

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

Magisterská diplomová práce

Zvířata v japonských pohádkách, mýtech a lidových vyprávěních

Animals in Japanese fairy tales, myths and folk tales

Vypracovala: Kateřina Slivová

Vedoucí diplomové práce: prof. PhDr. Zdenka Švarcová, Dr.

OLOMOUC 2010

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

Olomouc 1. května 2010

.....

Poděkování

Zde bych chtěla poděkovat prof. PhDr. Zdence Švarcové, Dr. za odborné vedení mé diplomové práce a za její ochotu, trpělivost a cenné připomínky.

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

Akademický rok: 2006/2007

ZADÁNÍ MAGISTERSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Katedra: Katedra asijských studií.....

Příjmení, jméno: Slivová Kateřina.....

Osobní číslo studenta: F03508.....

Studijní obor: Anglická a japonská filologie.....

Zadané téma¹:

“Zvířata v japonských pohádkách, mýtech a lidových vyprávěních“

.....
.....

Název práce v angličtině²:

“Animals in Japanese fairy-tales, myths and folk tales“

.....

Rozsah práce³: 60 stran

¹ Předpokládaný název práce, česky nebo v jazyce, v němž bude práce napsaná. Vyplňuje se tiskacím písmem. Případné drobné změny na titulní straně práce při jejím odevzdání (včetně psaní velkých a malých písmen či jiných typografických atypičností) budou ve STAGu opraveny dodatečně. Při zásadní změně názvu tématu musí posluchač podat nové zadání MDP se všemi náležitostmi.

² Anglický překlad předpokládaného názvu práce .

Zásady pro vypracování:

Formulace obecného pohledu na žánr pohádky na základě pramenů z oblasti etnologie, folkloristiky, literární teorie, kulturní antropologie apod. Popis metody, jakým budou vybrané japonské pohádky analyzovány. Charakteristika jednotlivých pohádek (prostředí, události, okolnosti, jazyk, způsob podání/vypravěčská strategie, poselství). Alespoň jedna pohádka bude analyzována na základě japonského originálu. V hlavní kapitole budou zvířecí postavy utříděny podle toho, jak jsou prezentovány, co reprezentují i jak jsou různými autory interpretovány. Diplomantka se na základě svých zjištění pokusí o vlastní interpretaci rolí zvířecích postav.

Seznam odborné literatury⁴:

- Assmann, Jan. *Kultura a paměť*, přel. M. Pokorný, Praha, Prostor, 2001.
Bettelheim, Bruno. *Za tajemstvím pohádek*, přel. L. Lucká, Praha, Nakl. Lidové noviny, 2000.
Eliade, Mircea. *Mýty, sny a mystéria*, Praha, Oikoymenh, 1998.
Jankovič, Milan. *Cesty za smyslem literárního díla*, Praha, Karolinum, 2005.
B. Mitford – *Tales of old Japan: Folklore, fairy tales, ghost stories and legends of the samurai*. New York: Dover Publication, Inc., 2005.
Miraculous Stories from the Japanese Buddhist Tradition (The Nihon ryōiki of the monk Kyōkai)
Royall Tyler, ed. – *Japanese tales*. New York: Pantheon Books, 2002.
Vladimír Propp – Morfologie pohádek se studií Clauda Lévi-Strausse. Praha: Ústav pro českou literaturu ČSAV, 1970.
Hiroko Ikeda – *A type and motif index of Japanese folk-literature*. Helsinky, 1971.
Keigo Seki – *Folktales of Japan*. Chicago, 1963.

Termín zadání práce: červen 2007

Termín odevzdání práce⁵: leden 2009

Vedoucí diplomové práce, titul (hůlkovým písmem): Doc. Zdenka Švarcová, Dr.

Z. Švarcová

.....
podpis vedoucího práce

10. 7. 2007

.....
datum



Dana Mládková

.....
podpis vedoucího katedry

Z. Švarcová

.....
podpis děkana

³ Viz Prováděcí norma Studijního a zkušebního řádu UP v Olomouci na FF UP, článek 9 bod 5.

