Kruh* (Ringu, 1998) Hidea Nakaty trhal rekordy v návštěvnosti kin v celé Asii a zaznamenal nebývalého úspěchu i v zámoří², kde tehdy docházelo k výraznému poklesu hororového žánru³. S narůstajícími sequely a vznikajícími remaky jak na západě, tak na východě, se z *Kruhu* rychle stala mezinárodní frančíza, jejíž profit následně přivedl západní pozornost nejen k japonskému hororu, nýbrž východoasijské kinematografii obecně. Nakatův triumf tíživé atmosféry a hrůzostrašné ikonografie nad samoúčelným násilím dal vzniknout další, neméně úspěšné sérii *Ju-on* (2000-2014)⁴ režiséra Takashiho Shimizua, na jejíž popud producent Takashige Ichise v roce 2004 oznámil vznik J-Horror Theater, projektu ve spolupráci se studiem Tôhô, kdy požádal šest renomovaných japonských režisérů o realizaci šesti žánrových snímků. Termín j-horror se tak natrvalo etabloval do povědomí široké veřejnosti jako zástupné označení pro soudobý japonský horor, datovaný od vzniku Nakatova *Kruhu*.

To, co západní publikum zprvu vítalo jako nový přístup k filmovému hororu, však brzy začalo vnímat jako repetitivní strukturu s identickými prvky. Přítomnost ploužícího se ženského přízraku s dlouhými, rozpuštěnými vlasy rámuujícími pobledlou tvář, vedlo neodbornou veřejnost k mylnému, dogmatickému zaměňování dlouholeté tradice japonské ikonografie za „východní klišé“, jak prozrazují všeobecné

¹ Na základě Suzukiho knižní tetralogie *Kruh*, *Spirála* (Rasen, 1995), *Smyčka* (Rûpu, 1998) a *Básudei* (1999) vzniklo sedm japonských filmů, dva seriály, jedna jihokorejské adaptace, dva americké celovečerní snímky a jeden krátkometrážní film.

² Jedná se o vůbec první japonský horor, oficiálně uvedený v české video distribuci.

³ BALMAIN, Colette. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh, UK: Edinburgh University Press, 2008, p. ix. ISBN 978-0-7486-2475-1.

⁴ Tuto sérii momentálně tvoří sedm filmů, z nichž čtyři režíroval Takashi Shimizu, a tři americké remaky, z nichž opět první dva režíroval sám Shimizu.

názory uživatelů internetových databází⁵. Přitom tuto jedinečnou obraznost je možné pozorovat napříč japonskými dějinami; od počátku písemnictví z 9. století, přes odvážnou literaturu a výtvarné umění období Edo⁶, kdy se začaly rozvíjet „kodifikované prvky, definující japonský koncept přízraku a tradici duchařských příběhů“⁷, efektní jevištní evokaci tradičních divadelních forem 18. a 19. století, po stylizované kaidan eiga⁸ z druhé poloviny minulého století, jejichž vliv je patrný dodnes, a které jsou primárním tématem této práce.

Kaidan eiga jsou předně filmové adaptace literárních a dramatických děl, čerpající inspiraci jak z raněmoderních dřevorytů, tak z tradičních divadelních forem. Svou ojedinělou poetikou, kombinující základní konvence všech uvedených uměleckých forem a spojující horor s lyrickou vnímavostí východu, upozorňují jak na pomíjivost lidské existence a nevyhnutelné zásahy osudu, tak na pozemské ctnosti a morální kvality člověka. Důvod, proč jsem si za téma své diplomové práce zvolil právě kaidan eiga, je především osobní zájem týkající se jak kaidanu, tak japonské kinematografie, ale také všeobecné opomíjení tohoto žánru.

1.1 CÍL PRÁCE

Cílem mé diplomové práce je analýza poetiky ojedinělé žánrové formy kaidan eiga, která navazuje na dlouhou tradici japonské ústní lidové slovesnosti a literatury. Termínem poetika mám v tomto případě na mysli souhrnný systém komponentů, který utváří výslednou estetiku daného uměleckého díla nebo, jako v mé situaci, celé žánrové formy. Podle Davida Bordwella poetika zkoumá výsledek procesu konstrukce

⁵ Tento pohled bohužel neodráží jen názory nekritických diváků na filmových databázích, jakými jsou CSFD či IMDb, ale i filmové recenze a články na renomovaných webových stránkách, věnovaných právě hororu (bloody-disgusting.com, upcominghorormovies.com aj.).

⁶ Etapa japonských dějin v období mezi lety 1600-1867, kdy Japonsku vládl šogunát Tokugawa.

⁷ SUMPTER, Sara L. 2006. *From Scrolls to Prints to Moving Pictures: Iconographic Ghost Imagery from Pre-Modern Japan to the Contemporary Horror Film* [online]. In *Explorations: The Undergraduate Research Journal, Vol. 9* [citováno 28. 2. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://ue.ucdavis.edu/explorations/2006/sumpter.pdf>>.

⁸ Eiga je japonský termín pro film.

jakéhokoli uměleckého média, opírá se především o rozbor formy a stylu, a souběžně se snaží vyložit funkce a faktory výsledné podoby toho či onoho díla.⁹ Kaidan představuje žánrový útvar, který prochází mnoha uměleckými formami a médii, a jako takový je nutné ho vnímat. Přestože cílem tohoto textu není komparace konkrétních děl procházejících napříč mediálními platformami, pro uvědomění si jednotlivých nuancí a pochopení určité tradice a zásad je nezbytné ohlédnout se za historií tohoto žánru, žánrové formy. Proto bude tato práce rozdělena do dvou částí.

V té první se budu věnovat vzniku samotného kaidanu a jeho etablaci do japonské kultury. Následně se alespoň v krátkosti ohlédnu za všeobecnou vírou v nadpřirozeno, danou specifícností japonského myšlení, a souběžně poskytující prostředek k seznámení se s osobitými kulturními i sociologickými hledisky, které nebyly jen dobovým společenským přesvědčením, nýbrž trvalými obavami, přežívajícími i v současném přemodernizovaném Japonsku, a které výrazně souvisí s historickou poetikou a výsledným vnímáním kaidan filmů. Ve druhé části své práce se budu věnovat samotným kaidan eiga. Nejprve krátce nastíním vývoj japonského filmu a historické události, které významnou měrou ovlivnily rozvoj kaidan eiga, a zaměřím se na dostupné definice tohoto žánru, kde poukážu na jejich nedostatky. Poté se, dle stanoveného metodologického východiska, pustím do analýzy samotné poetiky.

1.2 VYHODNOCENÍ LITERATURY

Během heuristického bádání v japonské literatuře jsem našel pouze tři knihy, jejichž primárním tématem jsou kaidan eiga a jejich tvůrci. Tou první je monografie *Jigoku de yôhi hai!: Nakagawa Nobuo kaidan kyôfu eiga no gôka*¹⁰, zabývající se režisérem Nobuo Nakagawou a jeho hororovými snímky, druhá, *Maboroshi no kaidan*

⁹ BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. New York, NY: Routledge, 2007, p. 1-12. ISBN 978-0-4159-7779-1.

¹⁰ SUZUKI, Kensuke. *Jigoku de yôhi hai!: Nakagawa Nobuo kaidan kyôfu eiga no gôka*. Tokyo, JP: Waizu Shuppan, 2000. ISBN 978-4-8983-0033-6.

*eiga o otte*¹¹, se věnuje kaidan eiga studia Shintoho a osobě producenta Mitsugua Ôkury, a třetí, *Kaiki to gensô e no Kairo: Kaidan kara J horâ*¹², představuje sborník esejí, v němž se jednotliví autoři věnují japonskému hororu od 20. let po současnost a komparují kaidan eiga s j-hororem. Angloamerická literatura nabízí několik filmových monografií, zabývajících se japonským filmovým hororem, všechny se však primárně věnují j-hororu. Jay McRoy se ve své práci *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*¹³ o kaidan eiga zmiňuje pouze v několika málo odstavcích a uvádí je především jako inspirační zdroje pro soudobé režiséry. Andy Richards v monografii *Asian Horror*¹⁴ věnuje kaidanu jen několik kusých vět a s totožnou stručností se setkáváme také ve sbornících *Japanese Horror Cinema*¹⁵.

V českém prostředí jsem objevil jen několik málo teoretických textů, které by se alespoň lehce dotýkaly problematiky kaidan eiga. Václav Tesař se sice ve své bakalářské práci *Metody pozápádňování japonských hororů*¹⁶ podrobně věnuje filmu Hidea Nakaty *Temná voda* (Honogurai mizu no soko kara, 2002)¹⁷ a komparuje ho se západním protějškem *Temné vody* (Dark Water, 2005), ale kaidan pro něj představuje jen dílčí krok k rozvoji soudobého japonského hororu, konkrétně přítomnost ducha, a osvětluje tento pojem pouze kratičkým, a v podstatě nic neříkajícím shrnutím. O něco podrobněji se literárnímu i filmovému kaidanu věnuje Veronika Briatková v bakalářské práci *Vyobrazenie rodiny v japonskom hororovom filme onrjô*¹⁸. Briatková,

¹¹ YAMADA, Seiji. *Maboroshi no kaidan eiga o otte*. Tokyo, JP: Yosensha, 1997. ISBN 978-4-8969-1274-6.

¹² UCHIYAMA, Kazuki (ed.). *Kaiki to gensô e no Kairo: Kaidan kara J horâ*. Tokyo, JP: Shinwasha, 2008. ISBN 978-4-9160-8788-1.

¹³ McROY, Jay. *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*. New York, NY: Rodopi, 2008. ISBN 978-90-420-2331-4.

¹⁴ RICHARDS, Andy. *Asian Horror*. Harpenden, UK: Oldcastle Books, 2010. ISBN 978-1-8424-3320-1.

¹⁵ McROY, Jay (ed.). *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh, UK: Edinburgh University Press, 2006. ISBN 0-7486-1995-X.

¹⁶ TESAŘ, Václav. *Metody pozápádňování japonských hororů*. Bakalářská práce, Filozofická fakulta MU Brno. Brno: Masarykova univerzita, 2009.

¹⁷ Jedná se o další adaptaci Suzukiho díla, konkrétně povídky ze sbírky *Temné vody* (Honogurai mizu no soko kara, 1996).

¹⁸ BRIATKOVÁ, Veronika. *Vyobrazenie rodiny v japonskom hororovom filme onrjô*. Bakalářská práce, Filozofická fakulta UP Olomouc. Olomouc: Univerzita Palackého, 2011.

stejně jako Tesař, se však věnuje problematice modernímu hororu, a zmiňované kaidan eiga nijak neanalyzuje ani nekomparuje, pouze je zasazuje do historického kontextu japonského hororu. Posledním nalezeným textem je článek Petry Kubátové z magazínu fantastiky XB-1, *Pozoruhodné počiny audiovizuální fantastiky 59 – kaidan*¹⁹, který však pouze opětovně řadí zmiňované snímky a jejich tvůrce do historických souvislostí.

Jak je patrné z předešlého výčtu, přestože kaidan eiga tvoří důležitou součást japonského hororu a soudobý režiséri se k nim často vrací, tato žánrová forma nadále zůstává neprobádána a jak kritiky, tak akademiky neprávem opomíjena.

Protože má znalost japonského znakového systému stále není perfektní, budu při psaní své diplomové práce vycházet převážně z angloamerické literatury. V první části svého textu, kdy se zaměřím na historii kaidanu, budu pracovat s monografií Noriko T. Reider *Tales Of The Supernatural In Early Modern Japan: Kaidan, Akinari, Ugetsu Monogatari*²⁰. Přestože se Reider věnuje především zkoumání motivu obsese v Akinariho díle *Ugetsu monogatari*, ke kterému přistupuje na základě Bachtinova konceptu dialogičnosti, její práce představuje nejkompaktnější úvod do problematiky literárního kaidanu a následné zasazení do historického kontextu, jaký je mimo Japonsko dostupný. Dále budu operovat s prací Colette Balmain *Introduction to Japanese Horror Film*, jež se jako jediná angloamerická literatura zabývá historií japonského filmového hororu komplexně, včetně kaidan eiga. Ovšem k jejímu textu je nutné přistupovat obezřetně. Balmain řadu svých interkulturních analýz staví na základě teoretických prací jiných autorů a viditelně se neobtěžuje se získáváním vlastních poznatků z bezprostředních pramenů, v tomto případě konkrétních filmů, což často vede k zásadním faktografickým chybám. Toto sice neplatí pro kapitolu věnující se kaidan eiga, přesto, jak uvedu později, i ta má své limity, spojené především s označením této žánrové formy a zbytečným nadintepretováním. V neposlední řadě budu také vycházet z monografie Keiko I. McDonald *Japanese*

¹⁹ KUBÁTOVÁ, Petra. 2013. *Pozoruhodné počiny audiovizuální fantastiky 59 – kaidan* [online]. XB-1, 2013 [citováno 1. 4. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://www.casopisxb1.cz/aktuality/pozoruhodne-pociny-audiovizualni-fantastiky-59-kaidan/>>.

²⁰ REIDER, Noriko T. *Tales Of The Supernatural In Early Modern Japan: Kaidan, Akinari, Ugetsu Monogatari*. Lewiston, NY: Edwin Mellen Press, 2002. ISBN 0-7734-7095-6.

*Classical Theater in Films*²¹, v níž autorka analyzuje způsob, jakým jsou konvence japonských divadelních forem adaptovány do filmového média. Přestože adaptační postupy nejsou předmětem mé práce, její text mi poskytne dostatečné informace v rámci zasazení analyzovaného díla do mimofilmového, divadelního kontextu.

1.3 METODOLOGIE

K dosažení uvedeného cíle mi hlavním východiskem bude Bordwellovo pojetí poetiky. Ve sborníku *Poetics of Cinema*, souhrnu všech doposud vydaných autorových esejí na dané téma, Bordwell rozlišuje filmovou poetiku na dvě hlavní oblasti, poetiku analytickou a historickou, přičemž jedna vždy převažuje nad tou druhou. Analytická poetika si za svůj cíl klade objasnit zásady, na jejichž principu jsou filmy konstruovány a dosahují patřičného efektu, zatímco historická poetika se zabývá otázkou, proč a jak tyto zásady vznikly, či se proměňovali v konkrétních empirických okolnostech.²² Bordwell dále vyčleňuje šest složek, jimž je potřeba se při analýze věnovat; detaily, schémata, účely, zásady, pravidla a zpracování.²³ Všechny tyto konstrukční faktory jsou propojené – zkoumání detailů, jež tvoří schémata, vede k účelu, a ten zase k pravidlům a postupům. Dohromady pak tyto složky napomáhají ve zkoumání celkové poetiky filmového díla. Ovšem jak uvádí sám Bordwell, poetika „nepředstavuje striktní kritickou školu“²⁴ a tudíž nemá ani pevně stanovenou metodu. Proto Bordwellovu poetiku ve svých analýzách sjednotím s neoformalistickým přístupem Kristin Thompsonové²⁵, a jejich syntézu, upravenou podle potřeb tématu, použiji k analýze jednotlivých složek, které tvoří poetiku kaidan eiga.

²¹ McDONALD, Keiko I. *Japanese Classical Theater in Films*. Cranbury, NJ: Fairleigh Dickinson University Press, 1994. ISBN 0-8386-3507-4.

²² BORDWELL, cit. 9, p. 23.

²³ [Particulars, patterns, purposes, principles, practices, and processing.] Tamtéž, p. 24.

²⁴ Tamtéž, p. 12.

²⁵ THOMPSONOVÁ, Kristin: Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 1998, č. 1, s. 29 – 60. ISSN 0862397X.

Chci-li analyzovat kaidan eiga jako celek, tedy samostatnou žánrovou formu, musím si nejdříve stanovit její hranice. Protože žádná z definic, s nimiž je možné se setkat v odborných monografiích a filmových encyklopedických slovnících²⁶, neobsahuje dostatečné informace, většinou se schovávají za alibistické označení „duchařské příběhy“, vymezím tyto hranice sám. K tomuto metodologickému úkonu budu využívat sémanticko-syntaktický přístup Ricka Altmana²⁷, který umožňuje zkoumat žánr na základě nalezení sémantických prvků a identifikace syntaktických vztahů. Na základě tohoto přístupu rozvedu důležité prvky, vztahy i znaky, klíčové pro identifikaci dané žánrové formy. Výhodou Altmanovy metody je, že nevymezuje striktní hranice sémantického ani syntaktického přístupu, a naopak nechává na jednotlivých badatelích, aby si sami stanovili mantinely konkrétní zkoumané kategorie. Proto je možné vyselektovat vlastní soubor kategorií, jak učiním i já, a aplikovat tak tento západní přístup na východní žánry. Altman později svůj sémanticko-syntaktický přístup rozšířil o pragmatickou část, která zohledňuje hlediska filmových studií a samotných diváků. Ovšem v případě kaidan eiga shledávám tuto část značně problematickou, protože k hodnotné analýze nelze dohledat dostatečné množství pramenů, pokud vůbec nějaké ještě existují²⁸, a pro můj výzkum se tak stává prakticky nepoužitelnou.

Než se však soustředím na identifikaci sémanticko-syntaktických vztahů, pokusím se prozkoumat problematiku odlišného vnímání žánrových konvencí západu a východu. Paralelu, jíž řada autorů definic opomíná a slepě aplikuje západní žánrové modely na ty východní, což má v mnoha případech za následek chybné čtení výsledného díla a vede k žánrové frustraci diváka. Jak píše Colette Balmain, „[...] je potřeba uvědomit si komplikovaný vztah mezi východem a západem“, uvědomit si

²⁶ *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema, Introduction To Japanese Horror Film, Japanese Cinema: Texts and contexts a Historical Dictionary of Horror*. Jednotlivým definicím se budu podrobněji věnovat v kapitole 3.1 KAIDAN EIGA.

²⁷ ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*, 1989, č. 1, s. 17-29. ISSN 0862-397X.

²⁸ Tato skutečnost je dána především ničivými následky zemětřesení z roku 1923, bombardováním Japonska za 2. světové války, pálením filmů během americké okupace či pozdějším bankrotem jednotlivých filmových studií.

rozdílnost myšlení prezentovaného skrze umělecké dílo, pramenící z „[...] dlouhé tradice náboženského systému a nativního divadelního umění“²⁹.

V samotných analýzách budu postupovat tak, že se zvláště soustředím na nejdůležitější komponenty tvořící výslednou poetiku žánru, v tomto případě narativní strukturu, vizuální styl a monstrum. Jedná se tedy o prostředky narativu a audiovizuálního stylu, jež jsou předmětem zkoumání analytické poetiky, která tak v mé práci bude převažovat. Prostřednictvím neoformalistického výzkumu se tedy zaměřím na narativní a stylistickou analýzu, při níž budu zkoumat vztah mezi fabulí a syžetem, opakující se stylotvorné filmové prostředky, představující ozvláštnění, a předně jejich transtextuální motivaci. Na základě Bordwellova přístupu, který shledávám pro zkoumání filmové poetiky nejefektivnější, budu tyto dílčí detaily přiřazovat ke schématům, z nichž vyvodím účel jejich použití, tedy funkci, jakou vykonávají, a následně je spojím s pravidly daného žánru, která podmiňují všechny jmenované konstrukty. Souběžně jednotlivé schémata, účely nebo pravidla podrobím historické analýze, jež objasní nejen jejich vznik, ale i konvence, jimiž se řídí. Poté zohledním postup, tedy způsob, jakým jednotliví filmaři konstruují svá díla, a přiřadím k němu efekt, jež jednotlivé konstrukty mohou v divákovi vzbuzovat. V případě historické analýzy však nebudu zohledňovat klasickou studiovou tvorbu, již se zabývá Bordwell, ale soustředím se výhradně na souvislosti s historickým vývojem mnou zkoumaného žánru.

Jednotlivé složky v mých analýzách nemusejí být nutně zkoumány v pořadí, v jakém jsem je právě uvedl, protože mezi sebou neustále oscilují. Někdy se nejdříve objeví schéma a až po jeho probádání nalezneme detaily. Jindy zase známe pravidla, ale není nám jasná funkce. Stejně tak, jak píše sám Bordwell, není nutné ohlížet se na všechny složky a části, protože i „[...] zkoumání jednoho či dvou komponentů může být velmi plodným“³⁰. Z tohoto důvodu nebudu ve svých analýzách nahlížet na historické okolnosti vzniku či módy produkce zkoumaných filmů, jak činí Bordwell. Tyto otázky shledávám pro svůj výzkum jednoduše bezpředmětnými, protože cílem mé práce není probádat poetiku individuálního snímku, ale celé žánrové formy, navazující na dlouholetou tradici písemnictví a výtvarného umění, jejichž vznik bude

²⁹ BALMAIN, cit. 3, p. 29.

³⁰ BORDWELL, cit. 9, p. 54.

rozebrán o kapitulu dříve. Stejně tak nebudu analyzovat zvolené zástupce tohoto žánru individuálně, nýbrž simultánně, kdy budu daný prvek zkoumat ve všech filmech najednou. Tento způsob mi přijde nejefektivnější a nejprehlednější zároveň.

Součástí práce bude také seznam kaidan eiga, který představuje výsledek dlouhodobého heuristického bádání. Presentované výsledky byly nashromážděny za využití odborných monografií, tematických článků a textů, japonských internetových databází a otázek a odpovědí zástupců distribučních i produkčních společností. Jednotlivé filmy jsou rozděleny do čtyř kategorií a tituly jsou řazeny chronologicky podle data jejich vzniku. První kategorie, PRE-KAIDAN EIGA, zahrnuje veškeré snímky natočené před 2. světovou válkou, jež představovaly především nadstavbu divadla a experimenty s filmovým médiem. Zde je nutné poznamenat, že tato teze vznikla na základě informací, dostupných z filmových monografií a dostupného fotografického materiálu, observací dochovaných dobových snímků a raných kaidan eiga, natočených bezprostředně po válce, protože z japonských filmů vzniknuvších před rokem 1945 se údajně dochovaly pouhé 4%. Zástupce nalezených kaidan eiga z tohoto období se mi bohužel, pro účely mé práce, nepodařilo obstarat. Ze stejného důvodu některé tituly z let 1910-1922 neobsahují jméno režiséra, ale pouze rok výroby. Druhou kategorií, KAIDAN EIGA, tvoří snímky vzniknuvší po druhé světové válce až po současnost, které podléhají konvencím a zástupné poetice, jež je předmětem této práce. Do třetí skupiny, TELEVIZNÍ KAIDAN EIGA, jsou zařazeny seriály a poslední kategorie, MIMOJAPONSKÉ KAIDAN EIGA, obsahuje trojici filmů, které byly natočeny mimo Japonsko a sdílí totožné inspirační zdroje, nebo vznikly na základě konkrétního japonského kaidan eiga. Kompletnost tohoto seznamu nelze nijak ověřit, protože do této chvíle nebyl vytvořen žádný podobný soupis, s nímž by se dal porovnat. Přesto věřím, že tento seznam poskytne klíčové informace pro potenciální badatele.

1.4 POZNÁMKY K JAZYKU

K transkripci japonských slov budu užívat Hepburnova romanizačního systému, jakožto nejrozšířenější metody transkripce japonštiny, která je využívána

mimo jiné i v Japonsku, a pro dosažení snadnější orientace v textu při psaní dlouhých samohlásek použiji modifikované varianty Hepburnova systému. V případech, kdy japonské názvy obsahují katakanu³¹, budu namísto dosazování anglických uvádět literární přepis těchto znaků. Diakritická znaménka, jako v následujícím případě ô nebo û, tak indikují prodlouženou výslovnost. Tituly filmů budu uvádět v původních japonských názvech podle totožného fonetického přepisu. Pokud byl daný film uveden v české distribuci, užiju jako první jeho český název a v závorce, zmiňuji-li se o filmu poprvé, uvedu název původní. Japonská jména budu psát v pořadí křestní jméno a příjmení, jak je tomu v západních zemích zvykem, přestože v Japonsku se jméno rodiny píše jako první.

³¹ Japonská abeceda sloužící především pro přepis slov přejatých z angličtiny.

2 KAIDAN

Termín kaidan 怪談 je v současném Japonsku obecně užíván jako synonymum pro děsivé duchařské příběhy. Přestože tyto příběhy zpravidla pracují s prvky hororu a často obsahují motiv pomsty, nemusí ve svých čtenářích, posluchačích či divácích nutně evokovat pocit strachu a hrůzy. Z etymologického hlediska znak 怪 (kai) znamená „záhadný, jedinečný, zvláštní či nadpřirozené zjevení“, a znak 談 (dan) referuje k termínům hanashi 話 nebo katari 語り, znamenajícím „příběh, vyprávění, rozhovor“. Doslovně bychom tak kaidan mohli přeložit jako „vyprávění zvláštního a podivného“, či „podivuhodné příběhy“³², jak je ve své sbírce *Kaidan/Japonské příběhy* (Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things, 1904), nazval Lafcadio Hearn³³. Znak 談 dále indikuje důležitost orálních prvků a stejně tak i roli vypravěče, která byla v dřívějších dobách, dlouho před obdobím Edo, kdy došlo k první identifikaci kaidanů a publikaci sbírek kaidan-shû³⁴, klíčová pro šíření příběhů této ojedinělé formy.

2.1 VZNIK KAIDANU

Duchařské příběhy byly oblíbeným tématem japonské literatury již od feudální éry období Heian³⁵. Fantastické a děsuplné prvky se sice objevují již v některých kapitolách *Příběhu prince Gendžiho* (Genji monogatari, kolem roku 1010)³⁶ či

³² [Weird Tales.] HEARN, Lafcadio. *Kaidan/Japonské příběhy*. Praha, ČR: Brody, 1996, s. 11. ISBN 80-902113-3-X.

³³ Lafcadio Hearn (1850-1904) byl etnograf s badatelským zájmem o mytologii a národopis. Do Japonska se dostal roku 1890 jako zahraniční korespondent a okouzlen tammím životem, rozhodl se zůstat. Oženil se s dcerou z chudé japonské rodiny a přejal japonské jméno Koizumi Jagumo. Svou fascinaci Japonskem předkládal ve svých poetických, snivých dílech západnímu čtenáři a stal se významným zprostředkovatel a interpret japonské kultury.

³⁴ Kaidan-shû byly publikované sborníky kaidan příběhů.

³⁵ Období japonských dějin spadající do let 794-1185, nazvané podle nového hlavního města Heian-kyô, dnešního Kjóta.

³⁶ Konkrétně se jedná o kapitoly *Večerní tvář* a *Cesminová slanost* z prvního svazku.

povídkách z *Konjaku monogatari-shû* (1120), ale vždy tvořily jen malou část, která jednoduše zanikala v celkovém rozsahu a tematické pestrosti díla. Podivuhodné příběhy a jejich nadpřirozené prvky současně podléhaly tehdejší neobyčejné úctě ke zbožnému i neznámému a většina z nich byla neoddelitelná od náboženských a didaktických tendencí. Kupříkladu sbírka *Nihon ryôiki*, datována do roku 823 a často označována za první antologii nadpřirozených příběhů, ilustrující příslušné odměny i tresty za dobré či zlé skutky, byla napsána především k vyložení buddhistického principu karmy. Vzdělávací tendence i prvky buddhistické nauky samozřejmě nezakly a nadále se objevovaly v celé řadě příběhů zvláštního a podivného z raněmoderního Japonska, ovšem, jak je patrné ze zkoumání přemíry kaidan-shû daného období, jednotlivá díla výrazně inklinovala k sekularizaci uměleckého a literárního pojetí nadpřirozena. Primárním zájmem vypravěčů/autorů a posluchačů/čtenářů se stalo kai (怪) – zvláštní a unikátní ukaz prostupující příběhy.³⁷

Skutečného rozkvětu se kaidan-shû a vyprávění zvláštního a podivného coby samostatné žánrové formy dočkalo až v 17. století, kdy v Japonsku konečně došlo k ustálení ekonomické i sociální situace a vzniklo příhodné prostředí pro šíření duchařských motivů a záhrobní obraznosti. Především stoletím dominovaly vojenské konflikty, které jen stěží poskytovaly atmosféru vhodnou pro rozvíjení kulturní činnosti. Ve druhé polovině 12. století se pod tíhou vlastní netečnosti zhroutil císařský dvůr, když došlo k izolaci aristokratů v tehdejší hlavní město Heian-kyô a posunu v rovnováze moci uvnitř státu. Roku 1156 vypukla válka mezi zneprátelenými šlechtickými klany Taira a Minamoto, která po sérii bitev, jež utlačovaly nejen hlavní město, ale i ostatní provincie, skončila pádem rodu Taira v roce 1185³⁸. Po následujících pět století se občanská válka stala stabilním aspektem japonského života³⁹ a kulminovala v nejbouřlivějším období národních dějin, období Muromachi (1337-1573), konkrétně v éře Sengoku (1470-1573), též známém jako období

³⁷ REIDER, cit. 20, p. 10.

³⁸ Jednalo se o vyvrcholení Genpeiské války, námořní bitvu u Dannoury v průlivu Kanmon. Tuto událost zaznamenává středověký hrdinský epos *Příběh rodu Taira* (Heike monogatari), vzniknuvší na základě epických zpěvů, recitovaných mnichy za doprovodu biwy. Jedním z těchto mnichů byl i Hôichi, hrdina Hearnovy povídky *Mimi-naši Hôiči aneb příběh mnicha bezoušky* ze sbírky *Kaidan/Japonské příběhy*.