⁴ Uvádějí se pouze stěžejní prameny (asi 5 titulů).

⁵ Termín je zpravidla dán Harmonogramem FF na příslušný akademický rok. Součástí práce je desetiřádková anotace vevázaná za stránkou s autorským prohlášením. Anotace obsahuje: cíle práce, způsob naplňování cílů, klíčová slova a resumé výsledků. U práce se předpokládají bibliografické údaje zpracované podle platné normy (nejlépe ISO). Práce se odevzdává na katedrách ve dvou tištěných verzích a na CD.

OBSAH

Ediční poznámka.....	7
Úvod.....	8
1. Definování základních pojmů.....	10
1.1. Lidová slovesnost.....	10
1.2. Žánry lidové slovesnosti.....	10
1.2.1. Pohádka.....	11
1.2.2. Lidové vyprávění.....	12
1.2.3. Mýtus.....	12
2. Japonská lidová slovesnost, náboženské vlivy a konkrétní žánry.....	14
2.1. Národní folklor, jeho historie a vývoj.....	14
2.2. Náboženské vlivy.....	15
2.3. Mýty.....	17
2.3.1. Ainuská mytologie.....	18
2.4. Pohádky a lidové příběhy.....	18
3. Typické rysy japonských pohádek.....	20
3.1. Analýza pohádek na základě japonského originálu.....	21
4. Funkce zvířecích postav v japonských pohádkách.....	28
4.1. Metoda analýzy pohádek podle Proppa.....	29
4.1.1. Funkce jednajících osob.....	30
4.1.2. Ostatní prvky pohádky.....	31
5. Analýza vybraných pohádek.....	34
5.1. Vzájemné spojování funkcí.....	35
5.2. Ztrojování funkcí.....	35
5.3. Motivace zvířecích postav.....	35
5.4. Funkce a atributy zvířecích postav.....	37
6. Zvířecí postavy, jejich funkce a atributy v dalších pohádkách.....	64
Závěr.....	73
Anotace.....	75
Summary.....	76
Bibliografie.....	77
Příloha.....	80

Ediční poznámka

Pro přepis japonských jmen, názvů a výrazů používám českou transkripci, s výjimkou bibliografie, ve které je zachována anglická transkripce anglických překladů japonských zdrojů. Japonská jména uvádím podle evropského pořádku, t. j. nejdříve jméno a poté příjmení.

Názvy děl, citace a parafráze jsou přeložené do českého jazyka autorkou diplomové práce.

Úvod

Pohádky provází téměř každého člověka od útlého dětství až po dospělost. Přináší čtenáři nejen zábavu, ale i poučení. Ukazují nám, jak je důležité chovat se slušně a pomáhat ostatním, protože v pohádkách je dobro vždy po zásluze odměněno. Podporují naši fantazii, když vykreslují svět plný čarodějů, strašidel a podmořských paláců. Pohádky také tvoří důležitou část literárního dědictví každé země. Jakožto součást lidové slovesnosti představují kulturní paměť národa, prostředek, který napomáhal uchovat dávné tradice a zvyky obyvatel (Assmann, 2001). Lidé si již po staletí vyprávěli různé příběhy a historky a jejich prostřednictvím se dozvídali i o životě svých předků. Lidová slovesnost ovšem nezahrnuje jenom pohádky, ale i mýty a lidová vyprávění. Rozdíl mezi danými žánry se však často stírají a někdy je nesnadné rozlišit, zda se jedná o pohádku nebo zda by daný příběh měl být považován spíše za lidové vyprávění.

Japonský folklor nabízí nepřehledné množství pohádek, mýtů a lidových příběhů. Ve srovnání s evropským folklorem se liší v několika aspektech. Za prvé, nejstarší písemné záznamy lidové slovesnosti, kroniky *Kodžiki* a *Nihonšoki*, se objevily už v 8. století, zatímco v Evropě byly první sbírky folkloru publikovány až někdy v 18. století. Za druhé, život obyčejných lidí byl v Japonsku vždy silně provázán s náboženstvím, což se samozřejmě projevilo i v literatuře. V japonských sbírkách pohádek najdeme mnoho příběhů, ve kterých vystupují mniši nebo dokonce i samotní bohové.