³⁹ Mimo občanských válečných konfliktů a rozdělení císařského dvora na jižní a severní, došlo v letech 1274-1281 i k mongolské invazi do Japonska.

válčících států, které bylo ukončeno unifikací národa trojicí vojevůdců shodných záměrů, Odou Nobunaganem, Toyotomim Hideyoshim a Ieyasuem Tokugawou.

Frekventované přesuny vojsk v průběhu jednotlivých konfliktů měly v 16. století za následek výrazný rozvoj přepravy a dopravních komunikací, vedoucí v příznivý vývoj národní ekonomiky a šíření městské kultury mezi venkovský lid. Otevření nových cest s sebou přineslo obchodníky, umělce, potulné mnichy a lidové vypravěče, putující jak do rurálních oblastí, tak do městských center, kteří ústně předávali dál zábavné příběhy nejrůznějšího charakteru a témat; od aktuálních událostí po klasické čínské povídky – nejen pošetilé a čistě zábavné, ale i podivné a strašidelné. Tento druh zábavy si prakticky okamžitě získal popularitu mezi lidmi a poptávka po profesionálních vypravěčích jenom rostla. Někteří z těchto performerů, zejména v éře Sengoku, sloužili jako otogishū, vypravěči daimyōnům, feudálním pánům a osobním vazalům císaře, kteří navštěvovali šlechtice před a po bitvách, aby jim svými hanashi dopomohli ke sjednocení myšlenek. Veřejné vypravování se posléze sjednotilo s lidovými událostmi, jakými byly obecní shromáždění, náboženské obřady či rituály kōshinmachi⁴⁰. Jak ve své knize uvádí Noriko T. Reider, „příběhy zvláštní, bizarní a/nebo děsivé povahy sloužily mnoha účelům, a jedním z nich bylo zabránit zúčastněným před usnutím právě v průběhu tohoto rituálu“.⁴¹ Tato ústní lidová slovesnost poskytovala posluchačům interaktivní zážitek. Jednotlivé příběhy byly doprovázeny vypravěčovou intonací, mimikou, gestikulací a spontánní aktivizací publika, což výrazně ovlivňovalo náladu i atmosféru v hledišti, a měla významný význam pro formování kaidanu. Tradice potulných vypravěčů, kteří, mimo hlasových způsobilostí, k dramatizaci svých příběhů využívali strunného nástroje biwa, jež

⁴⁰ Kōshinmachi nastává padesátého sedmého dne šedesátidenního cyklu uctívání Śákry, Shōmen-kongō či Sarutahiko. V tento den opouštějí tři stvoření, o nichž se věřilo, že žijí v srdci každého člověka, tělesnou schránku svého hostitele, aby ohlásili všechny jeho zlé skutky, jichž byli svědky. Aby se tomu zabránilo, drželi pozorovatelé celonoční stráž, při nichž byli nuceni vydržet v bdělém stavu. Věřilo se také, že na strážce dohlíží yōkai bytost Shōkera, která svými pařáty udeří každého, kdo začne podřimovat.

⁴¹ REIDER, cit. 20, p. 8.

později nahradil shamisen⁴², je jedním z folklórních druhů umění, z něhož byla odvozena jedna z forem tradičního japonského divadla, divadlo nó⁴³.

Na počátku 17. století, po Nobunagaově a Hideyoshiho smrti, převzal kontrolu nad Japonskem Ieyasu Tokugawa a roku 1603 založil vládní aparát šógunát Tokugawa, režim, který dal vzniknout nebyvalé ekonomické stabilitě. Hrůzy a smrt spojené s občanskou válkou tak patřily minulosti a období míru vytvořilo náladu vhodnou pro bujení folklóru a proliferaci duchařských příběhů. Lidé tak konečně mohli vnímat zvláštní a děsuplné jevy jako formu zábavy, což vedlo k posílení autorské svobody a oprostění od moralizačních a konfesních aspektů, které byly právě v předešlých časech krize vítanou tendencí. Výsledkem bylo již zmiňované zesvětštění příběhů spjatých s přízraky a démony, zřetelně poukazující na dojem bezpečného žití. Příhodným příkladem této tendence je *Botan Dôro*⁴⁴ Asaie Ryôie z kaidan-shû *Otogi bôko* (1666), který Reider popisuje jako „prototyp kaidan žánru, jeden z prvních příběhů, jež se odvrátily od didaktismu a náboženství a inklinovaly k uměleckému a zábavnímu typu nadpřirozena“.⁴⁵ Jednalo se o čínskou povídku *Mudan dengji* ze sbírky *Jian deng xin hua* upravenou pro japonské prostředí, při jejímž adaptování Ryôie záměrně vynechal celou druhou část obsahující výjevy z podsvětí a taoistických rituálů, pro většinu Japonců kompletně cizích, čímž došlo i k eliminaci veškerého etického hlediska předlohy⁴⁶.

⁴² Shamisen (v překladu doslovně „tři struny“) je tři strunný hudební nástroj, odvozený z čínské tři strunné loutny sanxian, na nějž se hraje pomocí specifického trsátka bachi, stejně jako v případě biwy. Nejmenší podoba shamisenu, hosozao, se stala nedílnou součástí nagauty, tradiční japonské hudby doprovázející hry divadla kabuki. Futozao, shamisen se silným krčkem, se naopak využívá při gidayubushi, hudebním doprovodu divadla bunraku.

⁴³ Založeno mezi lety 1350-1450 Kanamim Kiyotsuguem a jeho synem Zeamim Motokioem.

⁴⁴ V překladu doslovně „Pivoňková lucerna“. *Botan Dôro* poprvé představil motiv pohlavního styku s duchem/kostlivcem, který se rychle etabloval do japonské fantastické literatury a následně se stal jedním z dramaturgických momentů her katsura mono divadla nó. O dvě století později byl příběh zkonkretizován a transponován do podoby rakugo vyprávění a roku 1892 převeden na jeviště divadla kabuki. Tuto rozšířenou verzi převyprávěl i Lafcadio Hearn v povídce *Karma plná vášně* ze sbírky *Hora lebek: V Japonsku plném duchů* (In *Ghostly Japan*, 1899). *Botan dôro* byl historicky vůbec prvním kaidan příběhem adaptovaným pro filmové médium.

⁴⁵ REIDER, cit. 20, p. 10.

⁴⁶ Pro čínskou fikci pracující s nadpřirozenými prvky byl morální aspekt charakteristický, ba přímo nepostradatelný.

Vyprávění z *Otogi bôko* začíná v noci svátku Obon⁴⁷, kdy půvabná žena v doprovodu mladé služebné nesoucí pivoňkovou lucernu zastaví u domu ovdovělého samuraje Shinnojô Ogiwary. Okouzlen ženinou krásou, pozve ji k sobě, kde se ještě té noci zaslíbí jeden druhému na celý život. Od té doby jej žena navštěvuje každou následující noc po dobu svátku a odchází vždy za svítání až do chvíle, než je spolu zahlédne zvědavý soused, jenž ke své hrůze spatří Shinnojôa, jak vede intimní rozhovor s kostlivcem. Následujícího dne poví vše Shinnojôvi, který se rozhodne vydat do míst, o nichž žena mluvila jako o svém domovu, ale místo rodinného sídla nalezne jen svatyni, obsahující hrob ženy a její služebné. Vyděšen tímto zjištěním, okamžitě vyhledává pomoc exorcisty, slavného buddhistického kněze, který mu sdělí, že jeho život je vskutku ohrožen. Předá mu zaklínadlo zabraňující duchům ve vstupu do jeho domu, avšak Shinnojô, omámený smutným voláním ženy, později ve svém odhodlání poleví a nedbale opouští bezpečí domu. Shinnojôvo tělo je následně nalezeno v její rakvi, ležící mezi starými kostmi. A přestože byl řádně pohřben, jeho duch se stále zjevoval za deštivých nocí, jak se drží za ruku s půvabnou ženou v doprovodu dívky s pivoňkovou lucernou. Kdokoli je spatřil, ochořel a zemřel. Ogiwarova rodina se cítila zodpovědná za tyto nešťastné události a pozvala buddhistického mnicha, aby vyzval Lotusovou sútru a nadobro osvobodil bludné přízraky obou milenců i jejich služebné.

Přestože v závěru *Botan Dôrô* dochází k vzývání Lotusové sútry⁴⁸ buddhistickým mnichem, není tomu tak pro poukázání na absolutní sílu sútry, nýbrž pro efektivní uzavření podivuhodného příběhu. Poetická dikce narace a evidentní sekularizace tak indikují výrazný posun k zábavnímu charakteru a nadpřirozenu, coby ústřednímu tématu příběhu. Další vhodný příklad proměny poetiky a vnímání transcendence představuje groteskní povídka z kaidan-shû *Kii zôtanshû*, vydaného kolem roku 1650, v níž mnich jménem Bunchô trpěl chronickým svěděním v oblasti

⁴⁷ Obon, nebo zkráceně jenom Bon, je buddhistický svátek k uctění zesnulých předků. V tomto třídním období se scházejí celé rodiny, aby navštívily a poklidily hroby svých předků. Na domácí oltáře se kladou obětiny a domy jsou vyzdobené zářícími lampióny, aby navracející se duše našly cestu zpět. Oslavy letního svátku Obon jsou doprovázeny tradičním tancem Bon odori k uvítání duchů zesnulých a v některých částech Japonska i velkým karnevalovým průvodem. Svátek končí s Tôrô nagashi, obřadním vypuštěním papírových luceren po proudu řeky.

⁴⁸ Jeden z nejdůležitějších textů pro mahájánový buddhismus, zaznamenávající Buddhovo učení a myšlenky, jež vyslovil těsně před svou smrtí.

rozkroku. Pravidelně si na postižené místo nanášel horké obvazy, dokud mu jednoho dne neodpadlo přirození. Mnich, vědom si jeho nepoužitelnosti, ho jednoduše zahodil. Místo pyje se mu vytvořila vulva, načež se Bunchô vdal a narodily se mu dvě děti. Ve východních náboženstvích se mniši často straní společnosti, protože usilují o osvícení a tudíž se vyhýbají světskému životu. Nicméně, jak ilustruje tento příběh, Bunchô se stal přímou součástí pozemského žití, stal se ženou, čímž se, z hlediska buddhistické misogynie, vydal na opačnou cestu. Podle buddhistické doktríny *henjô nanshi*, rozšířené v období Heian, nemůže žena dosáhnout osvíceného stavu, pokud se nestane mužem, ať už doslovně, před veřejným shromážděním, nebo symbolicky, kdy se zřekne světského života a stane se jeptiškou.⁴⁹ V tomto směru retrogresivní vývoj mnicha představoval parodii náboženských tendencí a buddhistického kléru, přičemž se autorovi povedlo vyvarovat jakéhokoli náboženského či morálního podtextu. Mimoto Bunchôova příhoda nesporně demonstuje skutečnost, že tyto podivuhodné příběhy, a především termín *kaidan* obecně, ač úzce spjatý s nadpřirozenými a hrůzostrašnými prvky, neodpovídá západní představě hororu ani modernímu j-hororu, s nimiž bývá často mylně spojován⁵⁰.

2.1.1 KAIDAN-SHŪ

Popularita raných *kaidan-shū* bývá často přisuzována oblíbené společenské hře zvané *hyakumonogatari kaidankai*, neboli „shromáždění o stu podivných příběhů“. Během této události se do kruhu umístilo sto svíček a jednotliví účastníci se poté střídali a vyprávěli podivné příběhy, často původem z rodné vesnice či inspirované vlastními zkušenostmi. Na konci každého příběhu vypravěč zhasil jednu svíčku a místnost se postupně stávala temnější a strašidelnější. Věřilo se, že jde o rituál, na jehož konci, po zhasnutí všech svíček, dojde k vyvolání nadpřirozeného jevu, neboť ukončení každého vyprávění a poslední záblesk každé svíčky uvolňuje duchovní

⁴⁹ KURIHARA, Toshie. 2003. *A History of Women in Japanese Buddhism: Nichiren's Perspectives on the Enlightenment of Women* [online]. In *The Journal of Oriental Studies*, vol. 13 [citováno 2. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://www.iop.or.jp/0313/kurihara.pdf>>.

⁵⁰ Této problematice se budu podrobněji věnovat v následující kapitole.

energii. V dobách občanské války se *hyakumonogatari kaidankai* často praktikovalo mezi vojáky a mělo sloužit k prověření a kultivaci jejich odvahy. Původ této společenské události není dodnes jasný, ale řada badatelů, včetně Noriko T. Reider, ho připisuje středověkému rituálu *hyakuza hôdan*, „sto buddhistických příběhů“, o němž se tradovalo, že po odvyprávění sta buddhistických příběhů v průběhu sta dní dojde k zázraku, a heianské legendě *hyakki yakô*⁵¹. Počátkem období Edo, s příchodem příměří a stabilního hospodářství, se proměnil i účel těchto shromáždění. Ze zbožného záměru a pěstování kuráže na prosté umělecké vyjádření zajímavého příběhu.

Pokrok v tiskařské technologii⁵² a osvojení si této metody umožnilo v raněmoderním Japonsku rozvoj lidové literatury, řemeslných umění, jakými byly dřevořezy ukiyo-e, „obrazy prchavého světa“ poukazující na ctnosti a neřesti dobového života, a konečně i vznik samotných kaidan-shû. Lidé se tak mohli těšit zvláštních a podivných příběhů jak v mluvené, tak tištěné podobě, a jejich popularita jenom rostla. Mezi základní pilíře této nově vzniknuvší literární formy patřila trojice sbírek, již zmiňovaná *Otogi bôko*, *Inga monogatari* (kolem roku 1660) a *Tonoigusa* (1660), které ustanovily určitý umělecký appeal a výrazně ovlivnily formující se žánr. *Otogi bôko* bývá často považováno za původce literárního kaidanu. Obsahuje šedesát osm povídek zvláštního a podivného, z nichž sedmnáct bylo převzato z klasického čínského písemnictví a umně, s příznačnou poetickou formou a v duchu japonské prózy, adaptováno do japonského prostředí, s nadpřirozeným prvkem coby primárním tématem díla⁵³. Ryôiova transpozice čínské fikce měla mezi čtenáři nebývalý úspěch a dala vzniknout několika imitativním dílům, jakými byly *Zoku otogi bôko* a *Shin otogi bôko*. Příběhy *Inga monogatari*, napsané mnichem Suzukim Shôsanem, vycházely z tradic buddhistického učení. Občasné sklony k didaktice jsou sice patrné

⁵¹ Uvádí se také přepis *hyakki yagyô*, a překládá se jako „noční průvod sta démonů“. Podle této legendy se každoročně v průběhu jedné letní noci vydávala na svůj pochod ulicemi hlavního města horda hrůzostrašných yôkaiů.

⁵² Jednou z válečných kořistí přivezených z Koreje do Japonska po Imjinské válce (1592-1598) byl kovový tiskařský lis, který, z iniciativy samotného císaře Go-Yôzeie, byl po vzoru korejského stroje přetvořen na dřevěný lis a posléze nahrazen blokovým tiskem.

⁵³ Zde je nutno poznamenat, že z narůstajících obav ze sjednocení tamní opozice s potenciální vnější hrozbou a v zabránění šíření křesťanství zavedli Tokugawové izolovanou politiku země, trvající až do 18. století. Z důvodu uzavření Japonska vůči okolnímu světu byla čínská kultura vnímána jako něco exotického.

v povídkách popisujících transformace člověka ve zvíře jako tresty za pozemské skutky, přesto i Shôsan inklinuje k tendenčnímu posunu neznáma do ústředí zájmu svého díla⁵⁴. *Tonoigusa*, nebo též *Otogi monogatari*, představuje třetí typ kaidan-shû, jehož autor, básník haikai⁵⁵ Ogita Ansei, naopak čerpal svou inspiraci v japonském folklóru. Jednotlivé příběhy jsou plné mytických bytostí, vycházejících z původního japonského náboženství, shintô, jako tengu⁵⁶ a oni⁵⁷, či zvířat s nadpřirozenou mocí, za něž byly považovány lišky, mývalové, hadi a pavouci.

Tyto tři formy literárního kaidanu, adaptace čínských povídek, buddhistické nauky a nativní japonské příběhy, se v pozdějších sbírkách začaly vzájemně prolínat a s výrazným rozvojem fabule dosáhly mnohem sofistikovanější podoby. Všední a nezbytná místa se často bez varování i racionálního vysvětlení měnila v hrůzyplné sféry ovládané přízraky a obsedantní chování, mnohdy doprovázené motivem pomsty, běžně vedlo v nekonvenční démonickou transformaci. Groteskní charakter narativu, diskurs, poskytující možné vysvětlení nemožného, náhlá proměna familiárního v cizorodé a exotika čínské kultury fascinovala a děsila čtenáře všech společenských vrstev. Svého vrcholu se kaidan literatura dočkala až o celé století později, kdy básník, lékař a intelektuál Ueda Akinari vydal svou sbírku devíti povídek *Vyprávění za měsíce a deště* (Kinko kaidan Ugetsu monogatari, 1776). Po vzoru svého mentora, ósackého doktora a konfuciánského učenice Tsugy Teishôa, a jeho kolekce devíti kaidanů *Hanabusa zôshi* (1749), se Akinari uchýlil k transpozici čínské literatury. Na rozdíl od

⁵⁴ I přes autorovu předmluvu, v níž uvádí, že dílo má sloužit k náboženskému uvědomění a zaznamenání buddhistických příčin a následků, byla kniha ve své době přijata čistě jako zábavná literatura, jak ilustruje následující dobový komentář: „Existuje obrázková kniha s názvem *Inga monogatari*, napsaná někým, kdo se jmenuje Shôsan. Děti, čtěte ji s lehkostí a pamatujte, že jde jenom o zábavu.“ [SHÔEKI, Sano. *Nigiwaigusa*, vol. 18 of *Nihon zuihitsu zenshû*. Tokyo, JP: Kukumin tosho, 1929, p. 139. Translated In REIDER, Noriko T. *Tales Of The Supernatural In Early Modern Japan: Kaidan, Akinari, Ugetsu Monogatari*. Lewiston, NY: Edwin Mellen Press, 2002, p. 14-15. ISBN 0-7734-7095-6.]

⁵⁵ Uvolněnější, často až satirická forma poetické montáže řazené básně, vzniklá z lyrické aristokratické rengy.

⁵⁶ Mytologická stvoření, která se podobají člověku, ale mají stavbou těla ptáka. Tyto bytosti jsou charakteristické především dlouhými nosy a sivým obličejem.

⁵⁷ Ze západních termínů je k definici oni nejbližší slovo „démon“. Tato stvoření v průběhu let prošla nejrůznějšími transformacemi. Od mocných neviditelných bytostí, uctívaných jako bohové, po zrudná monstra. Nejčastěji však bývají zobrazovány jako obři s hustými vlasy, rohy, dlouhými drápy a ostrými zuby.

dřívějších adaptací klasického písemnictví, Teishô s Akinarim modifikovali lidová, dialektická díla, jejichž struktura i narace dominovaly dobové japonské literatuře. Čínská lidová fikce měla důsledně vykreslené postavy, jejichž charaktery výrazně ovlivňovalo plynutí děje, a prosté využití nářečí přirozeně reflektovalo pravdy každodenního života, aniž by inklinovala ke stereotypnosti, čímž „[...] poskytovala řadu ideologických a intelektuálních prvků absentujících v japonské literatuře.“⁵⁸ Akinari vytvořil novou, vysoce sofistikovanou formu „realistického a věrohodného“⁵⁹ kaidanu, do níž zakomponoval nejen svou literární erudici, ale především vlastní víru v nadpřirozeno, vycházející z osobních zkušeností⁶⁰. Jednotná stavba sbírky, přesvědčivé vypodobení postav živých i nadpřirozených, lyrický jazyk, patřičný důraz na dikci asimilující čínskou kulturu do japonské tradice a autorova záliba v aluzích z *Ugetsu monogatari* udělala, dle názoru řady literárních teoretiků, „nejen nejdokonalejší dílo japonské fantastické literatury, nýbrž i významný mezník v dějinách japonské literatury vůbec“⁶¹.

Výjevy z jednotlivých děl se v následujících letech staly předmětem zájmu malířů i celých sérií obrazů ukiyo-e a řada kaidan námětů byla upravena pro japonskou formu verbální zábavy rakugo⁶², včetně již zmiňovaného *Botan dôro*, který byl poprvé roku 1884 představen v nové, značně konkretizované, podobě *Kaidan botan dôro* slavným vypravěčem Enchôm Sanyûteiem⁶³. Z vdovce Shinnojôa se stal mladý samuraj Shinzaburô Hagiwara a z anonymního půvabného ducha ženy dcera

⁵⁸ REIDER, cit. 20, p 26.

⁵⁹ Tamtéž, p. 52.

⁶⁰ Sám Akinari ve svých esejích *Tandai shôshinroku* (1808) popisuje zkušenosti, při nichž, jak věřil, byl posednutý liškou.

⁶¹ BOHÁČKOVÁ, Libuše. *Přízraky a démoni Uedy Akinariho*. In AKINARI, Ueda. *Vyprávění za měsíce a deště*. Praha, ČR: Odeon, 1971, s. 184.

⁶² Rakugo (v překladu humorný příběh) je forma minimalistického zábavního vypravěčství, při níž vypravěč sedí na stupínku a za pomoci hlasové intonace, omezených, leč specifických gest a několika málo rekvizit předkládá posluchačům komplikovaný, často komický příběh. Jedním z žánrů této vypravěčské techniky byl i kaidan-banashi, duchařský příběh.

⁶³ Enchô Sanyûtei je mimo jiné také autorem příběhu *Shinkei Kasane ga fuchi* (1859), který, vedle *Tokaido Yotsuya kaidan* a *Botan dôro*, patří mezi tři nejčastěji adaptované látky pro filmové médium. Jednu z prvních adaptací, *Kyôren no onna shishô* (1926), režíroval Kenji Mizoguchi.

zámožného hatamota⁶⁴ Otsuyu. Po vzoru západní literatury⁶⁵ byl příběh rozšířen o milostnou linii, která předcházela Otsuyině smrti a Shinzaburôovu shledání s jejím přízrakem. Enchô v průběhu svého vystoupení nezůstal jenom u svých vyjadřovacích prostředků, ale duchaplně do vyprávění zapojil i celý prostor. Po vzoru tradice *hyakumonogatari kaidankai* nechal své okolí, včetně publika, upadnout do tmy a jediným zdrojem světla mu byla mihotavá svíce, prodlužující stíny a pohrávající si s představivostí posluchačů stejně děsuplně, jako pečlivě zvolené zvuky doprovázející určené části příběhu.⁶⁶

O osm let později se Enchôvo podání legendy o pivoňkové lucerně dostalo i na jeviště vysoce stylizovaného divadla kabuki, které příběh ještě více zpopularizovalo. Pronikání kaidan námětů do jednotlivých forem japonského divadla nebylo pro období Meiji (1868-1912) nic neobvyklého. Již v předešlém století docházelo k adaptování jednotlivých látek mezi měšťanskou tematiku divadla loutek bunraku a řada motivů, včetně rčení, že provází li zesnulého v momentě smrti silná emoce či vášně, může se tato pohnutka zmaterializovat v podobě přízraku, fungovala jako dramaturgický moment divadla nó, charakteristického lyrickými vizemi básní, v nichž spolu koexistují lidé, duchové i starobylá božstva shintô. Vrcholem autorského divadelního kaidanu byla pětiaktová kabuki hra dramatika Tsuruya Nanboku IV. *Tôkaidô Yotsuya kaidan* z roku 1825, která se, pro své četné výtvarné ztvárnění a literární i filmové adaptace, stala symbolem kaidan žánru. Na základě diskursu dobových kaidan-shû, *Tôkaidô Yotsuya kaidan* popisuje příběh zrady, vraždy a následné záhrobní msty, kdy se podvedená žena O'iwa vrací v podobě znetvořeného přízraku, aby se pomstila svému muži, bezohlednému rôninovi Tamiya Iemonovi, za všechna příkoří, která jí způsobil. Podobně jako řada literárních příběhů, i Yotsuya kaidan vyšel ze skutečných událostí. Skutečná O'iwa Tamiya, která zemřela roku 1636, údajně spáchala sebevraždu poté, co se k ní její okolí zachovalo krutě, když jí ziskuchtivý manžel

⁶⁴ Hatamoto představovali vojenskou aristokracii, nejvyšší vrstvu samurajů ve službách samotného shoguna.

⁶⁵ Zde je nutné připomenout, že *Kaidan botan dôro* vzniklo v éře Meiji (1868-1912), období reform císaře Meijiho (1852-1912), usilujícího o modernizaci Japonska, kdy došlo k opětovnému otevření země, navazování obchodních vztahů a budování industrializovaného státu dle evropských vzorů.

⁶⁶ VOSTRÁ, Denisa, HOLÝ, Petr. *Japonský svět podivných příběhů*. In TANAKA, Kótaró. *Krabí zjevení: podivné příběhy ze starého Japonska*. Praha, ČR: Vyšehrad, 1999, s. 14-15. ISBN 80-7021-310-8.

znetvořil obličej jedem. Před svou smrtí přísahala, že se pomstí všem, kdo se podíleli na jejím tragickém osudu. K usmíření jejího ducha byla v Yotsuyi⁶⁷ postavena svatyně O'Iwy Inari⁶⁸.

Příběhy zvláštního a podivného se tak etablovaly hluboko do japonské kultury jako ojedinělý umělecký styl plný básnivě představivosti a vnímavosti, který zejména v dnešních očích zevrubně poukazuje na šíři japonského ducha. Vzniknuvší z folklóru a východní mytologie, často vzbuzující mrazení svou děsivou aurou a kontrastem tajemna se světem reálným, ale přesto až bytostně lidské, kaidan příběhy svým lyrickým jazykem upozorňovaly nejen na zásahy osudu a pomíjivost lidské existence, nýbrž i mravní hodnoty člověka a jeho kulturního dědictví. Není proto divu, že tato forma nebyla vnímána jako pokleslá, jak by tomu jistě bylo v západním prostředí. Na tuto tradici navázala řada novověkých autorů, včetně Izumiho Kjôkaje, Kôtarôa Tanaky, Osamua Dazaie či Lafcadio Hearn, který kaidan poprvé představil západnímu čtenáři a obohatil ho o estetiku odborného eseje.

2.2 VÍRA V NADPŘÍROZENO

Jak podotýká Noriko Reider, „[...] půvab a popularita kaidanu nemůže být doceněna bez přihlídnutí k všeobecné víře v nadpřirozeno v dobovém Japonsku“⁶⁹. Toto subjektivní přesvědčení, lišící se individuálními představami, je úzce spjato s mytologií a pověrami odvozených jak z původního japonského náboženství shintô, tak buddhismu a taoismu, přivezených z Číny a Indie. Japonci věřili, že jsou

⁶⁷ Yotsuya je jihovýchodní část čtvrti Shinjuku v dnešním Tokiu. Jako příhodný poznatek by se hodilo uvést, že svého času v Yotsuyi přebýval i Enchô Sanyûtei.

⁶⁸ Známa jako Oiwa Inari Tamiya Jinja. Traduje se, že pokud sem přijde návštěvník s dostatečně silnou modlitbou za své přání, jeho přání se vyplní. Naopak, pokud přijde jen z čisté zvědavosti, jeho pravé oko napuchne stejně, jako oko Oiwy. Podobnou svatyni můžeme najít i v okrajové části čtvrti Sukhumvit v thajském hlavním městě Bangkok. K této svatyni zasvěcené Mae Nak Phra Khanong, již provází stejně silná, byť mnohem lyričtější duchařská legenda, denně chodí stovky tamních žen pokládat své obětiny a modlit se za jednoduchý porod a své muže, aby byli osvobozeni od branné povinnosti.

⁶⁹ REIDER, cit. 20, p. 30.

v neustálém obklopení spirituální energie, božské síly kami, kterou v sobě nesou všechny objekty okolního světa, propůjčující jim užitnost, krásu a neobvyklost. Spirituální esence kami charakterizovala veškerou nadpřirozenou sílu, která je nad bytostné chápání a lidské konání. Zahrnovala bytosti, jež vládou vyššími, dokonalejšími vlastnostmi, jakými byli božstva a duchovní osobnosti, ale i mytologická stvoření jako démony a přízraky. Podle učení shintô se po smrti člověk stává duchem, případně božstvem. Věřilo se, že zemi obývá osm miliónů božstev, yaoyorozu no kami⁷⁰, které mají podle tradice dvě duše; jednu laskavou (nigi-mitama) a druhou násilnou (ara-mitama). Příchod buddhismu s sebou v šestém století přinesl odlišné představy o posmrtném životě, u nichž do jisté míry došlo k synkrezi s pohledem shintô⁷¹, a dodal víře v nadpřirozeno nového rozsahu. Buddhismus rozlišoval svět živých a mrtvých, tedy učení, podle něž duše dále nepřetrvávala na zemi. Po smrti se buďto, podle svých pozemských skutků, dočkala nového bytí, nebo přesunula na čistá území, kde uskutečnila nirvánu, případně dostala do podsvětí, v němž trpěla za své hříchy.