Také samotný žánr japonské pohádky mohou evropští čtenáři shledávat poněkud nepochopitelným. Japonské pohádky často postrádají tzv. šťastný konec, někdy nemají takřka žádnou zápletku nebo v nich hlavní kladné postavy jednají velmi krutě. Liší se ovšem nejen obsah, ale také forma. I ta dodává japonským pohádkám jejich specifický ráz. Pokud se podíváme na japonskou pohádku v originálním znění, zjistíme, že mezi její základní rysy patří zejména typické úvodní a závěrečné formule, dále časté používání citoslovců a slov zvukomalebných.

Na druhou stranu, jestliže srovnáme pohádky z různých zemí, všimneme si, že mají i mnoho společných rysů. Objevují se v nich nadpřirozené bytosti, kouzelné předměty a mluvící zvířata. Právě zvířecí postavy představují zajímavý aspekt. Ačkoliv se vyskytují v pohádkách a lidových příbězích na celém světě, jejich vlastnosti a role se mohou lišit. V evropských pohádkách draci požírají princezny, zatímco v Asii jsou to

božské bytosti, které dokážou přivolat déšť a zachránit tak úrodu. Stejně tak obyčejná kočka, kterou najdeme takřka na celém světě. V Evropě bývá spojována s čarodějnicemi a magií, v japonských příbězích vystupuje někdy jako krutý démon, jindy pomůže chudákovi k penězům. V japonském folkloru zvířata také velmi často vystupují jako poslové nebo služebníci nejrůznějších božstev.

Zvířecími postavami jsem se zabývala už ve své seminární práci k souborné postupové zkoušce, nazvané *Zvířata v japonských pohádkách*. Zajímalo mě, zda stojí na straně dobra či zla, jaké mají lidské vlastnosti, případně nadpřirozené schopnosti. Soustředila jsem na zvířata, která se v pohádkách vyskytují nejčastěji – lišky, jezevce, opice, kočky a draci. Ve svém zkoumání jsem vycházela z korpusu osmi pohádek, další poznatky jsem čerpala z několika pohádkových sbírek. Došla jsem k závěru, že zvířata mají v japonských pohádkách důležitou úlohu a jsou jim přisuzovány velmi rozmanité role, stejně tak i vlastnosti. Rozhodně si tato oblast zaslouží hlubší prozkoumání.

V této práci budu charakterizovat roli zvířecích postav v japonské lidové slovesnosti. Korpus pohádek, které rozebírám, jsem rozšířila na dvojnásobný počet, aby zahrnoval nejen nejznámější pohádky, ale hlavně různé zvířecí postavy. Primárními texty jsou různé sbírky pohádek a lidových příběhů, a to v českém, anglickém i japonském znění. Jednotlivé pohádky budu analyzovat za pomoci metody literárního vědce V. Proppa, klíčovou prací je jeho studie *Morfologie pohádky*, ve které klasifikoval pohádky podle funkcí jednajících osob, respektive podle okruhu jejich jednání.

Mým cílem je pokusit se nejdříve všeobecně charakterizovat japonské zvířecí pohádky a posléze interpretovat role zvířecích postav, které se v nich objevují. Práce je rozdělena do několika hlavních kapitol. V první části se zabývám žánrem lidové slovesnosti obecně, posléze i situací v Japonsku, přičemž se vždy věnuji zejména té oblasti, kde hrají nějakou roli zvířecí postavy. V druhé části se zaměřím konkrétně na žánr japonské pohádky a na její typické rysy, které si přímo ukážeme na rozboru dvou pohádek v japonském jazyce. Ve třetí části se věnuji zvířecím postavám, budu klasifikovat funkce a atributy zvířecích postav v jednotlivých pohádkách. Nakonec stejným způsobem utřídím funkce a typické vlastnosti zvířat v japonských pohádkách obecně.