Víra shintô nezná pojem hříchu, ale zato operuje s představou spirituálního znečištění, kegare⁷², které souvisí především s menstruací, porodem a smrtí. Toto znečištění může být přenášeno pouhým dotekem a je nutné zbavit se ho rituální očištěnou. Vedle obavy ze znečištění Japonci žili, a stále žijí, v konstantním strachu ze zlostných duchů, yûrei (幽霊)⁷³. Neuctívané duše, či duše lidí, kteří zemřeli mládež, krutou smrtí, ze zármutku nebo jiné útrapy, podle starého přesvědčení bloumají na tomto světě, obdařeni silou ublížit živým, vyvěrající z jejich neuctívající vášně, žárlivosti, smutku a nenávisti. Jakmile se tento duch zjeví, neodejde, dokud nebude zproštěn své obsese. Termín yôkai referuje především k duchu ženy. Mužští duchové

⁷⁰ 八百万の神, doslovně „osm miliónů božstev“. Číslice osm v Japonsku představuje myriádu, nesčetné množství, ovšem v tomto případě zastupuje „věčnost“.

⁷¹ Pro odlišné nahlížení na aspekty lidstva se později obě náboženství oddělila s tím, že kami dohlíží na živé a buddhistická božstva se starají o duše zesnulých. [DAVISSON, Zack. 2012. *What is the White Kimono Japanese Ghosts Wear?* (online). In *Death Customs, Essays on Kaidan* (citováno 10. 4. 2014). Dostupné z WWW: <<http://hyakumonogatari.com/2012/04/04/what-is-the-white-kimono-japanese-ghosts-wear/>>.]

⁷² Za kegare můžeme považovat rozkládající se a páchnoucí objekty, cokoli, co je spjaté s lidskou krví či samotnou smrtí; jinými slovy vše, co odpuzuje kami.

⁷³ Yûrei je v Japonsku nerozšířenější označení pro ducha.

se v japonské tradici objevují jen zřídka, a proto postrádají specifickou ikonografii. Danou situaci příhodně okomentoval Ueda Akinari v povídce *Modrá kápě*: „[...] Ale tohle všechno byly ženy nebo dívky a nikdy jsem neslyšel o takovém případě, kdy by šlo o muže. Právě totiž sklon k žárlivosti, obvykle přítomný v ženině povaze, mění ji v démona“.⁷⁴ Nejenom žárlivost, ale také výše zmiňovaná menstruace či porod, odsuzovaly ženy k mnohem větší náchylnosti k rituálnímu znečištění. Toto vnímání, společně se skutečností, že mnoho dívek i žen podléhalo předčasné a bolestivé smrti právě v průběhu porodu, vedlo v proliferaci ženských duchů.⁷⁵ Celá řada raněmoderních i novověkých kaidan-shû líčí příběhy zesnulých matek, ubume (産女), které se i po smrti starají o svá, často stále ještě živá novorozeňata.

Japonský yûrei, který se na rozdíl svého západního protějšku zjevuje ve své lidské podobě, patří do třídy nadpřirozených mytologických bytostí zvaných yôkai (妖怪)⁷⁶, nebo také obake (お化け) a bakemono (化け物)⁷⁷. Již v průběhu období Heian se věřilo, že duše mrtvých se vznášejí nad živými a zapříčiňující různé nemoci, mor i hladomory. S příchodem období Kamakura (1185-1333) se toto přesvědčení rozšířilo o pověru, že duše jsou schopny vzít na sebe podobu malých zvířat, jako jsou lišky (kitsune) a mývalové (tanuki), se způsobností měnit formu, či očarovat člověka. A obdobně jak v západních náboženstvích, i v Japonsku jsou za zlovolná a prokletá zvířata považovány kočky (bakeneko), protože neplakaly po Buddhově smrti. Pro jejich schopnost měnit svou podobu se těmto zvířatům s magickou mocí říká henge (変化).

Narůstající popularita a fascinace fantaskní literaturou způsobila, že v průběhu období Edo došlo k širokému začlenění víry v nadpřirozeno do sociokulturního prostředí raněmoderního Japonska. Fenomén posednutí duchem nebyl jen výhradou

⁷⁴ AKINARI, Ueda. *Vyprávění za měsíce a deště*. Praha, ČR: Odeon, 1971, s. 154.

⁷⁵ SUMPTER, cit. 7.

⁷⁶ Souhrnné označení pro nadpřirozené bytosti. Z etymologického hlediska znak 妖 (yô) znamená „divný, prokletý, záhadný, nelidský“ a znak 怪 (kai) „záhadu, zvláštnost, údiv“. V doslovném překladu by yôkai představovalo „něco, co je nelidské a zvláštní, přesto fascinující a podmanivé“. Jak uvádí Zack Davisson, nejvhodnější překlad tohoto termínu by zněl „záhadný jev“. [DAVISSON, Zack. 2012. *What Does Yokai Mean in English?* (online). In *Essays on Kaidan, Yôkai Stories* (citováno 10. 4. 2014). Dostupné z WWW: <<http://hyakumonogatari.com/2012/10/26/what-does-yokai-mean-in-english/>>.]

⁷⁷ „Strašidlo“. Oba termíny, obake i bakemono, mají totožného významu jako termín yôkai.

rurálních oblastí, ale šířil se i do městských center. V přízraky a magická zvířata věřila i aristokracie, jak dokládá následující oficiální varování tokugavské vlády z druhé poloviny 19. století: „Všem tengu a jiným démonům, příštího dubna se náš šógun chystá navštívit mauzoleum v Nikkô⁷⁸. Proto vy, tenguové a ostatní démoni obývající tyto hory, odeberte se v jiná místa do doby, než se šógunova návštěva skončí.“⁷⁹ Upínání se k nadpozemským silám dospělo do té míry, že se začaly šířit nepravdivé fámy způsobující všeobecnou paniku a následné popravy, ovšem souběžně také pozitivně ovlivnilo několik vládních zákonů týkajících se zabíjení zvířat či veřejného kamenování.⁸⁰ Z této ideologické tendence výrazně těžili i autoři dobových kaidan-shû. Konkretizování jednotlivých hrdinů, ulic i provincií propůjčovalo příběhům realistického zdání, často zesíleného autorovou předmluvou, v níž se doznával ke skutečnému původu povídek a sdílel svou vlastní víru i obavy z nadpřirozena. Ještě před příchodem západního osvícenství do Japonska se tak víra v nadpřirozeno stala všedním aspektem tamního života. Navzdory všem reformám i odlišným filozofiím, představa důvěrného propojení světa živých se světem mrtvých a obava z pomstychtivých duchů přetrvává dodnes. Divadelní herci, zosobňující přízrak O'Iwy, se tak pravidelně chodí modlit ke svatyni v Yotsuyi, aby si usmířili O'Iwinou neklidnou duši⁸¹, a ze stejného důvodu byl 10 srpna 2002, během svátku Obon, v muzeu populární kultury v Tokiu uspořádán symbolický pohřební obřad pro Sadako Yamamuru, přízrak z populární frančizy *Kruh*, kterého se zúčastnil i sám autor literární předlohy, Koji Suzuki⁸².

⁷⁸ Jedná se o nejbohatěji zdobený japonský chrám, který je mauzoleem Ieyasua Tokugawy.

⁷⁹ FIGAL, Gerald. *Civilization and Monsters: Spirit of Modernity in Meiji Japan*. Durham, NC: Duke University Press, 2000, p. 79. ISBN 978-0-8223-2418-8.

⁸⁰ REIDER, cit. 20, p. 32-37.

⁸¹ SUMPTER, cit. 7.

⁸² MEIKLE, Denis. *The Ring Companion*. London, UK: Titan Books, 2005, p. 261. ISBN 978-1-8457-6001-4.

3 FILMOVÁ POETIKA JAPONSKÉHO ZÁHROBÍ

Stejně jako v literatuře, i v japonském filmu se už od samotného počátku objevují příběhy a motivy klíčové pro kaidan eiga. Raná japonská kinematografie měla tendenci inklinovat k námětům, typologii a ikonografii tradičních divadel nō, kabuki a bunraku, protože japonští diváci nevnímali film jako novou formu fotografie, jak tomu bylo na západě, nýbrž coby novou formu divadla⁸³. Není proto divu, že většina raných japonských snímků byla přejata rovnou z jeviště. Kabuki ovlivněné filmy se ustavily jako striktně stylizované jidaigeki⁸⁴, podléhající základním tématům všech tří dramatických forem - feudální lojalita, která na úkor osobních vášní vede k sebevraždě, nešťastní milenci, jejichž láska je naplněna až po smrti, či lidská transformace v démony a jiné nadpřirozené bytosti. Filmového zpracování se tak dočkala i řada literárních a divadelních kaidan titulů, jako *Botan Dôrô* či *Tôkaidô Yotsuya Kaidan*, jehož poprvé v roce 1912⁸⁵ adaptoval Shôzô Makino⁸⁶. Vzhledem k tehdejšímu přesvědčení, že filmové okénko představuje moderní substituci divadelního jeviště, byla filmová mizanscéna komponována jako frontální pohled na jeviště (obrázek 1), s fixní pozicí kamery ve vzdálenosti 9 metrů od herců, a, stejně jako na divadle, s dominantním prvkem dialogu, který v tomto případě zastupoval benshi⁸⁷. V tomto případě se však jednalo o předně o určitý filmový prototyp, protože jednotlivá díla spíše než kaidan eiga, v souvislostech a konotacích, o nichž budu

⁸³ RICHIE, Donald. *A Hundred Years of Japanese Cinema*. Revised and Updated Edition. Tokyo, JP: Kodansha International, 2005, p. 22. ISBN 978-4-7700-2995-9.

⁸⁴ Označován též jako jidaimono. Jedná se o specifický japonský žánr, zasazený do historického období Edo, který se vyznačoval především šermířskými souboji či honičkami a častokrát byl zakončen heroickou smrtí jednoho z protagonistů. Protiklad jidaigeki tvořil žánr gendaigeki, jehož tématem byly současné sociální problémy modernizující se společnosti. Gendaigeki byly nazáčeny v Tokiu, zatímco jidaigeki v Kjótu, které nadále zůstávalo konzervativním a staromódním centrem.

⁸⁵ Od té doby se *Yotsuya Kaidan* dočkal bezmála třiceti dalších filmových adaptací.

⁸⁶ Bývalý principál kabuki souboru, z něhož se později stal pionýr japonského filmu. Byl vnímán jako první japonský filmový režisér v západním smyslu slova, který zavedl užití trikové kamery a objevil herce Matsonosuke Onoeho, první japonskou filmovou hvězdu.

⁸⁷ Vypravěč-komentátor, který divákům v průběhu představení přibližoval realie, komentoval a vysvětloval děj a často do něj vnášel také vlastní interpretace. Někteří benshi si své vystoupení vytvářeli sami, jiní pouze „dabovali“ text, který jim předložil režisér. Součástí výstupu byl i hudební doprovod a inscenování příběhu herci během přestávek. Vzhledem k enormní popularitě se v Japonsku funkce benshiho udržela i po příchodu zvukového filmu a přetrvala téměř až do konce 30. let.

mluvit později, připomínala především nadstavbu divadla a literatury, a nesousledné eklektické extenze prosté tradičních ideologických esencí žánru.⁸⁸

Kaidan eiga jako samostatný filmový žánr se začal formovat mnohem později, až po ničivých následcích 2. světové války, které pro národ upřednostňující smrt nad porážkou znamenaly nepředstavitelný výsledek. Kolonizující Japonsko se stalo kolonizovanou zemí a fyzická devastace a vnitřní otřesy z porážky zanechaly na národní psychice nesmazatelnou jizvu, jež se výrazně promítla také do japonské kinematografie, a na počátku 50. let vedla k popularizaci hororového žánru. Jak podotýká Noël Carroll⁸⁹, science fiction a horor totiž v časech politické a ekonomické krize umožňují plně vyjádřit veškerou úzkost, vědomí bezmoci i všeobecný chaos. Hororové filmy tak poskytly dostatečně způsobilý mechanismus ke zprostředkování ztráty třídní identity, rapidní modernizace a neklidu z proměňující se povahy japonské společnosti v době největšího národního rozvratu. Není proto divu, že se Japonsko obrátilo k duchu minulosti a obnovení tradičních hodnot z područí západu, vedoucím v návrat pomstyktivých příznaků raného novověku a zrození ikonického monstra. Trauma z porážky se symbolicky odrazilo na vyzdvižení archetypu fantóma, implicitně poukazujícího na nárůst materiálního požitkářství a strach z neodvratné modernizace, a na ničivý dopad nukleárních zbraní, a především zármutek nad ztrátou národních tradic, pak upomínala nezastavitelná atomová síla devastující japonské metropole. Dvojicí signifikantních titulů, které nejvýrazněji ovlivnily nárůst filmového hororu a souběžně započaly a definovaly dvě odlišné žánrové formy, byly *Godzilla* (Gojira, 1954) a *Povídky o bledé luně po dešti* (Ugetsu monogatari, 1953).

Padesátimetrový ještěř s atomovým dechem představoval konstantní upomínku na hrozbu jaderné války, jejichž následkům byl režisér Ishirô Honda přítomen po svém návratu z Číny, kam byl za války povolán. Řádění gigantického tvora v japonském hlavním městě reflektuje výsledky amerického bombardování za 2.

⁸⁸ Vzhledem ke skutečnosti, že valná většina těchto snímků byla zničena při zemětřesení v roce 1923 a bombardování Tokia za 2. světové války, je nemožné je v této práci dále analyzovat. Tato teze proto vznikla na základě observace dochovaných dobových filmů, fotografií a strohých informací, dostupných z tematických monografií.

⁸⁹ CARROLL, Noël. *Nightmare and the Horror Film: The Symbolic Biology of Fantastic Beings*. In HENDERSON, Brian, MARTIN, Ann (ed.). *Film Quarterly. Forty Years – A Selection*. London, UK: University of California Press, 1999, p. 158-171. ISBN 978-0-5202-1603-7.

světové války,⁹⁰ které jsou ještě podtrženy tragickými osudy individuálních občanů Tokia, hynoucích mezi bortícími se troskami, včetně matky se třemi malými dětmi, utěšující své potomky myšlenkou, že se za chvíli opět setkají se svým zesnulým otcem. Tyto hrůzné obrazy společně s novátorskými triky Eijiho Tsuburaye⁹¹ rezonovaly s japonskými diváky a komerční úspěch *Godzilly* dal vzniknout novému žánru tokusatsu monster filmů, daikaijū eiga. Následující pokračování však poměrně brzy upustila od eminentního strachu z atomové hrozby a inklinovala k zábavnějšímu charakteru, často zobrazujícího gigantické monstrum jako národního hrdinu zachraňujícího lidstvo. Naopak *Povídky o bledé luně po dešti* oživily tradici duchařských příběhů a zájem o figuru yūrei. Balmain uvádí, že to byla právě Mizoguchiho adaptace Akinariho díla, které představila centrální témata filmových duchařských příběhů, jako je záhubná vášeň nebo přízrak hledající lásku či pomstu,⁹² ale tyto motivy byly předmětem kaidan filmů dlouho předtím⁹³.

3.1 KAIDAN EIGA

Monografie a odborné eseje zabývající se kaidan eiga nabízí různé definice filmových teoretiků, historiků i kritiků, všechny však mají jedno společné; jsou nepřesné a nedostačující. Jednotlivá žánrová vymezení, která se často až alibisticky odvolávají na literární kořeny, vycházejí z těch nejobecnějších sémantických prvků,

⁹⁰ BALMAIN, cit. 3, p. 41.

⁹¹ Legendární japonský maskér a specialista na filmové triky, který vynalezl tehdy novátorskou techniku animace pohybu monster, takzvanou suitmaci [suitmation], kdy herec oblečený v latexovém kostýmu devastuje modely měst v poměru velikostí 1:25 až 1:50 a celá scéna je natáčena nižší rychlostí kamery. Filmy a seriály pracující s těmito speciálními triky jsou v Japonsku označovány termínem tokusatsu, v překladu doslovně „speciální efekty“. [RAGONE, August. *Eiji Tsuburaya: Master of Monsters: Defending the Earth with Ultraman, Godzilla, and Friends in the Golden Age of Japanese Science Fiction Film*. San Francisco, CA: Chronicle Books, 2007. ISBN 978-0-8118-6078-9.]

⁹² Tato mylná teze je dána předně tím, že Balmain začíná svou analýzu japonského hororu až 50. lety. [BALMAIN, cit. 3, p. 49.]

⁹³ RUCKA, Nicholas. 2005. *The Death of J-Horror?* [online]. In *MidnightEye: Visions of Japanese Cinema* [13. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://www.midnighteye.com/features/the-death-of-j-horror/>>.

jakými jsou typizované postavy, časové umístění příběhu či prostředí filmu. Typizované postavy v tomto případě zastupují samurajové/rôninové, obchodníci či osoby vyššího sociálního statutu, a ukřivděné/podvedené ženy, které se po své tragické smrti mstí za příkoří, jež na nich bylo spácháno, zatímco vyprávění samotné bývá zpravidla zasazeno do Tokugawského období⁹⁴ a prostředí Kjóta či Eda⁹⁵. Peter Hutchings ve svém slovníku *Historical Dictionary of Horror*⁹⁶ definuje kaidan eiga jako „dobové duchařské příběhy vycházející z japonské literatury, divadla a náboženských tradic, [...] zasazené do minulosti, pracují s figurou pomstychtivého ducha ženy“⁹⁷, zatímco Alastair Phillips a Julian Stringer si ve sbírce *Japanese Cinema: Texts and contexts*⁹⁸ vystačí s prostým označením „duchařské příběhy“. Jay McRoy v monografii *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema* o kaidan eiga hovoří jako o duchařských povídkách s dominantním motivem onryô (怨霊)⁹⁹, které „vyobrazují průnik nadpřirozených sil do běžného života“¹⁰⁰, ale slouží pro něj především jako odrazový můstek k analýze současného japonského hororového filmu. Mnohem podrobněji se dané problematice věnuje Colette Balmain v knize *Introduction To Japanese Horror Film*, a, na základě spojitostí se západní tendencí filmových studií Hammer, Amicus či produkce Rogera Cormana inklinovat k ožívování gotických literárních monster, označuje kaidan eiga termínem „Edo Gothic Ghost Story“. Ovšem, jak popíšu později, i její pojmenování má své limity.

Přes odlišnou terminologii je zcela zřejmé, že vzhledem k nadpřirozenému charakteru, kdy je normalita narušena monstrem, konkrétně mstivým přízrakem ze záhrobí, jsou kaidan eiga jednotlivými autory označovány žánrovým adjektivem

⁹⁴ Druhotné označení pro období Edo.

⁹⁵ Tehdejší hlavní město, dnešní Tokio.

⁹⁶ HUTCHINGS, Peter. *Historical Dictionary of Horror Cinema*. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2008. ISBN 978-0-8108-5585-4.

⁹⁷ Tamtéž, p. 180.

⁹⁸ PHILLIPS, Alastair, STRINGER, Julian (ed.). *Japanese Cinema: Texts and contexts*. New York, NY: Routledge, 2007. ISBN 978-0-415-32848-7.

⁹⁹ Znak 怨 v tomto případě zastupuje „nenávisť“. Onryô jsou duchové, kteří zemřeli s touhou po pomstě a ze záhrobí se vrací zpět jen proto, aby svou touhu naplnili. Tento typ japonského přízraku zpopularizovaly především soudobé j-horory.

¹⁰⁰ McRoy, cit. 13, p. 6.

horor, které je v tomto případě nepřiměřené. Opomíjení odlišného vnímání narativní struktury uměleckých forem a ideologického myšlení východních kultur tak může vést k dezinterpretaci a žánrové frustraci recipienta¹⁰¹. Chceme-li se tedy širěji zabývat kaidan eiga, musíme si nejdříve kategoricky definovat jeho specifickou žánrovou formou.

3.1.1 PERCEPCE ŽÁNRU

Žánrové teorie usilují o identifikaci schémat podobností a rozdílů, na nichž jsou konstruovány jednotlivé konvence a strategické diskursy žánru. Jakým způsobem ale můžeme identifikovat termín, jakým je „horor“? Robin Wood staví svou představu o hororu na prostém vzorci, kdy je „normalita“, v tomto případě soulad převažujících sociálních norem, „ohrožena Monstrem“, a je to právě vztah mezi oběma hodnotami, který „tvoří základní téma hororového filmu“¹⁰². David Bordwell s Kristin Thompsonovou definují horor na základě emocionálního dopadu na diváka, jehož „cílem [...] je šokovat, zhnusit, odpudit“¹⁰³ a nejčastějším prostředkem, jak toho dosáhnout, je právě monstrum. Na obdobném principu, upínající se ke kognitivní psychologii, zakládá svou teorii i Noël Carroll, podle níž je důležité, jak žánr hororu identifikujeme. Jedním z hodnotících měřítek jsou emoce, jaké v divácích žánr vzbuzuje, v tomto případě napětí, hrůza a strach, a druhým přítomnost monstra. Ideálním případem hororu je situace, kdy se pocity hrdinů, reagujících na přítomnost monstra, shodují s emocemi diváků. Carroll dále uvádí, že postrádá pevnou hranici mezi žánrem hororu a sci-fi, neboť nadpřirozená síla může být snadno nahrazena pokročilou technologií¹⁰⁴. Oproti tomu Bruce Kawin staví horor do přímé opozice se

¹⁰¹ Tuto situaci příhodně ilustrují komentáře neuspokojených uživatelů v profilech jednotlivých snímků na internetových filmových databázích IMDb a ČSFD.

¹⁰² WOOD, Robin. *The American Nightmare: Horror in the 70s*. In JANCOVICH, Mark (ed.). *Horror, The Film Reader*. New York, NY: Routledge, 2002, p. 31. ISBN 0-415-23562-6.

¹⁰³ BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film Art: An Introduction*. Sixth Edition. New York, NY: McGraw-Hill, 2001, p. 102. ISBN 0-07-231725-6.

¹⁰⁴ CARROLL, Noël. Podstata hororu. *Illuminace*, 1993, č. 3, s. 53-63. ISSN 0862-397X.

science fiction a poukazuje na skutečnost, že sci-fi je primárně kognitivní, kdežto základem hororu jsou emoce¹⁰⁵. Kim Newman ve svém úvodu k *The BFI Companion to Horror*¹⁰⁶ vidí původ hororového žánru v gotických románech 18. a 19. století a jako archetyp nejnadhlejší rozpoznatelných filmů tohoto žánru uvádí kolekci creature-feature¹⁰⁷ studia Universal. Čím více se filmový horor vzdaluje těmto vzorům, tím se jeho hranice různí a ze samostatného žánru se stává „efekt, kterého se dá dosáhnout jakýmkoli narativními prostředky a schémata“¹⁰⁸.

Z uvedených definic je patrné, že horor jako takový můžeme identifikovat na základě dvou primárních ikonografických znaků, jimiž jsou přítomnost monstra a hrůza, kterou má v divákovi tato neznámá hrozba vyvolat. Základním problémem jednotlivých přístupů je, že každá z těchto definic vznikla na základě paradigmatu západního hororu. Přímé a nekritické přijetí takového vymezení a jeho aplikace na paradigma východní filmu by v tomto případě bylo značně nedostačující. Je nutné uvědomit si odlišné vnímání hororu, respektive konkrétního monstra a vztahu k němu, od západních, nám dobře známých konvencí. Jednotlivé teorie bychom jednoduše mohli aplikovat na daikajjú eiga a kategorizovat je podle západních vzorů, protože s americkými monster filmy nesdílejí jen sémantické prvky, jakými jsou ikonografie nadměrného monstra či typizované postavy, ale i syntaktické vztahy vyjadřující prakticky totožné obavy. V případě hororových snímků studia Shôchiku z pozdních šedesátých¹⁰⁹ let zase nalezneme paralelu s filmy Rogera Cormana, dodržující obdobnou narativní výstavbu a brakovou estetiku, a upírácká trilogie studia Toho¹¹⁰

¹⁰⁵ KAWIN, Bruce F. 1995. *Children of the Light* [online]. In GRANT, Barry Keith (ed.). *Film Genre Reader II* [citováno 16. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <http://www.english2.mnsu.edu/casella/teaching/bruce_kawin-childrenofthelight.pdf>.

¹⁰⁶ NEWMAN, Kim (ed.). *The BFI Companion to Horror*. London, UK: Cassell, 1997. ISBN 978-0-3043-3216-8.

¹⁰⁷ Newman má v tomto případě na mysli kolekci monster filmů jako *Drákula* (1931), *Mumie* (1932), *Frankenstein* (1931) či *Vlkodlak v Londýně* (1935).

¹⁰⁸ NEWMAN, Kim. *Introduction*. In NEWMAN, Kim (ed.). *The BFI Companion to Horror*. London, UK: Cassell, 1997, p. 11. ISBN 978-0-3043-3216-8.

¹⁰⁹ Jedná se o snímky *Uchû daikajjú Girara* (1967), *Kyuketsuki Gokemidoro* (1968), *Kyûketsu dokurosen* (1968) a *Konchû daisensô* (1968).

¹¹⁰ *Yûrei yashiki no kyôfu: Chi wo sû ningyô* (1970), *Noroi no yakata: Chi o suu me* (1971) a *Chi o suu bara* (1974).

výrazně napodobuje stylizované horory Hammer Films. U kaidan eiga ovšem nastává odlišná, značně problematická situace.

Z Carrollova pohledu je pro povahu monstra důležité rozlišení postoje, jaký k němu postavy zastávají. Jak uvádí ve své studii *Podstata hororu*, „[...] lidé považují monstra, s nimiž se střetávají, za anomálie, za narušení přirozeného řádu“¹¹¹. Již staré lidové úsloví určuje, že „žádní duchové neexistují“. V kontextu západní kultury jsou přízraky i duchové předmětem pohádek či legend a jejich výskyt je skutečně všeobecně považován za cizorodý prvek narušující přirozený řád sociálních norem. Naproti tomu v asijských zemích jsou duchové stálým objektem zájmu, daným stoletými tradicemi, úzce spjatými s odlišným myšlením a hloubavou vnímavostí. Generalizované uvědomění si věčné povahy světa vedlo k rozdílnému chápání smrti, ne jako ukončení života, nýbrž jeho pokračování, a představě o všudypřítomnosti duchů. Japonci věří, že po smrti je duše zesnulého nečistá a zlostná, bloudící mezi světem živých (kono yo) a světem mrtvých (ano yo). K jejímu spirituálnímu očištění a usmíření je nutno vykonat specifického rituálu. Pokud ovšem tyto závazky zůstanou nenaplněny, nebo dojde k jejich narušení, vzniklá nerovnováha způsobí, že se z bludné duše stane zlovlný přízrak, yûrei. Svět živých a svět mrtvých tak zůstává důvěrně propojen. Existuje simultánně, ve stejném prostoru a času, se snadno proniknutelnými hranicemi. O této propojenosti svědčí i tradice buddhistického svátku Obon, sloužícího k uctění navrátilších se duchů zesnulých předků. Jak ve své eseji *Kouzlo japonského záhroby: Povídky o bledé luně po dešti* shrnuje Antonín Líman, „V západní duchařské literatuře se všechno, co se vymyká běžné každodenní realitě, řadí k nadpřirozeným jevům, zatímco u Japonců v podstatě všechno, co se může stát, patří do říše přirozeného.“¹¹²

Robin Wood ve své teorii poukazuje na problém fantastického prvku; vnímá ho jako čirý únik před nesnázemi reality a tudíž ho odmítá brát vážně. Obrací se proto k psychoanalýze, která mu umožňuje nahlížet na fantastiku jako na kontradikci mezi vědomým a nevědomým, coby „naplnění nočních můr, které přetrhávají normy, jež

¹¹¹ CARROL, cit. 104, s. 55.

¹¹² LÍMAN, Antonín. *Mistři japonského filmu: 13 esejů*. Praha, ČR: Paseka, 2012, s. 91. ISBN 978-80-7432-198-6.

nás utiskují“¹¹³. V kontextu Japonského myšlení však přízraky kaidan eiga nepředstavují útěk před problémy reálného světa, ale naopak problémy poukazující na realitu samotnou. Neopírají se o sociální transformace a normy zosobněné v západním hororu. Pro filmové hrdiny představuje yûrei existující, běžnou postavou, proto se v tomto případě problematika rozdělení fantastiky stává předně otázkou rozdílné percepce. Podle Carrollova výkladu by pak tato normalita postoje nasvědčovala tomu, že kaidan eiga spadají do žánrové kategorie pohádek. „V pohádkách jsou monstra běžnou součástí universa, [...] jsou běžnou postavou ve výjimečném světě“¹¹⁴. Nevzbuzují v postavách „afektivní response“¹¹⁵, čímž se odlišují od hororu. I toto vymezení je ovšem problematické, neboť zmiňované přízraky jak v postavách, tak divácích hrůzu skutečně vzbuzují. Ať už svými děsuplnými činy nebo fyzickým zjevem. Opakovaně se tak dostáváme do kruhu kontradikcí, v němž by se dalo pokračovat do nekonečna.