1. Definování základních pojmů

1.1. Lidová slovesnost

V literatuře představuje lidová slovesnost specifickou kategorií, jejíž počátky sahají ještě před vznik písemnictví. Na rozdíl od literárního projevu nebyla zaznamenávána písemně, ale ústně se předávala z generace na generaci. Na počátku byl samozřejmě individuální autor, většinou anonymní, ale časem docházelo k šíření děl mezi ostatní lid a vzhledem k tomu, že díla nebyla zachycena písemně, i ke vzniku různě pozměněných a upravených verzí. Teprve někdy v 18. století se objevili první sběratelé ústní lidové slovesnosti a jejich zásluhou došlo k zaznamenání a uchování těchto děl i v písemné podobě. Situace v Japonsku byla poněkud odlišná. Nejstarší dochované záznamy lidové slovesnosti pocházejí už z 8. století. Na druhou stranu, první významní lingvisté, kteří se zabývali samotným žánrem národního folkloru a publikovali četné sbírky lidových vyprávění a pohádek, se objevili až ve století dvacátém.

Každý národ se vyznačuje typickým folklorem, i když některé rysy mohou mít společné s jinými národy. Podobné pohádky tak můžeme najít u nás i v Japonsku, přestože je velmi nepravděpodobné, že by mezi oběma zeměmi docházelo v minulosti k většímu kontaktu.

Tvorba lidové slovesnosti převažovala zejména na venkově, kde sloužila k vysvětlení různých přírodních úkazů, poukazovala na život rolníků, na jejich každodenní setkávání s přírodou, na zemědělské rituály apod. Až později se různé formy lidové slovesnosti začaly objevovat i mezi městským obyvatelstvem. Lidová slovesnost zahrnuje lyriku, epiku i drama. Do lidové prózy patří pohádky, lidové příběhy (aneb vyprávění ze života), anekdoty, legendy a mýty, přísloví, pranostiky a pověry.

1.2. Žánry lidové slovesnosti

Obrátme se nyní k samotným žánrům lidové slovesnosti, kterými se ve své práci zabývám. Uvedla jsem, že mým hlavním zájmem je pohádka, ale vzhledem k tomu, že u mnoha japonských pohádek můžeme stejný motiv najít i v lidových vyprávěních a mýtech, krátce se podíváme i na tyto žánry.

1.2.1. Pohádka

Pohádku, jinými slovy báchorku, definuje *Průvodce literárními pojmy* (Kaločová, 1994, 40) jako prozaický žánr lidové slovesnosti, kde je zásadním krédem boj dobra se zlem. V konečné fázi dobro vítězí, zlo je poraženo. Pohádka vyjadřuje lidskou touhu po právu a spravedlnosti, kterých lze někdy dosáhnout i za pomoci nadpřirozených bytostí. Dle mého názoru je ale představa, že pohádky musí vždy nutně dobře skončit, značně zkreslená. Ukázat si to můžeme nejen na příkladech evropských pohádek (například v „Malé mořské víle“ od Hanse Christiana Andersena, kdy princ neopětuje dívčiny city a ožení se s jinou, zatímco samotná hrdinka na konci umírá), ale také na příkladu japonské pohádky „Bílý jeřáb“ (Černá & Novák, 1973). V ní se mladík ožení s krásnou dívkou, aniž by tušil, že je to ve skutečnosti bílý jeřáb, kterému zachránil život. Po čase se vinou jeho matky, která porušila zákaz, dívka promění zpět v jeřába, odletí a umírá. V klasické pohádce bychom přitom očekávali, že hlavnímu hrdinovi bude poskytnuta šance dívku zachránit, pokud bude ochotný překonat nějaké překážky.

Jako typický rys pohádky bych tedy spíše uvedla, že se jedná o žánr lidové slovesnosti, v němž většinou vítězí dobro nad zlem a u kterého čtenář předpokládá, že se nezakládá na pravdě. Konkrétní čas, ani místo v něm ve vztahu ke skutečnosti nehrají roli. Pohádka se většinou neváže ani ke konkrétní osobě, typické je, že děj i postavy jsou popsány velmi stručně, formule použité pro jejich popis se často opakují. Záměrem pohádky není přiblížit čtenáři nějakou historickou událost, ale pobavit ho či morálně vychovávat - zlo je na konci potrestáno.

Samotné pohádky můžeme rozdělit do několika skupin. V *Labyrintu literatury* najdeme toto členění:

„Nejpočetnější a patrně nejstarobylější jsou kouzelné pohádky (fantastické)... Vystupují v nich víly, sudičky, čarodějnice, obři, trpaslíci, draci a kouzelníci, zakletí princové a princezny, kouzelné hůlky a stolečky, které se sami prostírají, a děj směřuje obvykle k šťastnému závěru, kdy dobro nakonec zvítězí nad zlem a slabší nad silnějším. Další druh představují pohádky zvířecí, kde jsou hlavními nositeli děje zvířata vystupující jako lidé, a proto mají tyto pohádky blízko k bajce, která ovšem nepatří do lidové slovesnosti, ale k literatuře umělé. V pohádkách legendárních vystupují zjednodušeně a zlidštěně pojaté postavy biblické. Mladší druh představuje pohádka novelistická, charakteristická omezenou fantastikou.“ (Karpatský, 2008, 366-7)

Podobným způsobem pak klasifikoval pohádky Vladimír J. Propp, na základě návrhu jiného literárního vědce, Vsevoloda F. Millera. Propp člení pohádky na ty s nadpřirozeným obsahem, pohádky ze života a pohádky o zvířatech. Sám pak přiznává, že i když je uvedená klasifikace ve svém základě správná, vynořují se například otázky, kam zařadit pohádky s nadpřirozeným obsahem, kde hrají velmi závažnou úlohu právě zvířata, či zda pohádky o zvířatech neobsahují někdy ve značné míře prvky nadpřirozena. (Propp, 2008, 15)

Kromě Proppa a Millera se klasifikací pohádek zabývali i další významní literární vědci, například W. Wundt, který též vyčlenil zvířecí pohádky jako jednu z kategorií, či A. Arne, jehož základní klasifikace zahrnuje pohádky o zvířatech, vlastní pohádky a anekdoty.

S ohledem na fakt, že mým záměrem je interpretovat různé role zvířecích postav v japonských pohádkách, rozhodla jsem se do své práce zařadit všechny japonské pohádky, kde se zvířata vyskytují, bez ohledu na to, do jaké kategorie patří.

1.2.2. Lidové vyprávění

V literárních slovnících podrobnou definici žánru lidového vyprávění většinou nenajdeme, ale pokud se podíváme na základní rysy lidového vyprávění, je vidět, že jsou z velké části shodné s žánrem pohádky. Také lidové vyprávění může popisovat nereálnou událost, odehrává se na smyšleném místě a vystupují v něm postavy pohádkového charakteru, mluvící zvířata apod. Na rozdíl od pohádky ovšem často zachycuje i skutečný děj a vychází z reálných postav. U lidového vyprávění čtenář automaticky nepředpokládá šťastný konec, cílem může být pobavení, poučení, ale i samotné sdílení příběhu.

1.2.3. Mýtus

Posledním žánrem, který se pokusím definovat, je mýtus. Stručně řečeno, mýty (jinak řečeno báje) jsou vyprávění, pomocí kterých si naši předci vysvětlovali vznik a fungování světa a přírodních sil. Většinou si představovali, že za vším stojí nadpřirozené síly, bohové. Jednotlivé mýty dohromady tvoří mytologii určitého společenství či národa. Mircea Eliade definuje mýtus jako samotný základ sociálního života a kultury. Mýtus v „primitivních“ a archaických společnostech vyjadřoval