Přistoupím-li na přítomnost yûreie, jakožto filmového monstra, a Carrollovu představu ideálního hrůzostrašného filmu, kdy toto monstrum v divácích i hrdinech vyvolává totožné emoce, protože tyto podmínky jednoduše naplněny jsou, mohu kaidan eiga simplifikovat adjektivem horor a nezohledňovat východní kulturní tradice. Tím bych se dopustil nejen stejně nepřiměřeného klasifikování, jako autoři definic z předcházející podkapitoly, ale také západního a eurocentrického přístupu, orientalistického postoje¹¹⁶, který ve své monografii *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema* kritizuje Mitsuhiro Yoshimoto¹¹⁷. Ten podle něj vylučuje kulturní specifika, vyhledává západní stereotypy v exotičnosti Japonska a potlačuje odlišnost východu. Klasifikace hororu podle zmiňovaných teorií funguje v rámci západních modelů, ale bez potřebných modifikací je z větší části nepřenositelná na kaidan eiga. Je nezbytné uvědomit si, že tyto filmy jsou především adaptacemi literárních a slovesných příběhů, vycházejících z dlouholeté tradice náboženských nauk a

¹¹³ WOOD, cit. 102, p. 32.

¹¹⁴ CARROLL, cit. 104, s. 55.

¹¹⁵ Tamtéž, s. 55.

¹¹⁶ Reprezentace definující východ a nezápadní společnosti jako nemoderní a plně předsudků, která je postavena na západních archetypech, nikoli na faktech.

¹¹⁷ YOSHIMOTO, Mitsuhiro. *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema*. Durham, NC: Duke University Press, 2000, p. 7-49. ISBN 978-0-8223-2519-2.

japonských divadelních forem, které mají daleko k představám a konvencím západního hororu. Zatímco západní módy vyprávění inklinují především k saturaci samotného narativu, ve východních sférách je narativ izolovaný, oddělený od ostatních složek díla. Rozvíjí se vedle lyrického zosobnění krás přírody, prchavosti okamžiku a abstraktních dojmů, fungujících na principu kontrastů, jak bylo uvedeno již v předešlé kapitole. Soustředit se tedy pouze na přítomnost yûreie a ostatních yôkai monster je v tomto případě nevyhovující. Tato konvence je často uváděna do protikladu s melodramatickou rovinou,¹¹⁸ což při nepřesném označení termínem horor, či sub-žánrovou kategorií duchařského příběhu, jednoduše vede ke zmiňované žánrové frustraci západního diváka. Ohlížet se pouze na jednu složku by se rovnalo Altmanově ignoraci „nevyhnutelně podvojně podstaty jakékoli žánrové báze“¹¹⁹. Chceme-li ke kaidan eiga přistupovat jako k celku, nesmíme na něj nahlížet prizmatem všeobecných konvencí typizovaných žánrů, ale jako specifickou žánrovou formu. Tak, jako je nahlíženo na jidaigeki a gendaigeki, které Yoshimoto označuje za čistě japonské žánry¹²⁰.

3.1.2 FORMA ŽÁNRU

Pro definování kaidan eiga budu na následujících řádkách vycházet z teorie Ricka Altmana. Na základě dvou současně aplikovaných postupů, určování sémantických prvků a syntaktických vztahů, určím ty prvky a struktury, které jsou nedílnou součástí kaidan eiga, zástupné pro jeho definování, a zároveň nezbytné pro následné zkoumání ojedinělé poetiky této žánrové formy. Typickými sémantickými prvky jsou prostředí filmu, charakteristické postavy, klíčové scény a samotné monstrum, které je u většiny případů neoddělitelně spjato s postavami. Do syntaktických vztahů řadím významovou rovinu a vztah mezi světem živých a mrtvých, a do třetí kategorie, sémanticko-syntaktických znaků, stylistické prostředky.

¹¹⁸ BALMAIN, cit. 3, p. 29.

¹¹⁹ ALTMAN, cit 27, s. 23.

¹²⁰ YOSHIMOTO, cit. 117, p. 207-209.

Kaidan eiga se téměř výhradně odehrávají v raněmoderním Japonsku, v období Edo, kdy byla víra v nadpřirozeno nejsilnější. Prostředí zastupují dobové kulisy ulic, chudých příbytků a bohatě zdobených sídel, ale i chrámů a přilehlých hřbitovů. Charakteristické mužské postavy kaidan eiga tvoří samurajové a rōninové zřeknuvší se kodexu bushidō¹²¹, vychytralí obchodníci či učenci vzdorující autoritám, kteří z touhy po naplnění vlastních sobeckých přání nadobro přišli o své wa¹²². Bezohledným, lstivým jednáním ubližují blízkým, narušují rodinné hodnoty, často zapříčiňují smrt svého ženského protějšku a stávají se kořistí monstra, jež svým chováním vytvořili nebo přivolali. Ženské postavy bývají prezentované jako utiskované ženy, které jsou zprvu v centru pozornosti muže, ale posléze, jakmile dojde ke zpřetržení mužského souladu, se stávají obětmi jeho intrik či vlastních žárlivostí, vedoucích v jejich zkázu. Tato ukřivděná žena, ve většině případů manželka, bývá často stavěna do kontrastu s jinou ženskou postavou, symbolizující mládí a čistotu, jež se stává náhlým objektem mužova zájmu. Neméně důležitá je také přítomnost mnicha či buddhistického kněze, mnohdy zastupujícího postavu vypravěče, poskytujícího nejen hrdinům, ale i divákovi potřebné informace o charakteru kletby nebo samotného monstra.

Ukřivděné ženy, cizím zapříčiněním zbavené svých pozemských ctností, opouštějí své bytostné žití jako ztrápené duše a navracejí se zpět v podobě ikonického přízraku yūrei. Tento přízrak tvoří zástupnou podobu monstra většiny kaidan eiga a vrací se zpět do světa živých, aby naplnil závazky, jež za svého pozemského života nebyl schopný vykonat. Příčinou návratu nemusí být nutně jen touha po pomstě, vyslovená těsně před smrtí, nýbrž silné vazby k bližním, jako v případě ubume, nebo důvod mnohem prozaičtější, jakým je doposud nepoznaná láska, což vhodně ilustruje Ryōiův příběh *Botan dōrō*. Tyto přízraky jsou tedy pevně spjaté s postavami a prozrazují charakter syntaktických vztahů mezi světem živých a mrtvých. Přestože se příběhy odehrávají v realitě, oba světy existují paralelně, ve stejné časoprostorové rovině. Druhým typem monstra jsou bytosti yōkai, jejichž vzhled a nadpozemské schopnosti mají původ v japonském folklóru a raněmoderních rytech ukiyo-e, často

¹²¹ Kodex cti. Etický soubor pravidel přesně vymezující a rozlišující mezi špatným a dobrým, obsahující zásady pro život samuraje.

¹²² Wa je japonský kulturní koncept, který by se dal přeložit jako „harmonie“. Wa označuje pokojnou jednotu sociální společnosti a spirituální spojení mezi člověkem a přírodou.

představující nositele hrůzy i komična zároveň. Řada folkloristů se dodnes pře o tom, zdali možné bytosti yōkai a yūrei řadit do jedné kategorie¹²³, ale jak trefně podotýká Zack Davisson, „folklor není věda“¹²⁴. Nehledě na skutečnost, že autoři literárních kaidanů nerozlišovali mezi yūrei a yōkai příběhy a označovali je jednotným kaidan-shū, ve svém vymezení vycházím podle klasifikace Shigerua Mizukiho¹²⁵, který považuje všechny nadpřirozené bytosti za yōkai, kdy yūrei, stejně jako henge, tvoří jednu z podkategorií¹²⁶. Obdobně jako postava mnicha, i monstra v kaidan eiga zastupují prvek náboženské symboliky, poukazující na zlé skutky a jejich následné potrestání.

Klíčové scény kaidan eiga tvoří několik základních epizod. Tou hlavní je transformace mužské postavy, jeho zřeknutí se ctností, zpřetrhání rodinných vazeb či náhlé ukončení milostného vztahu s ženskou postavou za účelem vlastního prospěchu. Řazení tohoto okamžiku je podřazené lyrické rovině díla a může nastat jak v samém úvodu filmu, tak i v jeho druhé polovině. Od tohoto momentu se následně odvíjí mužova náchylnost k hříchu, jež může mít hned několikero podob – opresivní chování vůči slabším, úmyslné zabití nebo zakázaná láska. V některých případech okamžik hříchu splývá s mužovou proměnou v totožnou hodnotu, nebo ji dokonce nahrazuje. Další klíčovou scénou je vyvolání či představení monstra, způsobené právě mužovým sobeckým a nespravedlivým chováním, na jehož základě si poprvé uvědomuje důsledky svého jednání. Posledním důležitým okamžikem se stává potrestání viníka a současné napravení nerovnováhy mezi dobrem a zlem, na jehož základě může i monstrum dojít svého klidu a finálního očištění.

Zásadním konceptem významové roviny dané žánrové formy je vyobrazení základního buddhistického principu karmy, souladu příčin a následků, které výrazně ovlivňuje přetržení wa, určité symbiózy s okolím. Porušení tohoto řádu přirozeně vede

¹²³ DAVISSON, Zack. 2003. *What's the Difference Between Yurei and Yokai?* [online]. In *Essays on Kaidan* [citováno 18. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://hyakumonogatari.com/2013/11/15/whats-the-difference-between-yurei-and-yokai/>>.

¹²⁴ Tamtéž.

¹²⁵ Přední japonský kreslíř mangy a uznávaný folklorista, zabývající se světem japonských přízraků.

¹²⁶ DAVISSON, Zack. 2010. *Secrets of the Yokai – Types of Yokai* [online]. In *Essays on Kaidan, From Mizuki Shigeru* [citováno 18. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://hyakumonogatari.com/2010/11/03/secrets-of-the-yokai/>>.

k odpovídajícímu trestu. Povaha hříchu ovšem nemusí nutně souviset se současným životem – poslední inkarnací duše, ale může být důsledkem života předešlého, což se stalo předmětem několika literárních povídek a řady divadelních her, kupříkladu *Kaidan botan dôrô* (1892). Současně, zejména v 50. letech minulého století, kaidan eiga představovaly vhodnou platformu pro vyjádření narůstajících obav z „konzumní společnosti diktované materialistickými touhami“¹²⁷, které s sebou po válce přinesly západní vlivy. Příběhy vykonstruované na zákonitostech příčin a následků nabízely ideální model pro potrestání kapitalistického chťiče a návrat k tradičním hodnotám skrze ženskou figuru.

Jednotlivé znaky a vztahy se řídí předně konvencemi tradičních japonských divadelních forem. Řada témat příznačných pro kaidan eiga je odvozena z klasických narativů divadla kabuki, zatímco principy buddhistické didaktiky a neobvyklá modulace hlasu přízraků našly své kořeny v divadle nó. Pohyb kamery často imituje pohled z divadelního hlediště a souběžně uvozuje rozložení jevištní scény. Minimalismus nó je elegantním způsobem stavěn do juxtaopozice s efektností kabuki a vytváří působivou vizuální symetrii, které dominuje důmyslné svícení přirozeně transformující nalíčenou tvář ženy v obličej démona. Hudební doprovod nepracuje s vypjatými motivy ani s deskriptivní hudbou, nýbrž s tradičními nástroji a vokálním elementem, využívanými k produktivnímu navození teskné a emotivní nálady, ale i nejistoty a narůstajícího napětí.

Jak je patrné z předchozího textu, kaidan eiga skutečně nezapře podobnosti a ikonografické prvky vyskytující se v západních hororových schématech. Přítomnost monstra, pozvolné budování napětí, motiv oprese zasazený do minulosti, inklinaci k explicitnímu násilí či pozdější erotizaci monstra najdeme již v některých raných gotických hororech studia Universal a britské společnosti Hammer Films, přesto se však jejich narativní výstavba, významová rovina a celková poetika výrazně liší, což je, jak bylo uvedeno, zapříčiněné zejména rozdílným myšlením a odlišným kulturním kontextem. Naopak pokud jde o prostředí, typizované postavy a filmové prostředky, kaidan eiga tyto aspekty sdílí s jidaigeki a chanbara¹²⁸ filmy. Tato skutečnost je daná

¹²⁷ BALMAIN, cit. 3, p. 31.

¹²⁸ V překladu doslovně „šerm“. Jedná se o historické filmy, jejichž dominantou jsou šermířské souboje.

předně totožným původem a dobovým pohledem na nově vznikající filmové médium. Dělicí hranice je někdy natolik skrytá, že je od sebe odlišuje pouze několik dílčích scén obsahujících nadpřirozený prvek¹²⁹. Tuto paralelu můžeme vysledovat již v raněmoderním Japonsku. Řada divadelních příběhů zvláštního a podivného se hrála jako dvojprogram s jidaimono, včetně nejznámějšího kaidanu *Tôkaidô Yotsuya kaidan*, který byl pravidelně uváděn vedle *Kanadehon Chûshingura*¹³⁰, a byl do jisté míry chápán jako „vedlejší linie příběhů *Chûshingury*“¹³¹.

Označovat kaidan eiga univerzálním termínem horor se v tomto případě vysloveně přičí horizontu očekávání a jeho následnému naplnění. Stejně nepřesné, byť se její důvody mohou zdát pochopitelné, je i pojmenování Colette Balmain „Edo Gothic“, které v divákovi opětovně milně evokuje představu západního hororu. Ono překračování a mixování žánrových kategorií by nejednoho kritika jistě vedlo ke hledání vhodné sub-žánrové podoby, je však nutné uvědomit si, že co západní pozorovatel může považovat za sub-žánr, nemusí východní náhled nutně vnímat stejně. Jak uvádí sám Altman, „plná hodnota přístupu se ozřejmí jen tehdy, když se věnujeme problematice historie žánru“¹³². Pakliže je na kaidan-shû nahlíženo jako na specifickou literární kategorii, přirozeně spojující hrůzu s lyričností a nelidské s lidským, měli bychom stejně přistupovat i k jejich filmové podobě, jakožto specifické žánrové formě kaidan eiga. Termín kaidan totiž z etymologického hlediska vyjadřuje všechny důležité nuance.

¹²⁹ Výmluvným příkladem je *Kaii Utsunomiya tsuritenjô* (1956) Nobuo Nakagawy, obsahující pouze jedinou scénu přízračného zjevení, která byla do filmu zařazena na přání producenta Mitsuguje Okury. Přesto i tato scéna odkazuje na příčiny a předznamenává následky v souladu s konvencemi, o nichž jsem hovořil.

¹³⁰ Populární příběh prolínající se japonskou literaturou, divadlem i filmem, popisující loajalitu, sebeobětování a hrdinské skutky 47 rôninů, kteří se vydali pomstít smrt svého pána, daimyôa Asanoa Naganoriho.

¹³¹ KALVODOVÁ, Dana. *Vítr v piniích*. Brno, ČR: Odeon, 1975, s. 277.

¹³² ALTMAN, cit. 27, s. 24.

3.2 POETIKA KAIDAN EIGA

Termín poetika, odvozený z řeckého slova poiesis, staví do středu zájmu otázku, „jak jsou umělecká díla konstruována, aby dosáhla patřičného efektu a využití“¹³³. Na následujících stránkách se proto budu věnovat dílčím aspektům (narativní struktura, vizuální styl a monstrum), které tvoří ojedinělý umělecký tvar a estetickou strukturu žánrové formy kaidan eiga. Hlavním východiskem pro tuto část práce mi bude metodologický přístup z esejí Davida Bordwella, obsažených ve sborníku *Poetics of Cinema*, a současně, jak jsem psal v úvodu, neoformalistická analýza Kristin Thompsonové.

3.2.1 NARATIVNÍ STRUKTURA

Jak již bylo zmíněno, kaidan eiga jsou především adaptace literárních a divadelních předloh, a jako takové operují s narativními atributy obou uměleckých forem. Narativní stavba je výrazně ovlivněna divadelním konceptem modulací, označovaným jako jo-ha-kyû (序破急)¹³⁴, kdy se události doslovně vyvíjejí pomalu, postupně zrychlují a vrcholí v rapidním tempu.¹³⁵ Znak jo (序) znamená „úvod, začátek“, ha (破) se samo o sobě čte jako yaburu a znamená „that, zlomit, rozbít“, a kyû (急) zastupuje „rychlost, prudkost“. Spojení jo-ha-kyû by se dalo jednoduše přeložit jako „začátek, střed a konec“, odkazující na Aristotelovu strukturu tragédie, ovšem ve spojení s jednotlivými významy jo-ha-kyû poskytuje zjevnou představu o začátku napětí, momentu, kdy se napětí mění v akci, a nastávajícím závěru¹³⁶. Tato struktura vyprávění umožňuje kaidan eiga vyjádřit lyrické dojmy z drobných radostí

¹³³ BORDWELL, David. *Ozu and the Poetics of Cinema*. London, UK: BFI Publishing, 1988, p. 51. ISBN 978-0-6910-0822-6.

¹³⁴ Tento koncept vznikl z gagaku, starověké klasické hudby a tance, který se od 8. století předváděl před kjótským císařským dvorem.

¹³⁵ McDONALD, cit. 21, p. 112.

¹³⁶ BOYLAN, Peter. 2007. *Jo Ha Kyu* [online]. In *The Iaido Journal*, 2007 [citováno 22. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <http://ejmas.com/tin/2007tin/tinart_boylan_0703.html>.

života, ročního období či místa, kde se daný příběh odehrává, a tím zřetelně retardovat plynutí syžetu, přičemž takto konstruovaná narace současně dovoluje zdůraznit význam činitele, který následně zcela zpřetrhá předešlé vazby, a produktivně rozlišit dualitu vnitřního světa fabule. Přechod z „jo“ do „ha“ nejen že znamená přesun z jedné syžetové roviny do druhé, ale zároveň je staví do barvitého kontrastu, kdy se ze zdánlivě idylického života stává utrpení, či dochází k nevyhnutelnému prolínání světa živých se světem mrtvých, čímž je ve výsledku docíleno i prohloubení emotivních vazeb diváka k fabuli. Pokusím se tento princip demonstrovat na následujícím příkladu.

Ve snímku *Kaidan hebi-onna* (1968) režiséra Nobuo Nakagawy zastupuje složku „jo“ všední vyobrazení rurální komunity. Jak se dozvídáme v úvodní expozici, jeden z farmářů není schopen splatit svůj dluh tamnímu pánovi Chôbei Ônumovi a je vážně zraněn při prosbě o odklad. Neschopen práce, musí jeho roli zastoupit manželka Sue a dcera Asa. Přese všechny těžkosti však nadále žijí poklidným životem až do chvíle, kdy raněný farmář umírá a Chôbei přebírá nejen jeho pozemek, ale kvůli prohloubenému dluhu donutí farmářovu ženu a dceru, aby pracovaly pro něj a dluh odčinily. V tomto momentu dochází k ukončení první roviny a začíná „ha“. Asa je odtržena od svého milého a ocitá se v nehostinném prostředí, a současně dochází k prokletí Chôbeie zesnulým rolníkem, tedy prvotnímu pronikání mrtvých do světa živých. Sue je zavražděna, když se snaží zabránit smrti hada. Její empatie ke zvířeti stvořila pouto, od něhož se odvíjí i charakter pomsty – od této chvíle je had přítomen každému hříchu a zároveň skrze něj dochází k šíření hrůzy. Se smrtí matky Asa přichází o jedinou ochránkyni v domě Ônumových a z nevinné hrdinky, v rovině „jo“ prezentované jako čistá a půvabná dívka v rozkvětu mládí, se, v kontrastu „ha“, stává zničená, znásilňovaná žena bez vůle k životu. Narace tak spěje k závěrečné složce „kyû“, klimaxu v podobě zdůraznění kosmického souladu příčin a následků, kdy je Chôbei potrestán za všechna svá příkoří, a utiskované postavy v hávu buddhistických poutníků odcházejí v procesí smířeně vstříc záhrobnímu světu ano yo.

Mizoguchiho *Povídky o bledé luně po dešti* pracují s opačným kontrastem mezi rovinami. „Jo“ popisuje hon za bohatstvím a horečnatý úprk před rabujícími vojáky a vrcholí sérií simultánních paralel, kdy se sobecký Tôbei konečně dočkává vytouženého statutu samuraje, zatímco jeho manželka Ohama je znásilňována bandity,

a obchodník Genjûrô se seznamují se svůdným přízrakem paní Wakasu, zatímco jeho žena Miyagi je usmrcena vojákem. Oproti tomu „ha“ podléhá výrazné retardaci narace, lyrickému líčení milostného vztahu mezi Genjûrôem a Wakasou, kdy Mizoguchi záměrně využívá přeexponovaných záběrů pro zdůraznění pozemského ráje, nebo „posvátného prostoru“¹³⁷, jak uvádí Antonín Líman, paralele vůči hektické první rovině příběhu. Po odhalení pravé povahy Wakasu a opětovném shledání Tôbeie s Ohamou v nevěstinci, se Genjûrô vrací domů, kde se setkává s Ohamou, netušící nic o jejím tragickém osudu. Příběh tak dospívá svého finálního klimaxu, harmonie příčin a následků „kyû“.

Jak naznačují oba příklady z předchozího textu, strukturu jo-ha-kyû bychom mohli rozdělit podle západní výstavby narace, protože se zde dá uplatnit klasická pětistupňová kompozice vyprávění expozice – kolize – krize – peripetie – katastrofa. Fragment „jo“ zahrnuje expozici (Nakagawa: proniknutí do rolnické komunity a odhalení tamní hierarchie; Mizoguchi: Genjûrôův náhlý profit) a kolizi (Nakagawa: smrtelné zranění rolníka a ohrožení statku; Mizoguchi: příchod vojska následovaný úprkem), krize rámuje ukončení „jo“ a počátek „ha“ (Nakagawa: odvedení rolníkovy rodiny; Mizoguchi: popisovaná série paralel), které dále obsahuje peripetie (Nakagawa: násilná smrt hrdinů a prohloubení kletby; Mizoguchi: Genjûrô zjišťuje, že paní Wakasa je přízrak/shledání v nevěstinci), a katastrofa náleží závěrečnému „kyû“ (soulad příčin a následků).

Inklinace filmového vyprávění k literární i slovesné tradici je patrná především ve zdůraznění vypravěče a role orálních prvků, jejichž důležitost, jak jsem uváděl na začátku své práce, indikuje již sám znak 談 (dan)¹³⁸. Kaidan eiga pracují s neomezenou narací a jsou odvyprávěné klasickým filmovým vypravěčem, přesto se zde objevují výjimky, související právě se zmiňovanou ústní složkou. Řada snímků v samotné expozici operuje s vysvětlujícím mezititulkem či extradeigetickým vypravěčem, který hovoří buďto o dobovém kontextu nebo charakteru a původu přízraku, jež se ve filmu vyskytuje. Tato strategie neslouží jen ke zrychlení narace a případné divácké orientaci, ale zároveň, jak se domnívám, zastupuje důležitou tradici

¹³⁷ LÍMAN, cit. 112, s. 100.

¹³⁸ Důležitost orálního prvku nesouvisí jen s kaidan eiga, nýbrž i se současnými j-horory. Této problematice se budu věnovat později.

vypravěčů, kteří v ranněmoderním Japonsku šířili zvláštní a podivné příběhy. V mnoha případech totiž tyto komentáře zastávají redundantní funkci a s největší pravděpodobností danému vyprávění pouze zapůjčují věrohodnost původu, jako tomu bylo u kaidan-shû. Stejně tak informace o yôkaích či povaze kletby jsou předávány výhradně ústní formou, většinou prostřednictvím buddhistického mnicha nebo ninsomih¹³⁹, a ve výjimečných situacích tyto informace zastupuje vložená narace z minulosti, úzce související s přítomným příběhem, poskytující klíč k rozřešení základního tajemství filmu a narušující linearitu vyprávění.

Tohoto principu rafinovaně využil Nobuo Nakagawa ve filmu *Bôrei kaibyô yashiki* (1958), kde vedle hlavní roviny operuje dokonce s dvojnásobným vloženým příběhem a dvojnásobnými intradiegetickými subjektivními vypravěči. V úvodní expozici vidíme doktora Kuzumiho, homodiegetického vypravěče, jak usedá v potměšilé laboratoři za stůl, slyší záhadné kroky, na jejichž popud ve formě nediegetického komentáře začíná svůj příběh, který se odehrál před šesti lety. Syžet sleduje Kuzumiho a jeho ženu Yoriko, přijíždějící na Kjúšú do starého venkovského sídla, kde nemocná Yoriko poprvé spatří přízrak kaibyô (怪猫)¹⁴⁰, který z neznámých důvodů usiluje o její život. Tato dočasná mezera fabule je vysvětlena mnichem, heterodiegetickým vypravěčem, jehož příběh se vrací sto let do minulosti a na základě následujících syžetů se divák dozvídá, že na předky Yoriko byla uvržena kletba, která se nyní dotýká i jí. Poté, co je Yoriko napadena přízrakem a Kuzumi ji nachází v bezvědomí, pravděpodobně mrtvou, se syžet přesouvá zpět do temné laboratoře, kde stále visí nezodpovězená otázka, komu patří záhadné kroky. Na základě Kazumiho vložené narace se dozvídáme, že neznámou příchozí je Yoriko, která svému muži přinesla večeři, čímž současně dostáváme odpovědi na mezery vzniklé jak v hlavním, tak v prvním vloženém příběhu.¹⁴¹

¹³⁹ Obdoba věstce, který ke čtení budoucnosti využívá zvětšujícího skla. V Japonsku stále existující povolání.

¹⁴⁰ Obecné označení pro kočky s nadpřirozenými schopnostmi, které dokáží měnit svou podobu. Japonci věří, že pokud kočka olízne krev svého zavražděného majitele, stane se z ní přízrak, který je schopný posednout člověka a vykonat pomstu za svého majitele.

¹⁴¹ K obdobnému narušení lineární narace dochází ve filmu Yoshihiroa Ishikawy *Kaibyô Otamaga-ike* (1960). Jde o adaptaci totožné předlohy, dokonce stejného scénáře, v němž Ishikawa provedl jen drobné úpravy, a namísto dvojnásobného vloženého vyprávění využil jen jedné retrospektivy.

Naproti tomu expozice Nakatova *Kaidanu* (2007) začíná na vyvýšeném jevišti, kde vidíme vypravěče rakugo, heterodiegetického narátora celé fabule, jak stylizovaným projevem, typickým pro tuto formu umění, začíná své vyprávění. Syžet sleduje černobílou retrospektivu, zasazenou do jednoduchých divadelních kulís, která je výrazně narušována prostřihy na vypravěče, zdůrazňujícího intonaci hlasu podle dynamiky vloženého příběhu. Následně se syžet přesouvá k hlavní narativní linii, do níž je vypravěč zakomponován pouze ve formě nediegetického komentáře, který divákovi odhaluje vazby postav na předcházející retrospektivní příběh. Tento vložený vypravěč nejen že zastupuje tradici ústního prvku, ale ve spojení s úvodní expozicí důvtipně odkazuje na rakugo předlohu *Kaidanu*, Sanyûteiiovo *Shinkei Kasane ga fuchi*.

Obdobná situace nastává u dvou povídek filmu Masaki Kobayashiho *Kwaidan*¹⁴² (Kaidan, 1964). V expozici příběhu *Hôichi bezouška* se slepý mnich Hôichi oddává tklivé recitaci epického příběhu o pádu rodu Taira za doprovodu hry na biwu a jeho umění je provázeno vloženou retrospektivní inscenací námořní bitvy u Dannoury, s potlačenou zvukovou složkou válečné vřavy a pozorností upnutou pouze k Hôichiho zpěvu. Toto vložené narušení lineární kompozice příběhu důvtipně zastupuje vyprávění Lafcadio Hearn, autora literární předlohy, a Hôichiho recitovaný projev souběžně nahrazuje roli orálního prvku. V druhém případě, povídce *V šálku čaje*, extradiegetický vypravěč otevírá syžet sledující anonymního spisovatele při aktivní činnosti. Tato rovina je následně narušena vloženým vyprávěním inscenujícím autorův vznikající příběh, který končí trvalou mezerou, již extradiegetický vypravěč ukončuje citací Hearnova posledního odstavce původního příběhu¹⁴³, současně zastupujícího závěr povídky anonymního autora. Rozuzlení/komentář vypravěče je přetržen nálezem spisovatele utopeného v nádobě, jejíž velikost dalece přesahuje

¹⁴² Název *Kwaidan* byl odvozen z Hearnova titulu sbírky *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*, archaické transkripce termínu kaidan z furigany, přepisu znaků do japonské abecedy hiragana. A přestože film nese stejný název, dvě ze čtyř povídek byly adaptovány z Hearnových dřívějších sbírek *Shadowings* (1900) a *Kottô: Being Japanese Curios, with Sundry Cobwebs* (1902).

¹⁴³ „Here the old narrative breaks off; the rest of the story existed only in some brain that has been dust for a century. I am able to imagine several possible endings; but none of them would satisfy an Occidental imagination. I prefer to let the reader attempt to decide for himself the probable consequence of swallowing a Soul.“ [HEARN, Lafcadio. *Kottô: Being Japanese Curios, with Sundry Cobwebs*. North Charleston, SC: CreateSpace, 2014, p. 18. ISBN 978-1-4953-8258-1.]

svým fyzickým vzrůstem, a naraci uzavírá detailní záběr „kyû“ na převrácený šálek. Intertextuální informace umožňuje působivou aluzi nejen Hearnova díla, ale zároveň nechává trvale otevřenou mezeru pro divákovu fantazii. Přesně tak, jak to Hearn zamýšlel.

I přes tyto výjimky, které se předně dovolávají zástupné tradice vyprávění, *kaidan eiga* pracují zpravidla s chronologicky uskupenou, neomezenou narací. Lineární uspořádání příběhu narušují pouze flashbacky, uvozující citové rozpoložení postav, či retrospekce v průběhu ústního podávání informací o povaze podivných událostí, které se však objevují jen zřídkakdy a u většiny případů bývají zastoupeny pouze nediedetickou zvukovou složkou. Vzhledem k důraznému potlačování vedlejších narativních rovin předloh, většinou u těch divadelních, dochází k vysoké komunikativnosti narace, hluboké informovanosti o motivaci postav a tudíž i snadné čitelnosti kauzálních vztahů mezi jednotlivými událostmi. Lineární čas vyprávění je důvěrně vázán na roční dobu, v níž se příběhy odehrávají. Na rozdíl od divadla nó, odkud tato vlastnost pochází, *kaidan eiga* nepracují s časoprostorovou neurčitostí ani prolínáním jednotlivých rovin, přesto dodržují atmosféru konstantního časového úseku. *Kaidan* příběhy jsou již od pradávna spjaty zejména s létem, protože právě léto „skrývalo v temnotě dusných večerů a nocí [...] nepřeborné množství záhad a tajemství“¹⁴⁴. K létu se váže řada festivalů i svátků, včetně svátku Obon, oslavujícího duše zesnulých, či tradice *hyakumonogatari kaidankai*, a konkrétně na pátý měsíc lunárního kalendáře připadá doba nejhojnějšího výskytu podivných bytostí. Jedinou výjimkou je legenda *yuki onna* (雪女), „sněžná žena“, která se zjevuje výhradně za sněžných nocí. Jednotlivé filmy respektují vyznění ročních cyklů a proto k veškerému prolínání světů *kono yo a ano yo* dochází především v letním období. Pokud syžet začíná v zimě, jako v případě Nakatova *Kaidanu*, znázorňuje pouze časové rozpětí fabule. K nadpřirozené aktivitě opětovně dochází až v letním období. S časovým rozhraním syžetu je nakládáno mnohem volněji, často není ani zdůrazněn. *Kaidan eiga* zpravidla nepracují s vloženými titulky vymezujícími přesný čas, vznikající časové mezery tak vyplňují především specifické kulturní události, vážící se ke konkrétnímu datu a časovému úseku, či využití zatmívaček a prolínaček. Přestože jsou příběhy vyprávěny chronologicky, rozsah informací o časovém rozpětí je výrazně omezený, a,

¹⁴⁴ VOSTRÁ, Denisa, HOLÝ, Petr, cit. 66, s. 8.

troufám si říct, v tomto případě všeobecně nepodstatný. Důležitý je roční cyklus, nikoli pevné časové ukotvení.

3.2.2 VIZUÁLNÍ STYL

Japonští goblini, démoni a přízraky poprvé dosáhli nového, spektakulárního rozměru především zásluhou způsobilosti jevištní techniky divadel kabuki a bunraku a není proto divu, že využití širokoúhlého filmového materiálu, rozložení scén, svícení i specifická práce s barvami napodobovaly styl právě těchto uměleckých forem.

Jak jsem již uváděl, na nově vznikající filmové médium bylo nahlíženo jako na extenzi divadelního jeviště. První japonský název pro film byl *katsudo shashin*, tedy „obraz aktivního pohybu“¹⁴⁵, proto docházelo ke statickému snímání pohybu v předním plánu, zatímco zadní plán zastupovaly nehybné kulisy jeviště. Přesun děje z jedné části prostředí do druhé zastával střih a změnu scény uvozovala zatmíváčka nebo stíračka, nahrazující funkci opony. Řada režisérů s tímto způsobem natáčení pracovala až do druhé světové války a s totožným inscenačním stylem se můžeme setkat i v raných *kaidan* filmech studia Daiei ze začátku 50. let. Tyto zásady striktně dodržuje Ryôhei Arai ve středometrážním *Kaibyô Arima goten* (1953), kde pracuje především se statickými záběry. Akce se odehrává v předním či středním plánu, zatímco ten zadní zůstává zpravidla nehybný. Pro znázornění akce v zadním plánu využívá střihu, aby neodváděl pozornost od hlavního dramatického jednání. Jedinými ozvláštňujícími prvky jsou krátké vertikální jízdy kamery, jichž Arai využívá převážně v exteriérech, či výjimečné užití zoomu na tváře postav. Paradoxem zůstává, že mnohem většího prostoru filmové technice věnoval ve svém předchozím celovečerním filmu *Kaidan Saga yashiki* (1953), kde střídal statické záběry s nájezdy kamery, záběry z jeřábu či zoomováním, celky nebo polocelky prokládal detaily a otevřeně pracoval se všemi třemi plány. *Kaibyô Arima goten* tak vzbuzuje dojem zakázkového filmu, čemuž naznačuje i tematická příbuznost s Araiovým předešlým snímkem.

¹⁴⁵ McDONALD, cit. 21, p. 42-43.

S příchodem TohoScope, anamorfních čoček umožňujících natáčet v poměru stran 2.35:1, vytvořených ve druhé polovině 50. let studiem Toho podle principu západního CinemaScope, došlo u kaidan eiga k výrazné proměně filmového prostoru. Zatímco v první polovině 50. let docházelo ke zřetelnému zhušťování akce do předního plánu či výjimečnému prohlubování filmové scény, připomínající především kukátkový typ jeviště, rozšíření filmového okénka dosáhlo opačného efektu. Širokoúhlá prezentace dovolovala věrné napodobení mělkého a do stran protáhlého jeviště divadla kabuki. Výrazná redukce hloubky scény, která byla opticky vynahrazena syntetickým pozadím, a roztažení filmového obrazu do stran umožňovalo volněji nakládat s prostorem, narušovat jej, rozdělovat ho, a souběžně se soustředit na několik simultánních akcí zároveň. Tuto skutečnost můžeme pozorovat na Kobayashiho *Kwaidanu*, který byl natáčen ve studiových kulisách, a vzdaluje se tak veškerému filmovému realismus.

V expozici povídky *Sněžná žena* vidíme hustou řadu stromů lemující zasněženou stezku, která je ve středním plánu ukončena stromovím, jež současně signalizuje konec filmového prostoru. Využití ručně malovaného pozadí se širokoúhlým formátem však vytváří optickou iluzi vzbuzující dojem protáhlého, nekonečného prostoru pokračujícího do všech stran. Stejného účinku dosahuje následující scéna, v níž se dřevorubec Mosaku a jeho učeň Minokichi potácejí sněžnou bouří. Zatímco kmeny v popředí i v zadním plánu stojí bez hnutí, netečné vůči větru, stejně jako statická malovaná obloha, postavy i stromy ve středním plánu se v zuřící bouři divoce kymácejí na všechny strany, což narušuje veškerou logiku výsledné kompozice a zároveň evokuje vtíravý pocit blížícího se výskytu neobvyklého zjevení. Syntetické pozadí Kobayashimu umožňuje deformovat prostor a pracovat se symbolikou předešlých událostí. Již při vánici jsou temné mraky nahrazeny všudypřítomným okem yuki onna, které se znovu zjevuje, když se Minokichi poprvé setkává s Yuki, a naplňuje výhružná slova, že sněžná žena dohlédne na Minokichiho slib mlčenlivosti. Naopak ráno po vánici je obloha doslova zmáčená krví, čímž upomíná na Mosakuovu smrt.

V retrospektivě z *Hôichiho bezoušky* Kobayashi opětovně využívá zúženého filmového prostoru končícího ve středním plánu, konkrétně hladinou vody, na níž se odehrává bitva, a pozadí nahrazuje syntetickou kulisou ohnivého nebe, znázorňujícího

žár války. Syté barvy společně s nepřirozeným mlžným oparem a systematickými prostřihy na obrazy masivní námořní flotily nebo portréty válečníků trvale vyčleňují vložený příběh od hlavní narativní linie a propůjčují mu iluzivní nádech snu či pouhé představy o epičnosti celé události. Opačného efektu Kobayashi dosahuje při Hôichiho hře pro duše zesnulých, kdy slepý mnich recituje z dřevěného pódia a kolem něj, na vyvýšené konstrukci, zastupující raněmoderní jeviště nó, sedí duchové, dojati jeho uměním. Dramatičnost jednotlivých částí písně i citové rozpoložení posluchačů je explicitně zdůrazněno změnou barvy pozadí. Úvod písně doprovází modrá, znázorňující klid, a po prostřihu na obrazy s výjevy z bitvy dochází ke zrychlení Hôichiho rytmu, jež je provázeno sytější rudou barvou, poukazující na náhlé vzplanutí emocí.¹⁴⁶ S blížícím se závěrem zpěvu dochází k výrazné konfrontaci světa živých se světem mrtvých. Slyšíme hlasy Hôichiho přátel volajících jeho jméno, načež se duchové, za využití jednoduchých prolínaček, začínají měnit v hroby, a prostřednictvím následného zoomu si uvědomujeme, že nic netušící mnich nesedí uvnitř honosného sídla, nýbrž uprostřed hřbitova, obklopen poletujícími onibi (鬼火)¹⁴⁷ (obrázek 2). Kobayashi tak docílil bezprostřední iluze světa, ve kterém zvláštní a podivné existuje v dokonalé symetrii se všedním a přirozeným.

Yoshihiro Ishikawa v *Kaibyô Otamaga-ike* (1960) využívá filmových prostředků k napodobování struktury jeviště. Pracuje s dlouhými záběry a místo stříhu užívá především kamerových jízd sledující postavy v pohybu, čímž upozorňuje na rozlehlost filmového prostoru. Rozhovory snímá výhradně v celcích či polocelcích a ke kontinuálnímu stříhu záběr/protizáběr se uchyluje pouze v případech, hovoří-li spolu víc než dvě postavy. Inklinace k divadelním konvencím je však nejzřetelnější v momentě, kdy dochází ke spojení hlavní narativní linie s vloženým příběhem. Protagonista sedí naproti mnicha uvnitř domu, oba jsou snímáni v polocelku, a jakmile mnich začne vyprávět, kamera v pomalé vertikální jízdě opouští obě postavy, projíždí domem ven do zahrady a skrze houstnoucí mlhu, za využití nepatrné prolínačky, se

¹⁴⁶ Divadlo kabuki využívá barev k symbolickému vyjádření citového rozpoložení postav. Prudká změna emocí bývá vyjádřena jednoduchým svlečením svrchního modrého kimona herce a odhalením následující rudé vrstvy oblečení. Modrá je zástupná pro barvu klidu, kdežto červená informuje o vzteku a rozhořčení. Mimo to je modrá barva obličejů symbolem pro ducha. [KALVODOVÁ, Dana. *Vítr v piniích*. Brno, ČR: Odeon, 1975, s. 262-264.]

¹⁴⁷ Poletující ohnivá světýlka, která často doprovázejí zjevení yûreie. Existuje však hned několik druhů onibi a ke každému z nich se váže specifická legenda.

vynoří na zahradě jiného domu, o několik generací dříve. Oproti *Bôrei kaibyô yashiki*, kde Nakagawa odlišil vložený příběh z minulosti od toho současného prostým využitím černobílého a barevného filmu, Ishikawa prolíná současnost s minulostí efektivním způsobem, kterým imituje točnu divadla kabuki dosahující okamžité proměny scény. Jednotu vizuálního stylu narušuje pouze dvojí montáž použitá v závěru vložené narace. První tvoří rapidmontáž záběrů na trojici antagonistů a pohled kočky, která ilustruje kulminující šílenství a končí vyhoceným konfliktem ve dvojí expozici s hlavou kočky, iniciátorem celého aktu. Druhá montáž je sestavena z rakurzů na jednotlivé přízraky a statických záběrů krvavě zbarveného rybníku, které dohánějí posledního žijícího antagonistu k úprku do záhubného močálu.

Významnou roli v Ishikawově filmu hraje také svícení, které výrazně dotváří ponurou atmosféru studiového prostoru. Výmluvným příkladem je noční scéna, v níž se Keiko choulí před kulisami opuštěného sídla v hlavním světle. Posuvné dveře v pozadí se začnou samovolně otevírat, a když se Keiko otočí, neprostupnou tmou za hranicí dveřního rámu protrhne zelené bodové světlo, osvětlující pouze siluetu přízraku. Keiko utíká a kamera zoomuje vpřed. Jakmile je prostor ozářen měkkým světlem, zjišťujeme, že za dveřmi není předpokládaná místnost, nýbrž bambusový les rámuující zeleně nasvícený přízrak. Stejného principu využívá i v pozdější inscenaci vloženého snu, kdy Keiko opatrně otevírá dveře, za jejichž hranicí se pomalu začne rozsvěcovat totožné zelené bodové světlo odhalující sedící přízrak. Kamera zoomuje vpřed a následuje střih na detail tváře kaibyô (obrázek 3). Tento moment, dokreslený intenzivní scénickou hudbou, ukázkově supluje lekací scény západního hororu a staví filmového diváka proti jeho vůli do přímé konfrontace s přízrakem. Tak jako v divadle kabuki jsou strašidla rozlišena modrou barvou obličeje, odlišuje Ishikawa své přízraky zmiňovaným zeleným světlem, které jim propůjčuje nepřirozeného, zlověstného vzezření. Tohoto principu poprvé využil Nobuo Nakagawa ve filmu *Tôkaidô Yotsuya kaidan* (1959) a není žádnou náhodou, že ho jako první přejal právě Ishikawa, protože po tři roky s Nakagawou úzce spolupracoval jako asistent režie.

Nakagawův *Tôkaidô Yotsuya kaidan* představuje vrcholné spojení divadelní obraznosti s filmovými prostředky, které je nejpatrnější ve scéně ikonické transformace O'Wuy. Kabuki k této proměně využívá komplikovaného systému triků

keren¹⁴⁸ a již od prvního uvedení hry usiluje o dosažení co největší spektakulárnosti. K zachycení narůstajícího utrpení O'Iwy a samotné přeměny onnagaty¹⁴⁹ bývá využito čtyř masek, které si herec vyměňuje v průběhu rotace točny. Finální maska sestává ze speciálně upravené paruky, která umožňuje vypadávání vlasů v průběhu O'Iwiného česání a současně vypouští krvavé prameny, které herci stékají po tváři a potřísňují scénu. Nakagawa dosahuje transformace v průběhu šesti dlouhých záběrů, které prokládá prostřihy¹⁵⁰ na obal od jedu, který O'Iwa předtím pozřela v domnění, že jde o lék, probíhající ohňostroj a vyděšený pohled podplaceného Takuetsua. Záměrně tak prodlužuje hiatus před konečným odhalením O'Iwiné tváře divákovi, kterou do poslední chvíle skrývá ve stínu a za rekvizitu zrcadla umístěnou v předním plánu obrazu. Její tvář poprvé vidíme prostřednictvím důmyslné kompozice potemnělého polodetailu zrcadla, jehož kraje působivě rámuji odraz O'Iwiné tváře, pomalu se otáčející doleva. O'Iwina niterní hrůza je ilustrována montáží krátkých záběrů na obal od jedu, plačící dítě a znechuceného Takuetsua, odvracejícího svůj pohled.

Kombinace reálného exteriéru se studiovým prostředím Nakagawovi umožňuje volně nakládat s filmovým prostorem. Využití reálných lokací v první polovině filmu, rovině „jo“, nabízí výrazný kontrast s tou druhou, rovinou „ha“, která je natáčena převážně ve studiových kulisách a vzbuzuje v divákovi klaustrofobický dojem, jež se začíná prohlubovat s příchodem nadpřirozených prvků, výrazným svícením a Nakagawovou tendencí deformovat prostor. Výmluvným příkladem je moment, kdy se Iemon v potemnělé svatyni dohaduje se svým druhem Naosukem o peníze. Scéna je snímána v polocelku z podhledu, kdy Iemon sedí v levém rohu utopeném ve tmě a Naosuke se přikrčuje v tom pravém, osvětlen slabým bodovým světlem a matnými záblesky svíčky. V popředí obrazu stojí oltář a na něm drobná soška, která rozděluje obraz ve dvě a zároveň od sebe odděluje nejen oba soky, ale i rozdílnost jejich smýšlení. Hádka kulminuje, Iemon popadá meč a v následném záběru seká. Naosukeho zkrvavené tělo se v protizáběru hroutí k zemi. Následuje střih explicitně zdůrazněný rudým obrazem a v celku skrze otevřené dveře svatyně, rámuující celou

¹⁴⁸ Herecká a jevištní technika, jejímž cílem je dosažení nebývalých efektů. Mezi hlavní konvence kerenu patří chonuri, akrobatické pohyby nebo vznášení se ve vzduchu, hayagawari, rychlá proměna kostýmu, a honmizu, využití „skutečné vody“ k vytvoření tůní, vodopádů či jezer.

¹⁴⁹ Označení pro mužského herce zosobňujícího ženské postavy.

¹⁵⁰ Tyto prostřihy nahrazují rotaci točny jeviště při divadelní transformaci O'Iwy.

scénu, vidíme, že prostor místnosti vyplňuje tůň, na jejímž břehu mezi bambusovým porostem leží bezvládné tělo O'Iwy a Naosukeho mrvola mizí pod hladinou vody (obrázek 4). Celý moment je prostý jakékoliv zvukové složky. Následným stříhem Nakagawa vrací místu jeho původní podobu a Iemon, vyděšený touto vizí, utíká do chrámu, kde se střetává s přízrakem O'Iwy. Osvětlení v chrámu je utlumeno a v prolínačce se objevuje moskytiéra, odkazující na zrůdný akt vraždy Iemonovy družky a souběžně symbolizující Iemonovo polapení. V záři rudého bodového světla je odhalena znetvořená O'Iwa s mrtvým dítětem v náručí. Scéna je doprovázena gradující nediegetickou hudbou, pláčem dítěte a vysoce stylizovaným, zpěvným voláním O'Iwiného hlasu přirozeně spojujícím filmovou hrůzu s okázalostí divadelních konvencí. Nejsoudržnějšího a nejpůsobivějšího propojení světa živých se světem mrtvých Nakagawa dosahuje v následující scéně, kdy se Iemon setkává s Yomoshichim a jeho snoubenkou Osode, kteří se přišli pomstít za jeho zločiny, a spojily své síly s mrtvými. Trojice se pouští do šermířského souboje, který je prezentován v sérii dlouhých záběrů v celcích, prokládaných krátkými polodetaily jednotlivých postav a detaily na mrtvé, kteří zasahují do souboje a znemožňují Iemonův pohyb. Dynamičnost akce zdůrazňuje i důmyslné simultánní využití všech tří plánů obrazu, kdy třetí okupuje Osode s Yomoshichim, druhý patří Iemonovi a v prvním se nečekaně zjevují duchové zavražděných. Šedá textura měkkého svícení studiových kulis se prolíná se zmiňovaným ponurým, světle zeleným bodovým světlem a vytváří působivou kompozici, v níž obě reality splývají v jednu fixní.

V barevném retrospektivním příběhu *Bôrei kaibyô yashiki* Nakagawa přízraky odlišuje pouze bledě modrým líčením tváře či využitím dvojí expozice. Naopak v černobílém vloženém příběhu upouští od veškerého líčení a nechává kaibyô děsit výhradně nahrbenou figurou, pomalou mátoživou chůzí a vrásčitým obličejem s rozpuštěnými šedivými vlasy, což v kontrastu se stylizovanou barevnou retrospektivou vzbuzuje děsuplnou iluzi skutečnosti. Stejně sugestivní je i samotná expozice filmu, v níž Nakagawa v jediném záběru dosahuje tajuplné aury výhradně prostřednictvím efektivní práce s prostorem, zvukem a světlem. Kamera pomalu, v ozvěně váhavých kroků, postupuje potemnělou chodbou nemocnice, sledující světelný kužel baterky, který poskytuje jediný zdroj světla v prostoru. Zpoza rohu se vynoří doktor, táhnoucí za sebou kovový vozík s mrtvolou. Kroky se zastaví, nahradí je vrzání kovového kolečka vozíku, ale kamera stále postupuje vpřed, následující

trajektorii světelného kuželu zkoumající mrtvé tělo a pak pokračuje dál, až do laboratoře doktora Kuzumiho.

Působivého kontrastu mezi rovinami „jo“ a „ha“ Nakagawa dosahuje i ve vizuálně excentrické sondě do lidského hříchu *Jigoku* (1960). V první polovině snímku operuje výhradně s polocelky a polodetaily, a využívá měkkého svícení v kombinaci s červenou texturou. Ve scénách, kde mu to prostor neumožňuje, nahrazuje tuto texturu sytě rudými rekvizitami, kostýmy, či bodovým světlem. Neutichající přítomnost červené barvy symbolicky odkazuje k hříšné povaze jednotlivých postav a prostřednictvím rudé textury, zejména ve scénách nočního života v Tokiu, dochází k erotizaci ženských antagonistek, která je ještě zdůrazněna skopofilním podhledem kamery nahlížejícím pod sukně žen, jakoby plánovanou vraždou přišly o veškerou počestnost. Funkci detailu Nakagawa sofistikovaně nahrazuje bodovým světlem, kdy nechá celý prostor jednoduše zaniknout ve tmě a izolovaně odhaluje niterní stav hrdinů. Plné využití širokoúhlého formátu umožňuje zobrazit několik simultánních akcí současně, aniž by u diváka docházelo k nadbytečnému zahlcení informacemi.

Jigoku bylo posledním filmem krachujícího studia Shintoho a producent Mitsugu Ôkura neměl dostatečné finanční prostředky, které by pokryly výrobu kulis suplujících pekelné výjevy z knihy ezoshi, jíž se Nakagawa s Ichiroem Miyagawou inspirovali při psaní scénáře. S důmyslným řešením přišel Haruyasu Kurosawa, který měl na starosti výpravu. Společně s Nakagawou využili prázdného studia a iluzi buddhistického pekla vytvořili pouze bodovým osvětlením, kontrastem barev a jednoduchými rekvizitami. Rovina „ha“ sestává především z celků a detailů, kdy celky zobrazují izolovanou akci oddělenou bodovým světlem, rámovanou neproniknutelnou tmou, kdežto detaily představují systematické prostřihy na sivé obličejích démonů oni, původce utrpení, a souběžně vynahrazující, jak uvádí Miyagawa, komplikované kulisy jejich obydlí¹⁵¹. Duše mrtvých, stejně jako v *Tôkaidô Yotsuya kaidan*, jsou odlišeny zelenou barvou, modrá patří oni, červená zosobňuje vládce Osmi pekel Ohně a samotné utrpení hříšníků, zastoupené scénami explicitního násilí, je snímáno v přirozených barvách pro zdůraznění fyzických muk. Takto strukturovaná změř, popírající jakoukoli orientaci v prostoru či vodítka mezi jednotlivými scénami,

¹⁵¹ *Building the Inferno* (Marty Gross, 2006), 25:20.

vytváří nekonečný, dvojrozměrný labyrint, provázený všeobecným chaosem a neutichajícími výkřiky bolesti. Nakagawova minimalistická vize doslovně zhmotňuje představu Pekla a umožňuje efektivní vyznění finálního klimaxu, katarzního zobrazení transcendence buddhistického souladu příčin a následků, provázejícího všechny Nakagawovy kaidan eiga, s výjimkou *Bôrei kaibyô yashiki* (obrázek 5).

Kaneto Shindô ve svých filmech *Onibaba* (1964) a *Černá kočka* (*Yabu no naka no kuroneko*, 1968) výrazně inklinuje k syntéze všech tří divadelních forem, s převažujícím důrazem na expresivnost a symboliku divadla nó. Již od snímku *Haha* (1963) tvoří základní tematickou konstantu Shindôových filmů ženská sexualita, kterou prohlubuje v obou jmenovaných filmech. Příběh *Onibaba* spadá do čtvrté kategorie her nó, kyôran mono, jejichž tématem je šílenství. Stará žena, neschopná svést muže a navázat milostný vztah, závidí své snaše sexuální poměr s Hachim, mužským protagonistou, a snaží se ji od něj odtrhnout prostřednictvím škrabošky hannya, kterou uloupila zavražděnému samuraji. Hannya je druh masky využívaný v divadle nó, či při rituálním tanci kagura, a zosobňuje duši ženy, která se vinou vlastní žárlivosti stala démonem. Hannya představuje jak démona a hrozící nebezpečí, tak zármutek a neskonalé utrpení. Vyobrazení jednotlivých emocí závisí na pohledu herce. Jestliže se dívá vpřed, působí maska hněvivě a strašidelně, skloní li však hlavu dolů, její výraz se záhy promění a vypadá, jakoby naříkala. Stejného principu využívá i Shindô. Žárlivost zpočátku mění starou ženu v démona, byť jen obrazně, ale s postupem času, jakmile jí maska z neznámých důvodů nejde sejmout, mění se výraz hannya v utrpení, kdy žena lituje svých prohřešků. Tohoto kontrastu dosahuje prvotním snímáním masky z náhledu, zatímco následnou proměnu demonstruje záběry z profilů, nadhledů/podhledů, či prostým nakloněním masky na stranu. Nadpřirozenou auru filmu posilují i debaty o podivných událostech, kdy se Hachi zmiňuje o tom, že v Kjótu kůň porodil tele a slunce zčernalo, či tchýně hovoří o jednotlivých stupních pekla a věčném utrpení. Shindô pracuje s křiklavými juxtapozicemi, kdy střídá přesvícené exteriéry s expresionisticky nasvíceným interiérem, a fyzickou izolaci svých postav, zatracených společností, symbolicky odráží kompletním uzavřením filmového prostoru, izolovaného nekonečnými a neustále aktivními řadami vysoké trávy susuki. Světelné protiklady se doplňují s nediegetickou rytmickou hrou bubnů a diegetickou zvukovou složkou, což umožňuje rapidní a přirozenou oscilaci mezi rovinami „jo“ a „ha“. Všudypřítomná erotika jen podtrhává syrovou atmosféru snímku

a často ústí ve stylizovanou souhru pohybů, které balancují na hranici rvačky a milostné scény, jako tomu je v případě první noční schůzky Hachiho s mladou ženou. Hachi ženu nejdříve popadne pod krkem a divoce ji osahává, načež mu žena uštedří ránu a vběhne do jeho chýše, kde spolu vzájemně ulehají ve vášnivém objetí.

Zatímco *Onibaba* staví sex do pozice činitele transformace staré ženy v démona a rámuje narůstající pocit viny mladé ženy v reakci na hrůznou masku/hrůzného démona, *Černá kočka* využívá „ženskou sexualitu jako prostředek k narušení feudální struktury společnosti“¹⁵². Ač *Yabu no naka no kuroneko* sdílí řadu totožných charakterových aspektů a motivů s Shindôovým předešlým filmem, včetně násilné povahy snímku, oproti *Onibabě* je lyričtější, otevřeně nakloněno nadpřirozeným prvkům i japonskému folklóru a vizuálně mnohem elegantnější. V dlouhém záběru úvodní expozice vidíme chýši nedaleko bambusového lesa, z něhož se vynoří skupina samurajů spěchající k potoku, který protéká před obydlím, aby zahнала žízeň. Celá skupina následně vtrhne do domu, kde zrovna obědvá tchýně se snachou. Chlípné úmysly samurajů jsou výmluvně demonstrovány kontinuálním střihem záběr/protizáběr, kdy je veškeré napětí budováno pouhou souhrou pohledů. Shindô tak otevírá šokující juxtapozici, kdy násilně mění poklidnou atmosféru izolovaného obydlí v chaotický amok. Samurajové rabují, znásilňují obě ženy a v závěru zapalují celý dům. Totožně provokativního kontrastu je dosaženo v průběhu zneuctění žen, které je prokládá s paralelní montáží detailních záběrů přihlížejících mužů, jež s upřenými pohledy na hrůzný akt přežvykují nakradené jídlo.

Dům, do něhož přízraky zavražděných žen lákají samuraje, zastupuje kompletní jeviště divadla nó, včetně dlouhého průchodu lemovaného bambusovými kmeny, který spojuje interiér s exteriérem¹⁵³. Filmový prostor domu je neustále aktivní. Kdykoliv do něj postavy vstupují, v dvojí expozici vidíme, že dům samovolně pluje bambusovým lesem. Proplouvá prostorem i časem, stejně jako se prolínají a přelévají časové roviny divadla nó. V momentě, kdy se duch mladé ženy oddává milostnému aktu s první obětí, následuje paralelní střih na matku, která za rytmického zvuku nediegetických bubnů zahajuje svůj rituální tanec navržený přesně podle

¹⁵² McDONALD, cit. 21, p. 272.

¹⁵³ CUMMINGS, Doug. *Shindo's Kuroneko*. Masters of Cinema: Kuroneko. London, UK: Booklet k DVD 2009, p. 6. EKA40104.

konvencí nó. Jedná se konkrétně o tanec kuse, odvozený ze středověkého tance doprovázeného zpěvem, který v divadelních hrách mugeň nō vykonává postava ducha a rekonstruuje jím své hříchy, jež ho stále svazují s pozemským světem. Odlišná situace nastává ve chvíli, kdy se duchové opětovně setkávají s Gintokim. Starší žena v něm poznává svého syna a mladší manžela, který odešel do války. V tomto okamžiku nastává střet zájmů obou stran. Duchové získali život za příslib, že budou vysávat krev samurajů, kdežto Gintoki, za své hrdinské činy po návratu z války jmenován samurajem, se zavázal svému pánovi, že zabije demony lovící udatné bojovníky u Rajōmonské brány. „Kéž by se jenom nestal samurajem...“¹⁵⁴, lamentuje nad touto kolizí duch matky. Gintokiho milostná scéna s příznakem manželky je opětovně provázena stylizovaným tancem matky, který se však tentokrát nese v rozvolněném tempu za zvuku lyry a konvenční gesto pomalého přibližování pravé ruky se zatnutými prsty k tváři se simultánním pohybem hrudi signalizuje shiori, tedy smutek. Naopak vzdušné akrobatické úkony příznaků, v kombinaci s rapidním střihem, často opakujícím totožné záběry za sebou, ústící v dramatické pózy mie¹⁵⁵ z druhé poloviny filmu, připomínají opulentnost divadla kabuki z 18. století a vytvářejí působivou paralelu s předcházející lyrickou rovinou „jo“.