absolutní pravdu, protože vyprávěl *posvátný příběh*, nadlidské zjevení, které nastalo na úsvitu *velké doby*, v posvátném čase počátku (*in illo tempore*)... Jinými slovy, mýtus je skutečný příběh, který nastal na počátku času a slouží jako vzor pro lidské chování (Eliade, 1998, 13)¹. Mýtus se přeneseně dá považovat za základ literatury, který je dodnes hojně využíván - četné postavy a příběhy z mýtů se znovu objevují i v jiných literárních dílech, a co je pro moji práci podstatné, i v pohádkách. Takový případ můžeme najít například v japonském mýtu, který je zapsán v kronice *Kodžiki*. Tajemný mládenec navštěvuje potají v noci dívku, která poté počne jeho dítě. Na radu rodičů mu zašije do rubu šatů jehlu s navlečenou konopnou nití, aby posléze mohli vypátrat jeho původ. Nit', která se táhne klíčovou dírkou, je zavede k hoře Miwa, kde se stopa ztrácí u svatyně. Mládenec je zřejmě božského původu. Tento motiv se vyskytuje i v pohádkách, přičemž jejich verze se mohou značně lišit. V příběhu „Orlí vajíčka“² (Janagita, 1954) mladou dívku také po několik nocí navštěvuje neznámý muž, načež se dívčin otec dozví od kolemjdoucího jasnovidce, že jeho budoucí zeť je ve skutečnosti had. Jasnovidce mu také prozradí, jak se nezvaného nápadníka zbavit a ochránit dceru. Dívčin otec poté zjistí, že jasnovidce je ve skutečnosti žabákem, kterého předtím před stejným hadem zachránil. I u jiných pohádek můžeme vidět, že jejich děj byl ovlivněn mýty či mytologickými motivy. Většina pohádek totiž v podstatě vznikala ve stejné době a je tedy přirozené, že docházelo k jejich prolínání. Příběh o vděčném králíkovi, který mladému bohu prorokuje, že se ožení s princeznou z Inaby, najdeme v takřka stejném znění nejen v kronice *Kodžiki*, ale i ve sbírce pohádek *Démonova flétna* (Eliášová, 1943).

Ze všeho, co již bylo řečeno, vyplývá nejen, že pohádky, mýty a lidová vyprávění mají společné některé rysy, ale že tedy často dochází ke stírání rozdílů mezi nimi. Podobné či dokonce stejné postavy, zápletky či motivy můžeme najít ve všech třech žánrech. Jestliže jsem na začátku uvedla, že se hodlám zaměřit na zvířecí postavy zejména v japonských pohádkách, myslím, že pod tento termín mohu zahrnout i příběhy, které by se daly zařadit i do kategorie lidového vyprávění či mýtu. Tento přístup podle mého názoru podporuje i fakt, že samotné sbírky japonských příběhů, které používám jako primární zdroje, obsahují různé pohádky, lidové příběhy a mýty, aniž by jejich editoři nějak kategoricky rozlišovali žánrové rozdíly mezi nimi.

¹ Uvozovky a kurziva jsou převzaty z díla.

² v originále „The Eagle's Eggs“

2. Japonská lidová slovesnost, náboženské vlivy a konkrétní žánry

2.1. Národní folklor, jeho historie a vývoj

Stejně jako jiné národy, i Japonsko disponuje bohatým národním folklorem, jehož historie se datuje do dávných dob.

První literární písemné památky, které zachycují japonskou lidovou slovesnost, se objevily už v 8. století. Tvoří je zejména tyto tři kompilace – kroniky *Kodžiki* (sestavena r. 712) a *Nihon šoki* (r. 720) a záznamy z tehdejších provincií Japonska nazvané *Fudoki* (kompilace trvala zhruba dvacet let, od r. 713). Kroniky zachycují domácí mytologii a dějiny země, zatímco *Fudoki* se zabývá mimo jiné místními legendami a pohádkami. Později, zhruba v 10. století, se objevila další prozaická díla, která vycházela z lidových vyprávění a pohádkových příběhů. Nazývají se *mukaši monogatari*, aneb pohádková *monogatari* (monogatari = vyprávění o věcech, lidech). Nejznámější zahrnují *Ucubo monogatari* (hlavní hrdina žije s matkou v dutině stromu), *Očikubo monogatari* (dívka Očikubo musí snášet příkoří od nevlastní matky, dokud se šťastně neprovdá za generála – stejný motiv najdeme v evropské pohádce o Popelce) a *Taketori monogatari* (stařec najde v dutině bambusu malou dívku). V 11. století pak vznikla sbírka *Kondžaku monogatari*. Obsahuje 31 svazků náboženských i světských příběhů z Japonska, Indie a Číny, které zahrnují i legendy a pohádky. Ačkoliv lidové příběhy, pohádky a pověsti i v následujících stoletích inspirovaly různé autory a jejich díla, lidovou slovesností jako samotným žánrem se až do 19. století nikdo příliš nezabýval.