Shindō expresivně pracuje se svícením. Zatímco v exteriérech využívá přirozeného světla, často doplněného klíčovým svícením, v interiérech používá měkkého světla, a v prokletém domu příznaků pak operuje především s divadelním bodovým svícením, jímž zdůrazňuje rámovanou akci, rozděluje prostor (jeviště) ve dvě a vytváří efektivní, přízračnou reflexi bílého kimona příznaků na dřevěné podlaze. Se stejně důmyslným způsobem svícení operuje i Tokuzō Tanaka v *Kaidan yukijorō* (1968), adaptaci Hearnovy povídky *Yuki onna*. Oproti černobílé *Černé kočce* však klade velký důraz na barvy a jednotlivé kontrasty mezi nimi. Nádherným příkladem je scéna, v níž se Yuki za pomoci magie snaží vyléčit nemocného syna. V celku vidíme jednoduchý homogenní prostor ukončený dvojicí zástěn s motivy hor utopených v mracích, které jsou osvětleny zadním svícením. Prostoru dominují dvě postavy v předním plánu, rámované bočním bodovým světlem. V levé části obrazu leží

¹⁵⁴ *Černá kočka*, 53:48.

¹⁵⁵ Dramatická póza, k níž herec zmobilizuje veškerou vnitřní dynamiku, aby expresivně vyjádřil extrémní citový stav. Jde o znehybnění těla, několik setrvačných pohybů hlavy a doplnění pózy adekvátním výrazem v obličejí. [KALVODOVÁ, Dana. *Vítr v piniích*. Brno, ČR: Odeon, 1975, s. 242.]

chlapec Taro, zabalený do fialové přikrývky, jenž v černo-bílé textuře vytváří dojem cizorodého prvku, upozorňujícího na jeho nemoc, a v pravé polovině obrazu klečí Yuki ve sněhobílém kimonu. Jakmile se Yuki postaví, pravé bodové světlo, včetně pravé zadní svítilny zhasne, což má za následek kompletní ponoření dané poloviny obrazu do neprostupné tmy. Současně dochází i k proměně pozadí, kdy plátno levé zástěny ztmavne, a původně černé vrcholky hor najednou vypadají jako bílé mraky, z nichž se sype syntetický sníh. Když se pravé světlo opětovně rozsvítí, vidíme Yuki v kostýmu sněžné ženy, jak se pomalu, stylizovanými divadelními pohyby sune k chlapci. Totožného principu je využito při rituální slavnosti vymítání, kdy Yuki odvrátí svůj pohled a v detailu vidíme, jak se její nalíčená tvář pod vlivem bodového světla s bledě modrým filtrem mění v démonickou podobu. Následný velký detail s bodovým světlem rámuje pouze její oči odhaluje žluté kontaktní čočky a propůjčuje její tváři děsuplnou, nelidskou formu.

Kiadan eiga se tak výrazně odlišovaly od veškeré japonské filmové produkce. Zatímco filmy japonské nové vlny v průběhu 60. let výrazně inklinovaly k filmovému realismu,¹⁵⁶ kaidan eiga trvale tíhly k divadelní stylizaci. Daikajū eiga využívaly kombinace natáčení v reálném exteriéru a filmových studiích především pro vytvoření realistického dojmu monster devastujících japonské metropole, naproti tomu kaidan filmy používaly totožnou strategii k prohloubení vzdálenosti od reality, k výraznému rozlišení mezi skutečným a nadskutečným. Tento postup umožňoval deformování filmového prostoru a jeho začlenění do prezentace nadpřirozeného světa. Jidaigeki už od 20. let usilovaly o odklon od divadelních konvencí¹⁵⁷, a skrze využití filmových prostředků „se vzpouzely starým formám a konvencím kabuki“¹⁵⁸, kaidan eiga se naopak prostřednictvím filmového média snažily napodobit právě ony divadelní konvence.

¹⁵⁶ STANDISH, Isolde. *A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film*. New York, NY: Continuum, 2005, p. 223. ISBN 978-0-8264-1709-1.

¹⁵⁷ RICHIE, cit. 83, p. 64-77.

¹⁵⁸ YOSHIMOTO, cit. 117, p. 217.

3.2.3 MONSTRUM

Keiko McDonald podotýká, že „[...] hlavní rozdíl mezi tradičním divadelním duchem a jeho filmovým protějškem spočívá v dichotomii mezi náznakem a vyobrazením“¹⁵⁹. Divadlo představuje hrůzu esteticky. Usiluje o stylizovanou prezentaci duchů a propůjčuje jim krásu, kterou staví do kontrastu s jevištní scénou. Naopak film vzbuzuje ve svých divácích hrůzu otevřeně, prostřednictvím expresivnosti filmového média a realistického ztvárnění přízraků.¹⁶⁰ Co však mají obě tyto umělecké formy společné, je kodifikovaná segregace vizuální prezentace živých a mrtvých postav, vycházející z dlouhé tradice japonského výtvarného umění a dřevorytů ukiyo-e.

Jedním z nejvlivnějších obrazů, znázorňujících podobu yûreie, je *Yûreizu Oyuki no maboroshi* (přibližně 1750) Maruyamy Ôkyoa (1733-1795), k němuž se váže specifická legenda. Podle ní měl Ôkyoa milenkou jménem Oyuki, pracující jako gejša v domě Tominaga v hlavním městě dnešní prefektury Shiga. Oyuki zemřela mladá a Ôkyo dlouho truchlil nad její smrtí. Když se však jedné noci probudil ze spánku, na okamžik spatřil Oyuki, jak se vznáší u jeho postele. Jakmile zmizela, Ôkyo se pustil do malování, aby přesně zachytil její podobu a charakter zjevení, které se mu naskytlo. Jeho portrét zobrazuje mládí a krásu, ale i mrtvolný vzhled Oyuki. Černé rozpuštěné vlasy zakrývají ramena a rámuji její pobledlou tvář se smířlivým pohledem. Dívka je oděna do bílého kimona s pravou rukou přiloženou k hrudi a levou bezvládně visící podél těla. Její nohy mizí v mlžném oparu obklopující celé zjevení (obrázek 6). Maruyama Ôkyo byl ve své době považován za naturalistického malíře, který maloval jen to, co opravdu viděl. Vzhledem k této reputaci lidé jeho historce věřili a přijali portrét Oyuki jako národní šablonu pro prezentaci duchů.¹⁶¹ Dlouhé rozpuštěné vlasy, bílý oděv, bezvládně visící ruce a absence nohou se staly symbolem yûreie.

¹⁵⁹ McDONALD, cit. 21, p. 92.

¹⁶⁰ Tamtéž, p. 88-93.

¹⁶¹ DAVISSON, Zack. 2013. *The Ghost of Oyuki* [online]. In Japanese Afterlife, Yûrei Stories [citováno 2. 4. 2013]. Dostupné z WWW: <<http://hyakumonogatari.com/2013/06/12/the-ghost-of-oyuki/>>.

Jak uvádí Sara L. Sumpter, „[...] v období Heian nebyli duchové rozlišováni prostřednictvím oblečení nebo účesů“¹⁶². Japonci jednoduše věřili, že přízraky vypadají jako běžní lidé. Dlouhé rozpuštěné vlasy byly naopak v té době vnímány jako symbol krásy a ženské sexuality. Až s příchodem období Edo se objevily vlasy svázané do komplikovaného drdolu, které se staly novým trendem sexuální přitažlivosti žen, a natrvalo tak odlišily ženy od postavy yûreie.¹⁶³ Dokonce i dobové ukiyo-e, zachycující pohlavní styk, zobrazovaly ženu vždy s úhledně upraveným účesem. Rozpuštěné vlasy se staly výhradou ženských duchů. Nezosobňovaly sexualitu, nýbrž ukončení životního cyklu či utrpené trauma. Oproti bohatě zdobeným kostýmům z obrazů dvorských dam a barevných oděvů kurtizán, byly v éře Edo přízraky žen zobrazovány výhradně v bílých šatech. Tato skutečnost byla dána dobovou tradicí oblékat mrtvé do bílého pohřebního kimona beze švů, často obsahujícího vepsané buddhistické sůtry. Sumpter dále píše, že ženy, které měly v úmyslu spáchat sebevraždu, nebo byly vedeny k popravě, bývaly oblečeny do bílého, či bledě modrého oděvu. Žena, jejíž životní cyklus byl ukončen nepřirozeným, násilným způsobem, nosila bílé oblečení často těsně před smrtí, proto se tato barva stala symbolem neštěstí a utrpení.¹⁶⁴ Stejně tak ovšem bílá zastupuje barvou čistoty, přesný opak ke gare, čili znečištění. Bílé kimono je viditelným znakem očisty a náleží buďto kněžím, nevěstám, nebo mrtvým¹⁶⁵.¹⁶⁶ Proto jsou těla pohřbívána v bílém úboru poutníka shinishozoku, připravené na svou poslední cestu¹⁶⁷. Snaha o odlišení obrazu zdravé a přitažlivé ženy od přízraku pokračovala, po vzoru Ôkyova portrétu Oyuki, vyobrazováním yûreie bez nohou a s rukama bezvládně visícíma podél těla. Chodidla přízraků mnohdy zakrývalo dlouhé kimono či černé vlasy, nebo byly jednoduše znázorněny jako entity vznášející

¹⁶² SUMPTER, cit. 7.

¹⁶³ Tamtéž.

¹⁶⁴ Tamtéž.

¹⁶⁵ Bílý oděv nosí také ti, kteří se chystají spáchat seppuku, rituální sebevraždě. Ať už jde o muže nebo o ženy.

¹⁶⁶ DAVISSON, cit. 71.

¹⁶⁷ Stejně tak zakládání pravé strany kimona přes levou náleží výhradně mrtvým.

se ve vzduchu, přestože některé literární kaidany specificky popisují yûreie s chodily a dokonce jim připisují určitý význam¹⁶⁸.

Na tuto tradici navázalo divadlo kabuki a později i film.¹⁶⁹ Onnagata, zosobňující na jevišti přízrak, nosil dlouhé kimono zakrývající chodidla a paruku s černými rozpuštěnými vlasy, čímž docílil trvalého odlišení od herců, zastupující živé postavy. K podobné distinkci dochází i ve filmu. Rané kaidan eiga z 30. a 40. let se, spíše než na způsobnost filmové techny a kamerového střihu, ohlížely na konvence kabuki. Například první kaibyô podléhaly divadelní ikonografii a estetickému ztvárnění přízraku. Z ukřivděných žen se stávaly duchové půvabných „kočičích žen“, jejichž transformace v kaibyô bylo docíleno jednoduchým rozpuštěním vlasů, dlouhým kimonem a expresivním líčením, zdůrazňujícím obočí, oční stíny a ústa. Jejich zjevení provázel teatrální syntetický projev, který kombinoval stylizaci gest a akrobatických pohybů. Tyto konvence ve svých snímcích zachoval Ryôhei Arai. V *Kaidan Saga yashiki* pracuje s vysoce stylizovanými pohyby, kdy kaibyô prostřednictvím gestikulace rukou se zatnutými prsty, napodobujícími kočičí pracky, ovládne tělo dívky, v podání Takako Irie, a nutí ji k různým akrobatickým úkonům (obrázek 7), kdy se Irie celé dvě minuty stopáže plazí po zemi, dělá salta a přemety, či visí hlavou dolů. Totožnou scénou Arai využívá i v následujícím *Kaibyô Arima goten*, kdy kaibyô Takako Irie ovládá těla dvou dívek, které provádějí obdobné artistické pohyby. Vzhledem ke skutečnosti, že tyto stylizované tance provádějí výhradně ženské postavy, a v jejich průběhu dochází k výrazné erotizaci ženského těla, domnívám se, že právě tyto tělesné atrakce navazují na tradici onna kabuki souborů z 16. století, kdy mladé dívky předváděly zesvětštělé buddhistické tance, doprovázené erotickými scénkami.¹⁷⁰ Stejně jako divadlo kabuki mělo herce, specializující se na role onnagaty, filmové společnosti zaměstnávaly půvabné herečky, specializující se na roli kaibyô. První z nich, Sumiko Suzuki, ztvárnila roli kočičího ducha pro studia

¹⁶⁸ Konkrétně v příběhu *Botan dôrô* byl příchod přízraku Otsuyu s úderem hodiny vola (druhá hodina ranní, též označována za hodinu duchů a přízraků) vždy doprovázen hlasitým klapáním jejich dřevěných sandálů geta.

¹⁶⁹ BALMAIN, cit. 3, p. 47.

¹⁷⁰ Tyto soubory byly povětšinou anonymní, s výjimkou jediného, jenž vedla bývalá chrámová tanečnice Okuni. Roku 1629 vláda ženské kabuki zakázala, protože při nich docházelo k nekontrolované prostituci. [KALVODOVÁ, cit. 131, s. 239-240.]

Kyokutô Eiga¹⁷¹ a Shinkô Kinema¹⁷² a v 50. letech studio Daiei lákalo diváky do kin na Takako Irie¹⁷³.

Nobuo Nakagawa v *Bôrei kaibyô yashiki* obsadil do role kaibyô pětadesátiletou Fujie Satsuki, která si svou roli zopakovala o dva roky později v Ishikawově *Kaibyô Otamaga-ike*. Jak jsem již zmiňoval v předešlé části, Nakagawa zde potlačil veškeré expresivní líčení. Zdůraznil pouze vrásčité obličej Satsuki a dlouhé šedivé, neupravené vlasy, poukazující na onu cykličnost života. Zatímco v barevné retrospektivě dodržuje akrobatické pohyby přízraku, v černobílém vloženém příběhu je nahrazuje pomalou mátoživou chůzí, která, v kombinaci s nahrbenou postavou, implikuje nadpřirozené zjevení a důmyslně nahrazuje prvek chybějících nohou. Přestože přítomnost yôkai monster v kaidan eiga není tak častá jako výskyt yûreie, jejich vzhled se odvíjí od specifické ikonografie, dané pouze výtvarným uměním¹⁷⁴, a povahové rysy podléhají textům, doprovázejícím jednotlivé obrazy, či popisům v literárních sbírkách kaidan-shû. Ačkoli Nakagawa v *Jigoku* vychází z obrazů Enma-ô¹⁷⁵ a tradiční ikonografie oni, jejichž nohy jsou vždy viditelné, uchyluje se po vzoru yûreie k zakrývání dolních končetin pekelných démonů. Prezentuje oni předně v detailech a polodetailech, a kdykoli je stvá do kontrastu s lidskými dušemi, bodové svícení se zaměřuje pouze na obličej a těla, a jejich chodidla zanikají v neproniknutelné tmě.

Kaneto Shindô v *Onibabě* sice nepracuje se skutečným duchem, nýbrž s divadelní maskou hannya¹⁷⁶, přesto dodržuje tradiční ikonografii přízraku. Kdykoli se stará žena zjeví s hannyou na obličejí, maska je rámována hustými rozpuštěnými vlasy, žena je oblečená v dlouhém světlém kimonu a dolní polovinu těla jí zakrývá hustá tráva. Kenji Mizoguchi v *Povídkách o bledé luně po dešti* pracuje s dvojí postavou ducha. Miyagi, pocházející z lidové vrstvy, v první části filmu nosí

¹⁷¹ *Arima neko sôdô* (1936).

¹⁷² *Arima neko* (1937), *Saga kaibyô-den* (1937) a *Kaibyô nazo no shamisen* (1938).

¹⁷³ *Kaidan Saga yashiki* (1953), *Kaibyô Arima goten* (1953), *Kaibyô Okizaki sôdô* (1954), *Kaibyô Ômagatsuji* (1954) a *Kaibyô Yonaki numa* (1957).

¹⁷⁴ V divadle se tyto monstra prakticky nevyskytují.

¹⁷⁵ Též označován jako Enma Dai-ô, je v japonské mytologii vládce pekla, který soudí lidské duše.

¹⁷⁶ Jediný viditelný nadpřirozený prvek zastává pouze infekce způsobená škraboškou.

udržovaný účes nebo šátek, který kompletně pokrývá její vlasy. Jakmile se ale Genjûrô vrací domů a setkává se duchem své ženy, její vlasy jsou viditelně rozpuštěné a neupravené. Miyaginým protikladem je šlechtična Wakasa, jejíž postava výrazně podléhá konvencím divadla nó, v němž je skutečné s nadskutečným předváděno se stejnou samozřejmostí, a odlišeno pouze určitým gestem. Wakasina tvář je nalíčena podle neutrální masky nó, která jí propůjčuje jak krásu, tak zlověstnost, a s totožnou neurčitostí její postavu prezentuje i Mizoguchi. Nemění se v bílého hada, jako v případě Akinariho povídky, má udržovaný účes a nepostrádá chodidla. Nadpřirozená aura, dotýkající se její osoby je předmětem pouhého náznaku, na níž upozorňuje jen důmyslná hra světla a stínů v prostoru paláce, či, jak uvádí Líman, „[...] lesklé kimono jemně připomínající hadí kůži“¹⁷⁷.

Přestože v literárním kaidanu se mužské přízraky vyskytují pouze ve výjimečných případech a raněmoderní obrazy i dřevoryty je kompletně opomíjejí, kaidan eiga s motivem otoko no yûrei pracují poměrně často. Absentující ikonografie ducha muže je jednoduše nahrazena symbolikou ženského yûreie. Otoko no yûrei se vyznačuje chybějícími chodidly, které jsou, na rozdíl od dlouhého kimona žen, potlačeny prostým využitím polocelků a detailů, nebo kulisami v předním plánu obrazu, a stejně jako jejich ženský protějšek, i mužské přízraky mají rozpuštěné, neupravené vlasy a bezvládně visící ruce. Výrazným sémantickým prvkem, jenž odlišuje mužského ducha od toho ženského, je explicitní přítomnost smrtelné rány. Tento kontrast je zřetelně viditelný v Kobayashiho povídce *Hôichi bezouška*, konkrétně ve zmiňované scéně, v níž slepý mnich hraje na biwu před dušemi zesnulých. V dramaturgickém momentě, kdy dochází k propuknutí emocí a odhalení pravé totožnosti posluchačů, jsou ženské přízraky zdůrazněny bledým přelíčením a rozpuštěnými vlasy, zatímco duchové mužů jsou odlišeni bledě modrým líčením tváře rámované spuštěnými vlasy, a polámanými šípy trčícími z těl, poukazující na příčinu smrti. Naopak ve snímcích z 50. let je mrtvolný obličej otoko no yûrei zvýrazněn krvavou ránou vedenou přes tvář, která má s největší pravděpodobností svůj původ v Nanbokuově hře *Tôkaidô Yotsuya kaidan*, v níž Iemon zabije Kôheie úderem meče do tváře. Kôheiov duch, poznamenaný krvavou jizvou, ho poté pronásleduje společně s ikonickým přízrakem znetvořené O'Iwy.

¹⁷⁷ LÍMAN, cit. 112, s. 97.

O'Iwa Inari a slečna Rui z *Shinkei Kasane ga fuchi* (1859) představují jediné ženské yûreie, kteří překračují tradiční ikonografii japonského ducha. Mimo rozčuchaných vlasů, bílého pohřebního kimona, či jiného oděvu provázejícího přízrak po celou dobu, a absentujících chodidel, je jejich tvář zohyzděna mokvající ránou, upozorňující na příkoří, která na nich byla spáchána mužskými protějšky. Colette Balmain tyto zohavené tváře interpretuje jako „[...] metonymické signály trvalého dopadu 2. světové války“¹⁷⁸, které odráží permanentní jizvu japonského psyché po prohrané válce¹⁷⁹. S touto tezí se však nijak neztotožňují. Napučené znetvořené tváře přízraků nejsou ničím jiným, než explicitním zosobněním mužova hříchu a konstantní upomínkou jeho zrady, které současně zdůrazňují ženské utrpení. Tuto skutečnost příhodně ilustruje dvoudílný *Yotsuya kaidan* (1949)¹⁸⁰ Keisuke Kinoshity, natočený podle scénáře Masakiho Kobayashiho, jenž vznikl pod přísným dohledem okupační správy (1946-1952), kdy docházelo k pálení nacionalistických filmů, cenzurování témat spojených s feudální loajalitou či heroickým sebeobětováním a zákazu motivů pomsty (1949).¹⁸¹ Kinoshita svou adaptaci zasadil do poválečného Japonska¹⁸² a musel se obejít bez pomstychtivého yûreie. Zohyzděná tvář O'Iwy zastupuje pouze Iemonovo svědomí, halucinace, upomínající na jeho vinu a sobecké ideály, nikoli aluze na hrůzostrašné následky atomových bomb. Postava Iemona a jeho egoistické jednání v Kinoshitově filmu implicitně projektují materialistické požitkářství, nevyhnutelnou modernizaci a dobové obavy z všeobecného pozápádňování. Svě kapitalistické touhy a ztrátu tradičních hodnot si Iemon začíná uvědomovat až skrze figuru zavražděné manželky, nevědomého obrazu tíživého svědomí, vedoucí k jeho vlastní paranoii a strachu z budoucnosti. Mimoto, jak uvádí McDonald, Nanboku usiloval o uspokojení senzacechtivého publika prostřednictvím novátorského využití kerenu.¹⁸³ O'Iwin znetvořený obličej mu poskytoval příhodnou příležitost k zakomponování nebývalých vizuálních efektů do inscenace, čehož, jak prozrazuje

¹⁷⁸ BALMAIN, cit. 3, p. 21.

¹⁷⁹ Tamtéž, p. 58.

¹⁸⁰ Jedná se o vůbec první poválečnou adaptaci Nanbokuovy hry.

¹⁸¹ McDONALD, cit. 21, p. 71.

¹⁸² Přesto natáčení probíhalo na konzervativním západě, kde stále přetrvávala tradiční japonská kultura.

¹⁸³ McDONALD, cit. 21, p. 91.

nebyvalý divácký úspěch hry a pokračující inovace jednotlivých vizuálních technik¹⁸⁴, skutečně dosáhl. Sanyûteiovo *Shinkei Kasane ga fuchi*, vzniknuvší o čtyřiatřicet let později, tak s největší pravděpodobností pouze těží z popularity *Tôkaidô Yotsuya kaidan*, jak bylo v té době zvykem.

S příchodem barevného filmu dochází k výrazné proměně prezentace yûreie, podléhající především expresivním způsobem filmového média, kdy jednotliví režiséři ke zvýraznění ikonografie japonského přízraku využívají především efektního svícení a důmyslného užití barev. Yoshihiro Ishikawa anormalitu zjevení yûreie zdůrazňuje nepřirozeným zeleným světlem a bodovým svícením, kterou staví do kontrastu s naturalistickými barvami studiových kulis a přímého svícení, čímž působivě odlišuje skutečné od nadskutečného. Tokuzô Tanaka využívá opačného postupu, kdy výskyt nadpřirozena rámuje rozjasněním mizanscény do chladně modré textury, podtrhující přítomnost yuki onna. Naopak její odchod uvozuje pohasnutím veškerých světel. Satsuo Yamamoto v *Botan dôrô* (1968) klade velký důraz především na tradiční symboliku duchů. Konkrétně na neupravené vlasy, lemující pobledlou mrtvolnou tvář se zvýrazněnými, černými očními stíny, rámovanou bodovým svícením, a absentující chodidla (obrázek 8). Když zvědavý sluha Banzô spatří svého pána Shinzaburôa v milostném poměru s přízrakem Otsuyu, v detailu nejdříve vidíme její nepřirozenou kostnatou hrud', a poté se kamera pomalou jízdou přesouvá níž a odhaluje chybějící končetiny. Konec jejího kimona nepřirozeně splývá s podlahou a Shinzaburôovými nohami. Následně je Banzô překvapen přízrakem Oyone, který se vznáší ve vzduchu s viditelně absentující dolní polovinou těla (obrázek 9). Při vertikálním pohybu Yamamotovi duchové postrádají jakýkoli náznak chůze a se zarážející anormalitou se samovolně pohybují prostorem. Chûsei Sone v pozdější adaptaci *Seidan botan-dôrô* (1972), natočenou pro studio Nikkatsu, zachovává pouze prvek absentujících chodidel. Tato skutečnost je dána tím, že *Seidan botan-dôrô* patří

¹⁸⁴ SHIMAZAKI, Satoko. The End of the „World“. Tsuruya Nanboku IV's Female Ghosts and Late-Tokugawa Kabuki. *Monumenta Nipponica* 2, 2011, vol. 66, p. 209-246. ISSN 1880-1390.

do tradice filmů roman porno¹⁸⁵, a jakékoli oslabení normality před, nebo v průběhu erotických scén by jednoznačně vedlo k narušení divácké stimulace. Sone proto nepracuje se symbolem rozpuštěných vlasů a zdůraznění mrtvolného obličejě dosahuje jednoduše prostřednictvím spodního bodového svícení ve chvíli, kdy je zvědavý Tomozo nachytán Oyone. Otsuyu naopak zobrazuje mnohem půvabněji až po smrti, kdy se konečně oddává milostným vášním se Shinzaburôem. Přesto jsou její chodidla během jednotlivých sexuálních epizod vždy zahaleny dlouhým, v tomto případě růžovým kimonem. Ve filmu se vyskytují pouze dva momenty, v nichž je kladen důraz na nohy přízraků, oba však slouží k podtržení nadskutečnosti. Tím prvním je noční příchod yûreiů k Shinzaburovu sídlu, který je rámován rytmickým klapáním gata¹⁸⁶, které je ovšem záměrně asynchronní s kroky duchů a propůjčuje celé situaci nepřirozený dojem. Druhým momentem je Tomozovo odhalení povahy obou nočních návštěvnic, které je prezentováno skrze odkrytí Otsuyuiného kimona, kde má místo nohy holou kost.

Ať už se jedná o kombinaci všech uvedených prvků (dlouhé rozpuštěné vlasy, povislé ruce, absentující nohy, opakující se oděv) či pouze jeden dílčí, tato jednoduchá ikonografie přesně informuje diváka o tom, co právě sleduje, a umožňuje mu na danou situaci patřičně reagovat. Tam, kde západní pozorovatel vidí obyčejnou figuru ženy, východní divák spatřuje konkrétní hrozbu ještě předtím, než dojde k dramatizujícímu momentu, ať už jde o sérii obrazů, divadlo nebo film.

¹⁸⁵ Název je odvozený z francouzského „roman pornographique“, pornografický román. Roman porno byly studiově produkované filmy, ekvivalent nezávislého pinku eiga, které Nikkatsu promítalo výhradně ve vlastním řetězci kin. Jednalo se o nízkorozpočtové snímky, jejímž primárním tématem byl sex a násilí, a jediným cenzurním opatřením zákon z druhé poloviny 60. let, že nesměly být zobrazeny pohlavní orgány ani pubické ochlupení, které byly v Japonsku považovány za obscénní. Tento zákon existuje dodnes a vztahuje se jak na soft-core pinku eiga, tak na japonskou pornografii. Komerční úspěch roman porno nejen že zachránil studio Nikkatsu před krachem, ale rozrůstající se produkce umožnila nové generaci asistentů režie natočit svůj filmový debut. Jedním z režisérů, kteří začínali na roman porno, byl i Hideo Nakata. [SHARP, Jesper. *Historical Dictionary of Japanese Cinema*. Plymouth, UK: The Scarecrow Press, 2011, p. 208-209. ISBN 978-0-8108-7541-8 / HUNTER, Jack. *Eros in Hell: Sex, Blood and Madness in Japanese Cinema*. London, UK: Creation Books, 1999, p. 7-25. ISBN 1-871592-93-3]

¹⁸⁶ Zatímco Yamamoto vycházel jak z původního Botan dôrô Asaie Ryôie, tak z upravené Sanyûteiovy verze, Sone adaptoval Sanyûteiův příběh, v němž je specificky kladen důraz na kroky přízraků, jejichž přízračné klapání dřevěných sandálů oznamovalo příchod obou zesnulých žen.

3.2.4 SHRUTÍ

Jednotlivé složky, narativní struktura, vizuální styl a monstrem, které byly podrobeny analýze, prozrazují, že kaidan eiga pracují s familiérními prvky japonských tradic, jež staví do unikátního systému filmového jazyka. Tento systém představuje syntézu národního folklóru, literární tradice, výtvarného umění a divadelní obraznosti a podléhá charakteristickým konvencím daných uměleckých forem, které utvářejí specifické prvky poetiky kaidan eiga.

Jak jsem již uváděl, kaidan eiga jsou předně adaptacemi literárních děl a dramatických textů, a jako takové jsou podřízeny narativním principům obou zmíněných útvarů. Narativní stavba se výrazně liší od západního vyprávění, které usiluje především o nasycení narativu a příběhovou racionalitu. Kaidan eiga naopak pracují s principem kontrastů a abstraktních dojmů, které oslabují narativ. Operují s lyrickým zosobněním krás a prchavosti života, který retarduje plynutí narativu podle principů tradičních divadelních forem a struktury jo-ha-kyû. S ní je spojen i neurčitý čas fabule, který ovšem pro kaidan eiga není relevantní. Důležitý je pouze roční cyklus, na nějž jsou jednotlivé příběhy vázány. Základním subjektem je nerovnováha mezi dobrem a zlem, jež je stavěna na paralele melodramatické roviny a hororových konvencí. Tato paralela současně symbolizuje dualitu tohoto světa a souběžnou existenci skutečného a nadskutečného. Postavy procházejí oběma realitami a ať už je jejich záměr jakýkoli, jejich skutky představují motivaci pro prolínání jednotlivých narativních rovin, ale i kolizi obou realit, která ústí k výslednému rozřešení podle buddhistického souladu příčin a následků. Primárním prostředkem k poukázání na tyto zákonitosti a možné konsekvence jsou informační kanály zastoupené buďto vysvětlujícím mezititulkem, intradiegetickým vypravěčem nebo vloženým příběhem, které, jak jsem vysvětloval, mají svůj původ předně v ústní slovesnosti a literatuře a nahrazují roli orálního prvku, na jehož důležitost upozorňuje sám znak 談 (dan).

Vizuální styl kaidan eiga usiluje především o estetické ztvárnění duality kono yo a ano yo, tedy světa „tady“ a „tam“. V éře němého filmu docházelo ke statickému snímání akce, suplující divákův pohled na divadelní jeviště, a veškerá rozdílnost skutečného a nadskutečného byla vyjadřována předně prostřednictvím expresivního líčení, tedy totožnými konvencemi, s jakými pracovalo divadlo kabuki. S tímto

způsobem inscenování je možné se setkat ještě v raných kaidan filmech studia Daiei z 50. let. K výrazné proměně vizuálního stylu dochází na začátku 60. let, kdy příchod barveného širokoúhlé filmu umožnil napodobit atmosféru jeviště kabuki za pomoci filmových prostředků. Roztažení filmového obrazu do stran dovoluje nejen zobrazovat několik simultánních akcí v jednom záběru, ale i volněji nakládat s prostorem, narušovat jej a deformovat dle požadavků prezentovaného světa. Stejně tak i kombinace natáčení v reálném prostředí a uvnitř filmového studia dosahuje působivé distinkce mezi přirozeným a nadpřirozeným. Důraz je kladen především na nápaditou prezentaci nadskutečna prostřednictvím filmové techniky, který oproti dobovým snímkům popírá filmový realismus a nadále usiluje o filmové ztvárnění divadelních konvencí. Ponurá atmosféra je dotvářena pomocí efektního svícení a barevných textur či důmyslných studiových kulis a syntetického pozadí, zatímco kamera i střih suplují divadelní propriety a expresivně reflektují jevištní minimalismus. Totožné vizuální segregace je využito při prezentaci filmových duchů, jež vychází z tradiční ikonografie raněmoderního výtvarného umění a jevištní obraznosti. Zobrazování přízraků podléhá ustálené symbolice, která exaktně informuje kritického diváka o povaze dané situace. Rozpuštěné neupravené vlasy, povislé končetiny, bílé kimono či opakující se oděv společně s absentujícími chodidly nebo nepřirozenou chůzí poskytují klíčové informace k rozeznání ducha od běžného člověka. Souběžně v případě kaidan eiga představují důležitý prvek k rozřešení základní otázky a hlavního činitele pro dosažení katarzního zákona příčin a následků.

Na základě analyzovaných prvků je patrné, že poetika kaidan eiga se vyznačuje specifickými znaky. Z naratologického hlediska se jedná o podstatné detaily, jakými jsou neurčité časové rozpětí fabule, která je spjata pouze s konkrétním ročním obdobím, a přítomnost informačních kanálů, suplujících orální prvek slovesné a literární tradice. Tyto detaily zřetelně souvisejí se základním schématem nerovnováhy mezi dobrem a zlem, kdy orální prvek upozorňuje na důsledky jednání postav, a ohraničený časový úsek, konkrétně léto, objasňuje enormní výskyt nadskutečného. Souhrnně pak tvoří konstantní téma příčin a následků, tedy účel, jehož subjektem je právě odtržení individuálních zájmů od těch kolektivních a následné potrestání provinilých jedinců. Využití filmových prostředků slouží především ke zdůraznění účelu. Soustředěním natáčení do filmových studií dochází k záměrnému odklonění od filmového realismu a za využití přeexponovaných záběrů či světelných

kontrastů k podtržení duality lidské existence „tady“ a „tam“. I to se však řídí určitými pravidly. Vizuální stránka všech analyzovaných snímků usiluje o co nejvěrnější napodobení divadelních konvencí prostřednictvím způsobilostí filmového média. Stříhová skladba často nahrazuje jevištní mechanismy (spuštění či zvednutí opony) a horizontální jízdy kamery rozšiřující filmový prostor naopak imitují jevištní strukturu. Prezentace monstra odpovídá klasické ikonografii výtvarného i divadelního umění a podřizuje jejich pravidlům. Ať už se jedná o různorodé bytosti yôkai či konkrétního yûreie, jejich role je vždy totožná. Jsou zprostředkovateli tématu, kteří nastavují rovnováhu základního schéma a souběžně informují o přítomnosti záhrobního světa i jeho následné kolizi s tím pozemským. Kaidan filmy sice pracují s klasickými výrazovými prostředky i s běžnou neomezenou narací, která se drží lineárnosti vyprávění, přesto si jednotlivé filmové nástroje upravují ve prospěch žánru. Tento specifický a cílený styl usiluje o syntézu všech uměleckých forem, jichž se termín 怪談 (kaidan) dotýká. Konvence jednotlivých forem vedle sebe koexistují stejně přirozeně, jako skutečné s nadskutečným v analyzovaných filmech, a jejich vzájemná symbióza utváří ojedinělou poetiku tohoto žánru.

Z historického hlediska kaidan eiga paradoxně sdílí totožný vývoj jako literární kaidan-shû. Fantastické i děsuplné příběhy se objevovaly již v prvním písemnictví feudální éry středověkého Japonska, přesto však tvořily jen dílčí kapitoly rozsáhlých děl a zanikaly v jejich tematické komplexnosti. Následné vyčlenění těchto podivuhodných příběhů vedlo, po vzoru čínské literatury, k náboženským a didaktickým tendencím, které přetrvaly až do 17. století, kdy došlo k výraznému zesvětštění a oprostění moralizačních aspektů, a inklinaci kaidan-shû k zábavnímu charakteru. Stejně tak se i v rané japonské kinematografii objevují první příběhy zvláštního a podivného, které však pro dobový pohled na nově vznikající filmové médium spíše než žánrové snímky připomínaly pouhé extenze divadla a literatury. Naopak po ukončení americké okupace poskytovaly kaidan filmy, stejně jako daikaijû eiga, z první poloviny 50. let vhodnou platformu pro reflexi dobových politických problémů, spojených se ztrátou třídní identity, obav z transformujícího se národa a touhy po návratu k tradičním hodnotám (*Yotsuya kaidan, Povídky o bledé luně po dešti*). Byla to právě postava ženského yûreie, skrze kterou si hřešící muž uvědomoval své sobecká kapitalistické chtíce a nezbytnost vrátit se k tradicím. Na počátku 60. let se významová rovina proměnila a inklinovala k vyjádření transcendence a možného

očištění srdce i mysli (*Tôkaidô Yotsuya kaidan*, *Jigoku*, *Kaidan hebi-onna*). V průběhu 70. a 80. let však dochází k odklonu od ideologických záměrů a, stejně jako v literatuře, převládá zábavní charakter.

Jak zmiňuje Sara L. Sumpter, „Vzhledem k neutichajícímu zájmu Japonců o potencionálně nebezpečné duchy není žádným překvapením, že příběhy zahrnující yûreie zůstávají dodnes předmětem zájmu japonského umění“.¹⁸⁷ Význačné rysy kaidan eiga je tak možné nalézt i v soudobém trendu j-hororů. Tak jako kaidan filmy, i moderní duchařské příběhy často hledají svou inspiraci v (soudobé) japonské hororové literatuře, která však sama čerpá náměty z původního folklóru¹⁸⁸. Přízraky se podřizují totožnému systému symbolů, které napomáhají jednoduše rozlišovat mezi povahou zobrazovaných postav. Sadako Yamamura z Nakatova *Kruhu*, ikonický přízrak současného japonského hororu, v sobě odráží veškeré zmiňované prvky japonské ikonografie duchů. Její tvář je zahalena dlouhými rozpuštěnými vlasy, ruce jsou bezvládně spuštěny podél těla a zjevuje se výhradně v bílém oděvu¹⁸⁹. Přestože chodidla jsou jasně viditelná, Nakata deformuje její chůzi pomocí nepřirozených trhaných pohybů celého těla¹⁹⁰ podobným způsobem, jako Nakagawa v *Bôrei kaibyô yashiki*, a současně její upřený pohled, prezentovaný sugestivním velkým detailem na rozevřené oko rámované neudržovanými vlasy, upomíná na zohyžděnou tvář přízraku O'Iwy. Shimizu v *Ju-on* (2000) vyobrazuje ducha Kayako totožným způsobem. S rozpuštěnými vlasy překrývajícími obličej, pouze v bílém oděvu a absentující nohy nahrazuje nepřirozeným pohybem či jednoduchým plazením.

¹⁸⁷ SUMPTER, cit. 7.

¹⁸⁸ Kupříkladu Suzukiho román *Kruh* pracuje s prokletou videokazetou, která sedm dní po zhlédnutí usmrtí každého, kdo viděl její obsah. Film, jenž se nachází na kazetě, představuje zhmotnění posledních myšlenek Sadako Yamamury, které jsou nositeli zhoubného prokletí. Jedná se tedy o zmiňované rčení, že doprovází li zesnulého silná emoce nebo vášeň v době smrti, tato pohnutka se může zmaterializovat ve formě přízraku, které Koji Suzuki jednoduše transformoval do éry moderních technologií. Stejně tak motiv ducha, vynořujícího se ze studny, byl poprvé využit v příběhu *Banchô sarayashiki*, jenž vznikl v 18. století.

¹⁸⁹ Dokonce i v retrospektivě, kde ji můžeme vidět zaživa, nosí bílý oděv, předznamenávající její osud.

¹⁹⁰ Tohoto efektu bylo dosaženo tak, že Nakata natočil herečku Rie Inô, jak chodí pozpátku, a následně danou scénu pustil ve zpětném režimu. [MEIKLE, Denis. *The Ring Companion*. London, UK: Titan Books, 2005. ISBN 978-1-8457-6001-4.]

Signifikantním rysem je také trvalá přítomnost informačního kanálu. V soudobém Japonsku nadále přetrvává tradice sbírání podivných příběhů. Tak jako v období Edo spisovatelé obcházeli jednotlivé provincie a poslouchali cizí příběhy, z nichž čerpali náměty pro své kaidan-shû, existují i v moderním Japonsku sběratelé zvláštních a podivných historek, kteří své poznatky, včetně důkazních videomateriálů, prezentují veřejně na otevřených setkáních¹⁹¹, podobných dobové tradici shromáždění o stu podivných příběhů, *hyakumonogatari kaidankai*. V současných j-hororech je přítomnost orálního prvku zastoupena dominantností městských legend. *Kruh* je založen na povídkách o prokleté videokazetě, která usmrtí každého, kdo zhlédne její obsah a protagonistka Reiko Asakawa se o ní dozvídá pouze prostřednictvím rozhovorů se středoškoláky. Série *Ju-on* staví na legendě o kletbě, která se zhmotní, zemře-li někdo v návalu silné emoce. Na charakter tohoto prokletí je divák opakovaně upozorňován vloženým titulkem a v pozdějších dílech i dialogy mezi postavami. Fabule je sestavena z epizodických příběhů v nelineárním uspořádání, kdy se každý dotýká konkrétní postavy, přičemž tato narativní struktura evokuje dojem přímé výpovědi. V *Gakkô no kaidan* (1995)¹⁹² Hideyukiho Hirayamy je skupina školáků uvězněna ve starém křídle základní školy, kde se zhmotňují všechny legendy, o nichž se mluvilo na začátku filmu. Kvazi-dokumentární série *Hontô ni atta! Noroi no bideo* (1999-2014)¹⁹³ se zase soustřeďuje na urbanistické legendy a vyšetřování údajně prokletých videí. Naopak v *Kabe otoko* (2006) legenda o záhadné bytosti žijící mezi zdmi ovlivňuje plynutí filmové narace a dynamika syžetu se podřizuje rychlosti šíření pověry mezi postavami.

Obecným tématem však není rovnováha mezi dobrem a zlem ani cílený soulad příčin a následků. J-horory prezentují individuální hrdiny v individuálních mikrosvětích, kde nadskutečné představuje hrozbu, nikoli rozřešení. Příznaky zosobňují invazivní fantómové post-industriální společnosti, kteří prostřednictvím

¹⁹¹ Hirokatsu Kihara, nejznámější sběratel moderních městských legend, pořádá v Tokiu jednou za dva měsíce vyprodaná setkání *Shin Mimibukuro*, kde předkládá své vyšetřování veřejnosti, doplněné důkazním materiálem. Na základě jeho publikací vzniklo již několik filmů a hororových anotlogií. [*Skeletons in the Closet* (Deborah Ann DeSnoo, Takahiro Hamano, 2010).]

¹⁹² *Gakkô no kaidan* vychází ze stejnojmenné populární knižní série, kterou v roce 1990 začal vydávat bývalý učitel Tôru Tsunemitsu. Tsunemitsu byl sběratel zvláštních a podivných příběhů, které se dotýkaly školního prostředí.

¹⁹³ Tuto sérii v současnosti tvoří šestapadesát středometrážních filmů a dva celovečerní speciály.

moderních technologií ohrožují každého, kdo s nimi přijde do styku. Z yûreie se tak stává onryô, duch, vyhledávající pouze záhrobní mstu. J-horory oproti kaidan eiga upřednostňují samotné filmové médium nad syntézou uměleckých forem. Přestože dodržují určité tradice, neusilují o symbiózu odlišných narativních principů, ale naopak se zakládají na filmovém realismu.

4 ZÁVĚR

Kidan eiga představuje ojedinělý žánrový útvar, který položil základy nejen soudobého j-hororu, ale japonského hrůzostrašného filmu obecně. Zůstává proto s podivem, že navzdory poměrně rozsáhlému množství zahraniční i domácí literatury, vznikající na téma japonského hororu, kaidan eiga nadále zůstává neprobádaným a neprávem opomíjeným žánrem. Cílem této práce proto bylo analyzovat jeho specifickou poetiku, výsledný estetický systém navazující na dlouhou tradici ústní lidové slovesnosti, literatury a japonských divadelních forem. K dosažení tohoto účelu jsem si a své metodologické východisko zvolil pojetí poetiky Davida Bordwella, s převažujícím důrazem na analytickou poetiku, a neoformalistickou analýzu Kristin Thompsonové. Dominantními složkami kaidan filmů, na jejichž analýzu jsem se zaměřil, byly určeny narativní struktura, vizuální styl a samotné monstrum.

Jak bylo již uvedeno, kaidan představuje žánrový útvar, který prochází mnoha uměleckými formami a médii, a jako takový je nezbytné ho vnímat. V první části své práce jsem zaměřil na představení etymologického významu termínu kaidan a jeho postupný vývoj. Tento exkurz do historie poukázal nejen na proměňující se roli nadpřirozených příběhů, od didaktických a náboženských tendencí, po sekularizaci a inklinaci k zábavnímu charakteru, a způsob, jakým se etablovaly do japonského folklóru, ale souběžně osvětlil význam jednotlivých prvků, které se později staly neoddělitelnou součástí filmového kaidanu a jeho ojedinělé poetiky. Zároveň jsem, alespoň v krátkosti, osvětlil významnou úlohu dobové víry v nadpřirozeno, která výrazně přispěla k proliferaci podivuhodných příběhů, a navzdory všem reformám i vlivům západních osvícenských filozofií, dodnes přetrvává v moderním Japonsku.

V analytické části práce jsem se soustředil na existující definice, které však, jak jsem domníval, neposkytují dostačující informace ke správnému uchopení žánrové formy kaidanu. Jednotlivá vymezení hovoří především o přítomnosti ducha (monstra), a tudíž, podle západního vnímání žánru, označují kaidan eiga adjektivem horor. Abych svou domněnku o nedostačující kategorizaci potvrdil, zaměřil jsem se na západní definice hororu a aplikoval je přímo na kaidan eiga. Jak se ukázalo, je zde skutečně možné vysledovat určité konvence a strategické diskursy západní představy filmového hororu, na druhou stranu však jednotlivé teorie přistupují k hororu

racionálně, skrze paradigma západního pohledu, kdy jsou duchové a přízraky považováni za anomálie, tudíž něco, co ve skutečnosti neexistuje. Toto hledisko nezohledňuje odlišné kulturní vnímání východu, dané unikátními náboženskými tradicemi a rozdílným myšlením, a zřetelně odporuje tamnímu vnímání nadskutečného a jeho melodramatické prezentaci v umění. V případě kaidan eiga tak adjektivum horor může nekritického západního diváka snadno vést k chybné percepci a následné žánrové frustraci. Pakliže byl literární kaidan vnímán jako samostatný žánr, dovolává se identického označení i jeho filmový protějšek, který si totožně ustanovil vlastní konvence. Za důvod, proč k této kategorizaci dodnes nedošlo, považují právě opomíjení a nezáměr o kaidan eiga ze strany kritiků i akademiků. Na základě Altmanova sémanticko-syntaktického přístupu jsem proto rozvedl klíčové sémantické prvky, důležité syntaktické vztahy a sémanticko-syntaktické znaky, nezbytné pro identifikaci této žánrové formy.

K následným analýzám jsem přistupoval tak, že jsem jednotlivé zkoumané složky rozdělil do podkapitol *Narativní struktura*, *Vizuální styl* a *Monstrum*, a zástupné snímky rozebíral simultánně podle stanovené metodologie. Ze získaných poznatků jsem poté vyčlenil základní rysy, jimiž se vyznačuje ojedinělá poetika kaidan eiga. Z naratologického hlediska se jedná předně o základní téma souladu příčin a následků, které souvisí s opakujícím se schématem nerovnováhy dobra a zla, a dílčími detaily, odvozenými z ústní slovesnosti a literatury. Vizuální styl naopak dbá na napodobení divadelních konvencí skrze filmové prostředky, ať už jde o kameru či střihovou skladbu, a odklonem od filmového realismu usiluje o co nejvěrnější znázornění duality skutečného a nadskutečného. Samotné monstrum pak podléhá ikonografii japonských přízraků, daných dlouholetou tradicí výtvarného umění a jevištní obraznosti, a je důležitým činitelem jak pro rozřešení nerovnováhy mezi dobrem a zlem, tak pro naplnění tématu kosmického zákona příčiny a následku. Nakonec jsem některé z uvedených rysů vyhledal v soudobém trendu j-hororů, které sice nebyly předmětem této práce, ale považoval jsem za nezbytné poukázat na přetrvávající tradice a proměnu jejich hodnot, a na základě tohoto kontrastu upozornit na rozdíl mezi kaidan eiga a moderním japonským hororem.

Největším omezením pro vznik této práce bylo nedochování předválečných kaidan filmů, způsobený zemětřesením z roku 1923, špatným archivováním a

bombardováním Tokia za 2. světové války. Zástupce nalezených titulů z tohoto období se mi naopak pro účely této práce nepodařilo obstarat. Veškeré teze, dotýkající se těchto snímků, tak vznikly na základě dochovaných fotografií, informací získaných studiem tematických monografií, či observace dochovaných dobových snímků. Při analyzování poetiky kaidan eiga jsem proto byl nucen zaměřit se pouze na snímky vzniknuvší až po 2. světové válce.

Důležitou součástí mé práce představuje i seznam kaidan eiga, zařazený do příloh, který prezentuje výsledek dlouhodobého heuristického bádání. Žádný podobný výčet ještě nikde nebyl uveřejněn, a proto doufám, že potencionálním badatelům poskytne důležité informace pro jejich budoucí výzkum. Jednotlivé tituly jsou rozděleny do čtyř kategorií a dávají určitý přehled jak o historickém rozpětí a období, kdy docházelo k nejproduktivnějšímu rozvoji tohoto žánru, tak o popularitě jednotlivých adaptovaných látek.

5 PRAMENY A LITERATURA

5.1 FILMOVÉ PRAMENY

Bôrei kaibyô yashiki

Shintocho, 1958

68 min.

Černobílý/barevný, 35mm, 2.35:1

Režie: Nobuo Nakagawa. **Scénář:** Jirô Fujishima, Yoshihiro Ishikawa. Sotô Tachibana (předloha). **Produkce:** Mitsugu Ôkura. **Kamera:** Tadashi Nishimoto. **Střih:** Toshio Gotô. **Výprava:** Haruyasu Kurosawa. **Hudba:** Michiaki Watanabe. **Obsazení:** Toshio Hosokawa, Yuriko Ejima, Keinosuke Wada, Ryûzaburô Nakamura, Fujie Satsuki, Arata Shibata, Fumiko Miyata.

Botan-dôrô

Daiei, 1968

90 min.

Barevný, 35mm, 2.35:1

Režie: Satsuo Yamamoto. **Scénář:** Yoshikata Yoda, Asai Ryôji (předloha), Enchô Sanyûtei (předloha). **Produkce:** Masaichi Nagata. **Kamera:** Chishi Makiura. **Výprava:** Yoshinobu Nishioka. **Hudba:** Sei Ikeno. **Obsazení:** Kôjirô Hongô, Miyoko Akaza, Michiko Otsuka, Kô Nishimura, Atsumi Uda, Takashi Shimura.

Jigoku

Shintocho, 1960

99 min.

Barevný, 35mm, 2.35:1

Režie: Nobuo Nakagawa. **Scénář:** Nobuo Nakagawa, Ichiro Miyagawa, Sôsuke Kasane (námět). **Produkce:** Mitsugu Ôkura. **Kamera:** Mamoru Morita. **Střih:** Toshio Gotô. **Výprava:** Haruyasu Kurosawa. **Hudba:** Michiaki Watanabe. **Obsazení:** Shigeru Amachi, Utako Mitsuya, Yôichi Numata, Hiroshi Hayashi, Jun Ôtomo, Akiko Yamashita, Kiyoko Tsuji, Fumiko Miyata, Torahiko Nakamura, Kimie Tokudaiji, Akiko Ono.

Kaibyô Arima goten

Daiei, 1953

49 min.

Černobílý, 35mm, 1.37:1

Režie: Ryôhei Arai. **Scénář:** Tôkichi Kinoshita. **Produkce:** Hideo Nagata. **Kamera:** Saburô Isayama. **Střih:** Mitsuzô Miyata. **Výprava:** Yoshizô Kamisato. **Hudba:** Nakaba Takahashi. **Obsazení:** Takako Irie, Michiko Ai, Kôtarô Bandô, Teruko Ômi, Reiko Kitami, Kimiko Tachibana, Reiko Kongô, Shôsaku Sugiyama.

Kaibyô Otamaga-ike

Shitoho, 1960

75 min.

Barevný, 35mm, 2.35:1

Režie: Yoshihiro Ishikawa. **Scénář:** Yoshihiro Ishikawa, Jirô Fujishima, Sotô Tachibana (předloha). **Produkce:** Mitsugu Ôkura. **Kamera:** Kikuzô Kawasaki. **Výprava:** Haruyasu Kurosawa. **Hudba:** Michiaki Watanabe. **Obsazení:** Shôzaburô Date, Noriko Kitazawa, Yôichi Numata, Fujie Satsuki, Fumiko Miyata, Shin Shibata Namiji Matsuura, Hiroshi Hayashi.

Kaidan

(Kwaidan)

Toho, 1964

183 min.

Barevný, 35mm, 2.35:1

Režie: Masaki Kobayashi. **Scénář:** Yôko Mizuki, Lafcadio Hearn (předloha).

Produkce: Shigeru Wakatsuki. **Kamera:** Yoshio Miyajima. **Střih:** Hisashi Sagara.

Výprava: Shigemasa Toda. **Hudba:** Tôru Takemitsu. **Obsazení:** Rentarô Mikuni, Michiyo Aratama, Misako Watanabe, Keiko Kishi, Tatsuya Nakadai, Yûko Mochizuki, Katsuo Nakamura, Tetsurô Tanba, Takashi Shimura, Eiko Muramatsu, Kazuo Kitamura, Shizue Natsukawa, Osamu Takizawa, Kanemon Nakamura, Kei Satô, Seiji Miyaguchi.

Kaidan

Eisei Gekijo, 2007

115 min.

Barevný, 35mm, 1.85:1

Režie: Hideo Nakata. **Scénář:** Satoko Okudera, Enchô Sanyûtei (předloha). **Produkce:**

Takashige Ichise. **Kamera:** Junichirô Hayashi. **Výprava:** Kyôko Yauchi. **Hudba:**

Kenji Kawai. **Obsazení:** Kumiko Asô, Kuroemon Onoe, Reona Hirota, Asaka Seto, Teisui Ichiryûsai, Mao Inoue, Masahiko Tsugawa, Tae Kimura, Hitomi Kuroki.

Kaidan Banchô sara yashiki

Toei, 1957

45 min.

Černobílý, 35mm, 1.37:1

Režie: Toshikazu Kôno. **Scénář:** Dotaira Muramatsu, Okamoto Kido (předloha).

Produkce: Yasumasa Ômori. **Kamera:** Hung Matsui. **Střih:** Shintarô Miyamoto.

Výprava: Chôshirô Katsura. **Hudba:** Yoneyama Masao. **Obsazení:** Hibari Misora, Chiyonosuke Azuma, Michiko Hoshi, Reiji Tsumura, Ushio Akashi.

Kaidan hebi-onna

Toei, 1968

85 min.

Barevný, 35mm, 2.35:1

Režie: Nobuo Nakagawa. **Scénář:** Nobuo Nakagawa, Fumio Kônami. **Produkce:** Kaname Ôgisawa, Tadayuki Ôkubo. **Kamera:** Yoshikazu Yamasawa. **Střih:** Yoshiki Nagasawa. **Výprava:** Hiroshi Kitagawa. **Hudba:** Shunsuke Kikuchi. **Obsazení:** Seizaburô Kawazu, Yukie Kagawa, Sachiko Kuwahara, Shingô Yamashiro, Kunio Murai, Kô Nishimura.

Kaidan Kasane-ga-fuchi

Shintocho, 1957

66 min.

Černobílý, 35mm, 1.37:1

Režie: Nobuo Nakagawa. **Scénář:** Kôhan Kawauchi, Enchô Sanyûtei (předloha). **Produkce:** Mitsugu Ôkura. **Kamera:** Yoshimi Hirano. **Střih:** Toshio Gotô. **Výprava:** Akira Ogumi. **Hudba:** Mikiachi Watanabe. **Obsazení:** Katsuko Wakasugi, Noriko Kitazawa, Takashi Wada, Tetsurô Tanba, Kikuko Hanaoka, Akira Nakamura, Fumiko Miyata, Sumiko Abe, Chisako Hara.

Kaidan Saga yashiki

Daiei, 1953

94 min.

Černobílý, 35mm, 1.37:1

Režie: Ryôhei Arai. **Scénář:** Tôkichi Kinoshita. **Produkce:** Hideo Nagata. **Kamera:** Yukimasa Makita. **Střih:** Mitsuzô Miyata. **Výprava:** Kiyoshi Kawamura. **Hudba:** Nakaba Takahashi. **Obsazení:** Takako Irie, Kôtarô Bandô, Kunitarô Sawamura, Shintarô Nanjô, Kazuko Fushimi.

Kaidan yukijorô

Daiei, 1968

79 min.

Barevný, 35mm, 2.35:1

Režie: Tokuzô Tanaka. **Scénář:** Fuji Yahiro, Lafcadio Hearn (předloha). **Produkce:** Masaichi Nagata, Ikuo Kubodera. **Kamera:** Chishi Makiura. **Výprava:** Akira Naitô. **Hudba:** Akira Ifukube. **Obsazení:** Shiho Fujimura, Akira Ishihama, Fujio Suga, Yoshirô Kitahara, Taketoshi Naitô, Machiko Hasegawa, Tatsuo Hananuno, Sachiko Murase, Sen Hara, Mizuho Suzuki, Masao Shimizu.

Onibaba

Kindai Eiga Kyokai, 1964

103 min.

Černobílý, 35mm, 2.35:1

Režie: Kaneto Shindô. **Scénář:** Kaneto Shindô, Rennyô (předloha). **Produkce:** Setsuo Noto, Hisao Itoya. **Kamera:** Kiyomi Kuroda. **Střih:** Toshio Enoki. **Výprava:** Kaneto Shindô. **Hudba:** Hikaru Hayashi. **Obsazení:** Nobuko Otowa, Jitsuko Yoshimura, Kei Satô, Jûkichi Uno, Taiji Tonoyama.

Seidan botan-dôrô

Nikkatsu, 1972

67 min.

Barevný, 35mm, 2.35:1

Režie: Chûsei Sone. **Scénář:** Kôji Toyoshima, Enchô Sanyûtei (předloha). **Produkce:** Ryôji Itô. **Kamera:** Kuratarô Takamura. **Střih:** Shinji Yamada. **Výprava:** Toshiyuki Matsui. **Hudba:** Naozumi Yamamoto. **Obsazení:** Setsuko Ogawa, Hajime Tanimoto, Emi Hara, Miki Hayashi, Yoshie Kitta, Mamoru Kinatsu.