První ucelenější sbírky pohádek a lidových vyprávění se objevily ve 20. století. Jedním z prvních významných etnografů, jenž přispěl k opravdovému zájmu o japonský folklor, je Lafcadio Hearn, který propagoval japonský folklor a zvyky také v zahraničí. Do Japonska přišel v roce 1890 a během svého života tady sepisoval a publikoval japonské lidové příběhy, legendy a duchařské historky, například v díle *Kaidan*. Významným sběratelem japonského folklóru byl také Kunio Janagita – básník, folklorista a etnograf, který procestoval celé Japonsko a vždy se zajímal o místní zvyky, kulturu a ústní slovesnost. Považoval ji za důležitou součást národního dědictví a věřil, že stejně tak smýšlí i většina Japonců:

„Japonsko v polovině 20. století nabízí folkloristovi bohatou úrodu dávných legend, příběhů, řemesel a lidových obřadů. ...milióny postarších Japonců stále cítí, že je jejich povinností uchovat a dále předávat jejich dávné tradice. Zvláště jejich tradice

stojí za shromažďování, neboť odhalují, že Japonci po staletí zůstávají v podstatě jedním národem.“ (Dorson, 1963, 50)³

Výsledkem jsou jím vydané sbírky japonských pohádek, legend i obřadů a tradičních rituálů, a dále knihy zabývající se samotným oborem folkloristiky, zaměřené zejména na Japonsko. V roce 1930 vydal Janagita sbírku pohádek *Nihon mukašibanaši šú*. Jeho žák Keigo Seki navázal na jeho práci a v roce 1950 uveřejnil sbírku nejpopulárnějších japonských pohádek *Nihon mukašibanaši šúsei*. V současnosti se japonské lidové slovesnosti věnuje řada odborníků nejen v Japonsku, ale i ve světě, nemluvě o širokém zájmu o japonské příběhy ze strany veřejnosti – důkaz, že zájem o lidové příběhy, legendy a pohádky nevyhasnul.

2.2. Náboženské vlivy

Na rozdíl od evropských pohádek si u těch japonských můžeme povšimnout, že často obsahují náboženské motivy. Japonské pohádky vypráví příběhy o potulných mniších, o bozích navštěvujících krásné dívky v podobě hada či draka, o tajuplných, opuštěných svatyních, ve kterých straší. Tyto motivy pochází ze dvou hlavních náboženství Japonska, šintoismu a buddhismu.

Šintoismus je v podstatě domácím náboženstvím Japonska, je to jediné náboženství, které vzniklo na japonském území. Vychází z polytheismu a animismu, který klade důraz na existenci mystických, duchovních sil, jenž se mohou vyskytovat kdekoli - všechno na zemi je živé a má svou duši. V šintoismu se tyto mystické síly nazývají *kami* a mohou sídlit v jakémkoli živém tvorů, předmětu či místu. To vysvětluje nesčetné množství bohů a bůžků, které šintoisté uctívají. Není neobvyklé, že se předmětem uctívání stává kámen, strom nebo zvíře.