Tôkaidô Yotsuya kaidan

Shintocho, 1959

77 min.

Barevný, 35mm, 2.35:1

Režie: Nobuo Nakagawa. **Scénář:** Yoshihiro Ishikawa, Masayoshi Ônuki, Tsuruya Nanboku IV (předloha). **Produkce:** Mitsugu Ôkura. **Kamera:** Tadashi Nishimoto.

Střih: Shin Osada. **Výprava:** Hiroyasu Kurosawa. **Hudba:** Michiaki Watanabe.
Obsazení: Shigeru Amachi, Noriko Kitazawa, Katsuko Wakasugi, Shuntarô Emi,
Ryûzaburô Nakamura, Junko Ikeuchi, Jun Ôtomo, Hiroshi Hayashi, Shinjirô Asano.

Ugetsu monogatari

(Povídky o bledé luně po dešti)

Daiei, 1953

102 min.

Černobílý, 35mm, 1.37:1

Režie: Kenji Mizoguchi. **Scénář:** Matsutaro Kawaguchi, Yoshikata Yoda, Ueda Akinari (předloha). **Produkce:** Masaichi Nagata. **Kamera:** Kazuo Miyagawa. **Střih:** Mitsuzô Miyata. **Výprava:** Kisaku Itô. **Hudba:** Fumio Hayasaka. **Obsazení:** Machiko Kyô, Mitsuko Mito, Kinuyo Tanaka, Masayuki Mori, Sakae Ozawa, Sugisaku Aoyama, Ryôsuke Kagawa, Kikue Mori.

Yabu no naka no kuroneko

(Černá kočka)

Kindai Eiga Kyokai, 1968

99 min.

Černobílý, 35mm, 2.35:1

Režie: Kaneto Shindô. **Scénář:** Kaneto Shindô. **Produkce:** Nobuyo Horiba, Setsuo Noto, Kazuo Kuwahara. **Kamera:** Kiyomi Kuroda. **Střih:** Hisao Enoki. **Výprava:** Takashi Marumo. **Hudba:** Hikaru Hayashi. **Obsazení:** Kichiemon Nakamura, Nobuko Otowa, Kiwako Taichi, Kei Satô, Rokkô Toura, Taiji Tonoyama, Hideo Kanze.

CITOVANÉ FILMY

Arima neko (Shigeru Mokutô, Japonsko, 1937)

Arima neko sôdô (Hakkô Saitô, Japonsko, 1936)

Botan dôrô (Shôzô Makino, Japonsko, 1914)

Building the Inferno (Marty Gross, USA, 2006)

Chi o suu bara (Michio Yamamoto, Japonsko, 1974)

Drákula (Dracula, Tod Browning, USA, 1931)

Frankenstein (James Whale, USA, 1931)

Gakkô no kaidan (Hideyuki Hirayama, Japonsko, 1995)

Godzilla (Gojira, Ishirô Honda, Japonsko, 1954)

Haha (Kaneto Shindô, Japonsko, 1963)

Hontô ni atta! Noroi no bideo (Yoshihiro Nakamura, Kenichi Suzuki, Hiroki Iwasawa a další, Japonsko, 1999-2014)

Ju-on (Takashi Shimizu, Japonsko, 2000)

Kabe otoko (Wataru Hayakawa, Japonsko, 2006)

Kaibyô nazo no shamisen (Kiyohiko Ushihara, Japonsko, 1938)

Kaibyô Okizaki sôdô (Bin Kato, Japonsko, 1954)

Kaibyô Ômagatsuji (Bin Kato, Japonsko, 1954)

Kaibyô Yonaki numa (Katsuhiko Tasaka, Japonsko, 1957)

Kaii Utsunomiya tsuritenjô (Nobuo Nakagawa, 1956)

Konchû daisensô (Kazui Nihonmatsu, Japonsko, 1968)

Kruh (Ringu, Hideo Nakata, Japonsko, 1998)

Kyôren no onna shishô (Kenji Mizoguchi, Japonsko, 1926)

Kyûketsu dokuro-sen (Hiroshi Matsuno, Japonsko, 1968)

Kyuketsuki Gokemidoro (Hajime Satô, Japonsko, 1968)

Mumie (The Mummy, Karl Freund, USA, 1932)

Noroi no yakata: Chi o suu me (Michio Yamamoto, Japonsko, 1971)

Saga kaibyô-den (Shigeru Mokutô, Japonsko, 1937)

Skeletons in the Closet (Deborah Ann DeSnoo, Takahiro Hamano, USA/Japonsko, 2010)

Temná voda (Honogurai mizu no soko kara, Hideo Nakata, Japonsko, 2002)

Temné vody (Dark Water, Walter Salles, USA, 2005)

Uchû daikaijû Girara (Kazui Nihonmatsu, Japonsko, 1967)

Vlkodlak v Londýně (Werewolf of London, Stuart Walker, USA, 1935)

Yotsuya kaidan (Shôzô Makino, Japonsko, 1912)

Yotsuya kaidan (Keisuke Kinoshita, Japonsko, 1949)

Yûrei yashiki no kyôfu: Chi wo sù ningyô (Michio Yamamoto, Japonsko, 1970)

5.2 LITERÁRNÍ PRAMENY

AKINARI, Ueda. *Vyprávění za měsíce a deště*. Praha, ČR: Odeon, 1971.

DE BENNEVILLE, James S. *Bakemono Yashiki (The Haunted House): Tales of the Tokugawa, Volume 2*. Teddington, UK: Echo Library, 2007. ISBN 978-1-40686-020-7.

DE BENNEVILLE, James S. *The Yotsuya Kwaidan or O'Iwa Inari: Tales of the Tokugawa, Volume 1*. Teddington, UK: Echo Library, 2007. ISBN 978-1-40686-019-1.

FASS, Josef (ed.). *Starožitné zrcadlo: Příběhy z doby Tchangů*. Praha, ČR: Odeon, 1977.

HEARN, Lafcadio. *Chinese Ghost Stories*. Clarendon, VT: Tuttle Publishing, 2011. ISBN 978-0-8048-4137-5.

HEARN, Lafcadio. *Hora lebek. V Japonsku plném duchů*. Praha, ČR: Volvox Globator, 2012. ISBN 978-80-7207-872-1.

HEARN, Lafcadio. *Kaidan/Japonské příběhy*. Praha, ČR: Brody, 1996. ISBN 80-902113-3-X.

HEARN, Lafcadio. *Kottô: Being Japanese Curios, with Sundry Cobwebs*. North Charleston, SC: CreateSpace, 2014. ISBN 978-1-4953-8258-1.

NOVÁK, Miroslav, HOLÝ, Petr, VOSTRÁ, Denisa, trans. *Kalhoty pro dva – Antologie japonského divadla*. Praha, ČR: Brody, 1997. ISBN 80-86112-06-3.

NOVOTNÁ, Zdenka (ed.). *Skříňka s poklady: Milostné povídky staré Číny*. Praha, ČR: Mladá fronta, 1961.

SHIRANE, Haruo (ed.). *The Tales of the Heike*. Chichester, NY: Columbia University Press, 2006. ISBN 978-0-231-13802-4.

SMITH, Richard Gordon. *Ancient Tales and Folklore of Japan*. London, UK: Forgotten Books, 2008. ISBN 978-1-6062-0091-9.

ŠIKIBU, Murasaki. *Příběh prince Gendžiho 1*. Praha, ČR: Paseka, 2002. ISBN 80-7185-452-2.

TANAKA, Kótaró. *Krabí zjevení: podivné příběhy ze starého Japonska*. Praha, ČR: Vyšehrad, 1999. ISBN 80-7021-310-8.

TYLERT, Royall (ed.). *Japanese Tales*. Reissue Edition. New York, NY: Random House, 2002. ISBN 978-0-3757-1451-1.

YANAGITA, Kunio. *The Legends of Tono*. 100th Anniversary Edition. Plymouth, UK: Lexington Books, 2008. ISBN 978-0-7391-2767-4.

5.3 LITERATURA

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London, UK: British Film Institute, 1999. ISBN 0-85170-717.

ALTMAN, Rick. *Obaly na vícero použití. Žánrové produkty a proces recyklace*. Iluminace, 2002, č. 4, ISSN 0862-397X.

ALTMAN, Rick. *Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru*. Iluminace, 1989, č. 1, s. 17-29. ISSN 0862-397X.

BALMAIN, Colette. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh, UK: Edinburgh University Press, 2008. ISBN 978-0-7486-2475-1.

BOHÁČKOVÁ, Libuše. *Přízraky a démoni Uedy Akinariho*. In AKINARI, Ueda. *Vyprávění za měsíce a deště*. Praha, ČR: Odeon, 1971.

BORDWELL, David. *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989. ISBN 978-0674543362.

BORDWELL, David. *Ozu and the Poetics of Cinema*. London, UK: BFI Publishing, 1988. ISBN 978-0-6910-0822-6.

BORDWELL, David. *Poetics of Cinema*. New York, NY: Routledge, 2007. ISBN 978-0-4159-7779-1.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Film Art: An Introduction*. Sixth Edition. New York, NY: McGraw-Hill, 2001. ISBN 0-07-231725-6.

CARROLL, Noël. *Podstata hororu*. *Illuminace*, 1993, č. 3. ISSN 0862-397X.

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York, NY: Routledge, 1990. ISBN 0-415-90216-9.

COMO, Michael. *Shôtoku. Ethnicity, Ritual, and Violence in the Japanese Buddhist Tradition*. New York, NY: Oxford University Press, 2008. ISBN 978-0-19-518861-5.

CUMMINGS, Doug. *Shindo's Kuroneko*. *Masters of Cinema: Kuroneko*. London, UK: Booklet k DVD 2009. EKA40104.

DESSER, David. *Eros plus Massacre: An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 1988. ISBN 0-253-31961-7.

FIGAL, Gerald. *Civilization and Monsters: Spirit of Modernity in Meiji Japan*. Durham, NC: Duke University Press, 2000. ISBN 978-0-8223-2418-8.

FLUECKIGER, Peter. *Imagining Harmony. Poetry, Empathy, and Community in Mid-Tokugawa Confucianism and Nativism*. Stanford, CA: Stanford University Press, 2011. ISBN 978-0-8047-6157-4.

GALLOWAY, Patrick. *Asia Shock: Horror and Dark Cinema from Japan, Korea, Hong Kong, and Thailand*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2006. ISBN 1-933330-12-0.

HEARN, Lafcadio. *Japan: An Attempt At Interpretation*. North Charleston, SC: CreateSpace, 2012. ISBN 978-1-4802-2562-6.

HENDERSON, Brian, MARTIN, Ann (ed.). *Film Quarterly. Forty Years – A Selection*. London, UK: University of California Press, 1999, p. 158-171. ISBN 978-0-5202-1603-7.

HUNTER, Jack. *Eros in Hell: Sex, Blood and Madness in Japanese Cinema*. London, UK: Creation Books, 1999. ISBN 1-871592-93-3.

HUTCHINGS, Peter. *Historical Dictionary of Horror Cinema*. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2008. ISBN 978-0-8108-5585-4.

HUTCHINGS, Peter. *The A to Z of Horror Cinema*. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2008. ISBN 978-0-8108-6887-8.

JANCOVICH, Mark (ed.). *Horror, The Film Reader*. New York, NY: Routledge, 2002. ISBN 0-415-23562-6.

KALVODOVÁ, Dana. *Vítr v piniích*. Brno, ČR: Odeon, 1975.

KAWIN, Bruce F. 1995. *Children of the Light* [online]. In GRANT, Barry Keith (ed.). *Film Genre Reader II*. Dostupné z WWW: <http://www.english2.mnsu.edu/casella/teaching/bruce_kawin-childrenofthelight.pdf>.

KROUSKÝ, Ivan, ŠILAR, František. *Japonsko-český slovník*. 2. vydání. Voznice, ČR: LEDA, 2006. ISBN 80-7335-045-9.

KRUPA, Viktor, HRABAL, F. R., trans. *Kodžiki, Japonské mýty*. Bratislava, SK: CAD PRESS, 2007. ISBN 80-85349-97-3.

KURIHARA, Toshie. 2003. *A History of Women in Japanese Buddhism: Nichiren's Perspectives on the Enlightenment of Women* [online]. In *The Journal of Oriental Studies, Vol. 13*. Dostupné z WWW: <<http://www.iop.or.jp/0313/kurihara.pdf>>.

LÍMAN, Antonín. *Mistři japonského filmu: 13 esejů*. Prah, ČR: Paseka, 2012. ISBN 978-80-7432-198-6.

MASON, R. H. P., CAIGER, J. G. *Dějiny Japonska*. Opravené vydání. Praha, ČR: Fighters Publications, 2007. ISBN 978-80-86977-13-3.

MASON, Penelope. *History of Japanese Art*. Second Edition. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, 2005. ISBN 0-13-117602-1.

MAYER, Fanny Hagin. *Religious Concepts in the Japanese Folk Tale*. Japanese Journal of Religious Studies, 1974, Vol. 1:1, ISSN 0304-1042.

McDONALD, Keiko I. *Japanese Classical Theater in Films*. Cranbury, NJ: Fairleigh Dickinson University Press, 1994. ISBN 0-8386-3507-4.

McROY, Jay (ed.). *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh, UK: Edinburgh University Press, 2006. ISBN 0-7486-1995-X.

McROY, Jay. *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*. New York, NY: Rodopi, 2008. ISBN 978-90-420-2331-4.

MEIKLE, Denis. *The Ring Companion*. London, UK: Titan Books, 2005. ISBN 978-1-8457-6001-4.

NEWMAN, Kim (ed.). *The BFI Companion to Horror*. London, UK: Cassell, 1997. ISBN 978-0-3043-3216-8.

PHILLIPS, Alastair, STRINGER, Julian (ed.). *Japanese Cinema: Texts and contexts*. New York, NY: Routledge, 2007. ISBN 978-0-415-32848-7.

RAGONE, August. *Eiji Tsuburaya: Master of Monsters: Defending the Earth with Ultraman, Godzilla, and Friends in the Golden Age of Japanese Science Fiction Film*. San Francisco, CA: Chronicle Books, 2007. ISBN 978-0-8118-6078-9.

REIDER, Noriko T. *Japanese Demon Lore. Oni from Ancient Times to the Present*. Logan, UT: Utah State University Press, 2010. ISBN 978-0-87421-794-0.

REIDER, Noriko T. *Tales Of The Supernatural In Early Modern Japan: Kaidan, Akinari, Ugetsu Monogatari*. Lewiston, NY: Edwin Mellen Press, 2002. ISBN 0-7734-7095-6.

RICHIE, Donald. *A Hundred Years of Japanese Cinema*. Revised and Updated Edition. Tokyo, JP: Kodansha International, 2005. ISBN 978-4-7700-2995-9.

RICHIE, Donald. *Japanese Cinema: Film Style and National Character*. New York, NY: Doubleday, 1971. ISBN 978-0-3850-9441-2.

SHARP, Jesper. *Historical Dictionary of Japanese Cinema*. Plymouth, UK: The Scarecrow Press, 2011. ISBN 978-0-8108-7541-8.

SHIMAZAKI, Satoko. *The End of the „World“: Tsuruya Nanboku IV's Female Ghosts and Late-Tokugawa Kabuki*. Monumenta Nipponica 2, 2011, vol. 66. ISSN 1880-1390.

SHIVELY, Donald H. (ed.). *Harvard Journal of Asiatic Studies Vol. 41 No. 2*. Cambridge, MA: Harvard-Yenching Institute, 1981. ISBN B00113S1-BA.

STANDISH, Isolde. *A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film*. New York, NY: Continuum, 2005. ISBN 978-0-8264-1709-1.

SUMPTER, Sara L. 2006. *From Scrolls to Prints to Moving Pictures: Iconographic Ghost Imagery from Pre-Modern Japan to the Contemporary Horror Film* [online]. In *Explorations: The Undergraduate Research Journal, Vol. 9*. Dostupné z WWW: <<http://ue.ucdavis.edu/explorations/2006/sumpter.pdf>>.

THOMPSONOVÁ, Kristin: Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod. *Illuminate* 10, 1998, č. 1. ISSN 0862397X.

VOSTRÁ, Denisa, HOLÝ, Petr. *Japonský svět podivných příběhů*. In TANAKA, Kótaró. *Krabí zjevení: podivné příběhy ze starého Japonska*. Praha, ČR: Vyšehrad, 1999. ISBN 80-7021-310-8.

YONEMOTO, Marcia. *Mapping Early Modern Japan: Space, Place, and Culture in the Tokugawa Period (1603-1868)*. London, UK: University of California Press, 2003. ISBN 0-520-23269-0.

INTERNETOVÉ DATABÁZE

www.hyakumonogatari.com

www.obakemono.com

www.midnighteye.com

www.weirdwildrealm.com

www.ja.wikipedia.org

www.jmdb.ne.jp

www.csfd.cz

www.imdb.com

6 PŘÍLOHY

6.1 SEZNAM K AidAN EIGA

PRE-K AidAN EIGA

Botan dôrô (1910)

Chibusa no Enoki (1910)

Jissetsu Yotsuya kaidan (Shôzô Makino, 1912)

Ban no Tarô: Isshin Tasuke yôkai taiji (Shôzô Makino, 1914)

Banchô sarayashiki (Shôzô Makino, 1914)

Botan dôrô (Shôzô Makino, 1914)

Muromachi goten hyakkaiden (Shôzô Makino, 1914)

Okazaki no neko (Shôzô Makino, 1914)

Yoshiwara kaidan teburi bôzu (Shôzô Makino, 1914)

Saga no bakeneko (1916)

Kaidan chibusa enoki (1917)

Nabeshima kaibyô (1917)

Akakabe myôjin kaibyô kidan (1918)

Îzumo kaidan (1918)

Yotsuya kaidan jitsûhi kanetani goro (1918)

Nabeshima neko sodo (1919)

Jasei no in (Kisaburô Kurihara, 1921)

Yotsuya kaidan (Jirô Yoshino, 1921)

Nabeshima no neko (1922)

Nabeshima no neko (Jirô Yoshino, 1923)

Yotsuya kaidan (Kaname Mori, 1923)

Yotsuya kaidan (Norio Yamagami, 1925)
Kyôren no onna shishô (Kenji Mizoguchi, 1926)
Irohagana Yotsuya kaidan (Inoue Kintarô, 1927)
Tokaido Yotsuya kaidan (Shirô Nakagawa, 1927)
Iemon (Norikuni Yasuda, 1928)
Shinban Yotsuya kaidan (Daisuke Itô, 1928)
Yotsuya kaidan (Takuji Furumi, 1928)
Kaidan: Kitsune to tanuki (Jirô Yoshino, 1929)
Kaidan kasane-ga-fuchi (Buntaro Futagawa, 1930)
Arima neko sôdô (Hakkô Saitô, 1936)
Arima neko (Shigeru Mokutô, 1937)
Saga kaibyô-den (Shigeru Mokutô, 1937)
Kaidan kasane-ga-fuchi (Hachiro Ogura, 1937)
Kaibyô-den (Kanji Suganuma, 1938)
Kaibyô akakabe daimyôjin (Kaname Mori, 1938)
Kaibyô gojûsan-tsugi (Shichinosuke Oshimoto, 1938)
Kaibyô nazo no shamisen (Kiyohiko Ushihara, 1938)
Kaidan chibusa enoki (Kanenori Yamada, 1939)
Kaidan kyôren no onna shishô (Shigeru Mokutô, 1939)
Noroi no ginbyô (Kanenori Yamada, 1939)
Kaibyô abura jigoku (Sôya Kumaga, 1940)
Shinrei jakuneko (Ryôhei Arai, 1940)
Yamabuki neko (Tadashi Fujiwara, 1940)

KAIDAN EIGA

- Nabeshima kaibyô den* (Kunio Watanabe, 1949)
- Yotsuya kaidan* (Keisuke Kinoshita, 1949)
- Yotsuya kaidan II* (Keisuke Kinoshita, 1949)
- Kaidan Fukagawa jowa* (Minoru Inuzuka, 1952)
- Kaibyô Arima goten* (Ryôhei Arai, 1953)
- Kaidan Saga yashiki* (Ryôhei Arai, 1953)
- Povídky o bledé luně po dešti* (Ugetsu monogatari, Kenji Mizoguchi, 1953)
- Banchô sara yashiki: Okiku to Harima* (Daisuke Itô, 1954)
- Kaibyô koshinuke daisôdô* (Torajiro Saito, 1954)
- Kaibyô Okazaki sôdô* (Bin Kato, 1954)
- Kaibyô Ômagatsuji* (Bin Kato, 1954)
- Shibijin yashiki* (Ryohei Arai, 1954)
- Kaidan botan-dôrô* (Akira Nobuchi, 1955)
- Byaku fujin no yoren* (Shirô Toyoda, 1956)
- Kaibyô Gojûsan-tsugi* (Bin Kato, 1956)
- Kaibyô ranbu* (Masamitsu Igayama, 1956)
- Kaii Utsunomiya tsuritenjô* (Nobuo Nakagawa, 1956)
- Onryô sakura dai-sodo* (Kunio Watanabe, 1956)
- Yotsuya kaidan* (Masaki Mori, 1956)
- Byakuya no yojo* (Eisuke Takizawa, 1957)
- Kaibyô Yonaki numa* (Katsuhiko Tasaka, 1957)
- Kaidan Banchô sara yashiki* (Toshikazu Kôno, 1957)
- Kaidan Honjo nanafushigi* (Gorô Kadono, 1957)
- Kaidan Kasane-ga-fuchi* (Nobuo Nakagawa, 1957)
- Kaidan iro zange: Kyôren onna shishô* (Ryosuke Kurahashi, 1957)

Byakuya no yojo (Eisuke Takizawa, 1957)

Bôrei kaibyô yashiki (Nobuo Nakagawa, 1958)

Hakuja komachi (Mitsuo Hirotsu, 1958)

Kaibyô Karakuri Tenjo (Kinnosuke Fukada, 1958)

Kaibyô noroi no kabe (Kenji Misumi, 1958)

Kaidan chibusa enoki (Gorô Kadono, 1958)

Shûnen no hebi (Kenji Misumi, 1958)

Tonosama Yajikita Kaidan dôchu (Tadashi Sawashima, 1958)

Ao hebi buro (Mitsuo Hirotsu, 1959)

Kaidan hitotsu-me Jizo (Kinnosuke Fukada, 1959)

Kaidan Kagami-ga-fuchi (Masaki Mori, 1959)

Tôkaidô Yotsuya kaidan (Nobuo Nakagawa, 1959)

Tôkaidô Yotsuya kaidan (Kenji Misumi, 1959)

Anchin to Kiyohime (Koji Shima, 1960)

Jigoku (Nobuo Nakagawa, 1960)

Kaibyô Otamaga-ike (Yoshihiro Ishikawa, 1960)

Kaidan Gojusan-tsugi (Kokichi Uchide, 1960)

Kaidan Kasane-ga-fuchi (Kimiyooshi Yasuda, 1960)

Kaidan Kakuidori (Kazuo Mori, 1961)

Kaidan Oiwa no bôrei (Tai Katô, 1961)

Yûrei Gojusan-tsugi (Masahiko Izawa, 1961)

Kaidan yonaki-dôrô (Katsuhiko Tasaka, 1962)

Okinawa kaidan: Sakazuri yûrei - Shina kaidan: Shikan yaburi (Satoru Kobayashi, Luo Hui Shaw, 1962)

Kaidan ijin yûrei (Satoru Kobayashi, 1963)

Kaidan onibi no numa (Bin Kado, 1963)

Kaidan zankoku yûrei (Satoru Kobayashi, 1964)
Kwaidan (Kaidan, Masaki Kobayashi, 1964)
Onibaba (Kaneto Shindô, 1964)
Yotsuya kaidan (Shirô Toyoda, 1965)
Namakubi jochi jiken (Kinya Ogawa, 1967)
Botan-dôrô (Satsuo Yamamoto, 1968)
Kaibyô noroi numa (Yoshihiro Ishikawa, 1968)
Kaidan barabara yûrei (Kinya Ogawa, 1968)
Kaidan hebi-onna (Nobuo Nakagawa, 1968)
Kaidan otoshiana (Koji Shima, 1968)
Kaidan yukijorô (Tokuzô Tanaka, 1968)
Kaidan zankoku monogatari (Kazuo Hase, 1968)
Yabu no naka no kuroneko (Kaneto Shindô, 1968)
Yôkai daisensô (Yoshiyuki Kuroda, 1968)
Yôkai hyaku monogatari (Kimiyoishi Yasuda, 1968)
Hiroku kaibyô-den (Tokuzô Tanaka, 1969)
Tôkaidô obake dôchû (Yoshiyuki Kuroda, Kimiyoshi Yasuda, 1969)
Yotsuya kaidan Oiwa no borei (Kazuo Mori, 1969)
Kaidan Kasane-ga-fuchi (Kimiyoishi Yasuda, 1970)
Kaidan nobori ryû (Teruo Ishii, 1970)
Oni (Kihachiro Kawamoto, 1972)
Seidan botan-dôrô (Chûsei Sone, 1972)
Shin kaidan shikiyoku gedô: O'Iwa no onryô Yotsuya kaidan (Kinya Ogawa, 1976)
Chûshingura gaiden Yotsuya kaidan (Kinji Fukasaku, 1994)
Otsuyu: Kaidan botan-dôrô (Masaru Tsushima, 1998)
Kaidan (Hideo Nakata, 2007)

Kuime (Takashi Miike, 2014)

TELEVIZNÍ K AidAN

Kaidan Hyaku Monogatari (Daisuke Tajima, Shunsaku Kawake, Noroi Tsuruta, Toru Hayashi, Kazuhiro Kobayashi, 2002)

Ayashiki bungô kaidan (Shinya Tsukamoto, Hirokazu Koreeda, Sang-il Lee, Masayuki Ochiai, Japonsko, 2010)

MIMOJAPONSKÉ K AidAN EIGA

Salinma (Yongmin Lee, Jižní Korea, 1965)

Yeogokseong (Hyeok-su Lee, Jižní Korea, 1986)

Yuki Onna (Jiří Barta, ČR/Japonsko, 2013)

6.2 OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

Obrázek 1: Inscenační postupy v rané japonské kinematografii.

1a: *Momiji-gari* (Tsunekichi Shibata, 1899).



1b: *Goketsu Jiraiya* (Shôzô Makino, 1921).



Obrázek 2: Honosné sídlo se mění ve starý hřbitov; *Kwaidan* (Kaidan, Masaki Kobayashi, 1964).



Obrázek 3: Důmyslná práce s kamerou a svícením, doplující lekací scény západního hororu; *Kaibyô Otamaga-ike* (Yoshihiro Ishikawa, 1960).



Obrázek 4: Efektivní proměna scény v *Tôkaidô Yotsuya kaidan* (Nobuo Nakagawa, 1959).



Obrázek 5: Finální katarzivní zobrazení souladu příčin a následků ve filmech Nobuo Nakagawy.

5a: *Kaidan Kasane-ga-fuchi* (1957).



5b: *Tôkaidô Yotsuya kaidan* (1959).



5c: *Jigoku* (1960).



5d: *Kaidan hebi-onna* (1968).



Obrázek 6: Maruyama Ôkyo, *Yûreizu Oyuki no maboroshi* (přibližně 1750).



Obrázek 7: Kaibyô ovládá Takako Irie a nutí ji k artistické performaci; *Kaidan Saga yashiki* (Ryôhei Arai, 1953).



Obrázek 8: Tradiční ikonografie yûreie, přízrak Otsuyu a Oyone v *Botan dôrô* (Satsuo Yamamoto, 1968).



Obrázek 9: Vznášející se přízrak Oyone, viditelně postrádající dolní polovinu těla; *Botan dôrô* (1968).



ABSTRAKT

Autor práce: Jan Gál

Katedra: Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Fakulta: Filozofická

Název práce: Poetika žánru kaidan

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Celkový počet znaků: 185 887

Klíčová slova: kaidan, kaidan eiga, japonský film, poetika, yûrei, yôkai

Cílem této magisterské diplomové práce je analýza ojedinělé žánrové formy kaidan eiga, která navazuje na dlouhou tradici japonské ústní lidové slovesnoti a literatury, obraznosti výtvarného umění a konvencí japonských divadelních forem. K dosažení vytyčených cílů práce využívá neoformalistické analýzy Kristin Thompsonové a pojetí poetiky podle Davida Bordwella, kdy jednotlivé analyzované prvky současně zasazuje do kontextu historického vývoje žánru napříč mediálními platformami.

ABSTRACT

Author: Jan Gál

Department: Department of Theatre, Film, and Media Studies

Faculty: Philosophical

Title of the thesis: Poetics of Kaidan Genre

Supervisor of the thesis: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Number of characters: 185 887

Key words: kaidan, kaidan eiga, Japanese film, poetics, yûrei, yôkai

The chief aim of this master thesis is to analyze unique genre form of kaidan eiga which follows long tradition of Japanese oral folklor, literature, visual art, and conventions of a traditional Japanese theatre forms. To achieve his goal the author of this thesis uses Kristin Thompson's neoformalistic analysis and David Bordwell's approach to film poetics, and in the same time he puts particular elements to the historical context of the genre.