„Pro náboženský život mají zvířata velice důležitou symboliku a mytologii; být ve spojení se zvířaty, hovořit jejich řečí, stát se jejich přítelem a pánem znamená osvojit si daleko bohatší duchovní život, než je prostý život ostatních smrtelníků. Přitom se

³ v originále: „Mid-twentieth-century Japan offers the folklorist a rich harvest of ancient legends, tales, crafts, and folk observances. ...millions of elderly Japanese still feel it their duty to preserve and hand down their ancient traditions. Their traditions are especially worth collecting because they reveal that the Japanese have for centuries remained fundamentally one people.”

zvířata v očích „primitivních“ lidí těší obrovské vážnosti: znají tajemství života a přírody, znají dokonce tajemství dlouhověkosti a nesmrtelnosti.“ (Eliade, 1998, 55)

V šintoistických mýtech, zaznamenaných v kronikách *Kodžiki* a *Nihon šoki*, se setkáváme se zvířaty jako posly (ropucha, havran) či průvodci (volavka), bohové se proměňují ve zvířata (krokodýl, had), pokud se nechtějí ukázat ve své pravé podobě, apod.

Po celém Japonsku stojí svatyně zasvěcené bohu rýže Inarimu, který je zde velmi populární. Bývá zobrazován se dvěma svazky rýže a s liškou po svém boku. Inari se často zjevuje v podobě lišky nebo lišku posílá místo sebe jako svého posla. Někdy přímo dochází k uctívání samotné lišky: „Tradice týkající se lišek, nejběžnější téma nadpřirozených setkání v Japonsku, se obrovsky liší od evropských zvířecích pohádek, protože lišky mají, nebo kdysi měly, charakter božstva. Rodiny stále uctívají kicunegami, liščí božstvo.“ (Dorson, 1963, 36-37)⁴ Lišky jako poslové Inariho se objevují i v lidových příbězích. Dalšími zvířaty, která bývají uctívána jako bohové, jsou například opice a hadi. V lidovém vyprávění „Obět“⁵ (Tyler, 2002) venkované z provincie Mimasaka uctívají dva strašlivé bohy Čúsana a Kóju, kteří každý rok vyžadují lidskou oběť, krásnou a mladou dívku. Čúsan je had a Kója opice. Jiný příběh, „Pes a jeho žena“⁶ (Tyler, 2002), líčí setkání mladíka s dívkou, která žije se psem. Později se mladík s přáteli snaží dívku vysvobodit a psa chytit a zabít, ale nepodaří se jim to a usoudí, že to musel být nějaký bůh proměněný ve psa.

Buddhismus je náboženský systém založený na učení indického prince Siddhárthy Gautamy. Do Japonska pronikl v polovině 6. století a vliv tohoto náboženství se brzy projevil i v lidové slovesnosti. Vznikaly příběhy o zjeveních Buddha, o chudých mniších putujících zemí a zažívajících různá dobrodružství, o prostých lidech, které jejich víra v buddhistická božstva zachránila. Protože božstva na sebe mohou brát jakoukoli podobu, není neobvyklé, že se setkáme s příběhy, kde vystupují ve zvířecí podobě. V příběhu „Hluboká jako moře“⁷ (Tyler, 2002) se lovec modlí k bohyni

⁴ v originále: „Traditions about foxes, the commonest theme of supernatural encounters in Japan, differ vastly from European animal tales, for the fox possesses, or once possessed, the character of a deity. Families still worship kitsunegami, the fox deity.“

⁵ v originále „The Sacrifice“

⁶ v originále „The Dog and His Wife“

⁷ v originále „As Deep As the Sea“

Kannon a ta ho přijde zachránit v podobě obrovského hada. Na druhou stranu, v jiných vyprávěních jsou to právě zlomyslná zvířata, většinou liška a jezevec, která se proměňují v buddhistické mnichy, různá zjevení či dokonce v celé svatyně, aby napálila nevinné věřící.

2.3. Mýty

Nejstarší záznamy, které popisují japonskou mytologii, najdeme v kronice *Kodžiki* (*Zápisky o starých věcech*), kterou sestavil v 8. století dvořan Ó no Jasumaro na příkaz císaře Tenmu. Jeho záměrem bylo formulovat mytologii domácího náboženského kultu *šintó* a popsat dosavadní dějiny země. Po předmluvě následují tři části, pro nás je důležitá první část, která se zabývá mýty o vzniku země, stvoření japonských ostrovů a zrození celého pantheonu bohů. Druhá a třetí část pak zachycuje legendy o založení státu a historické záznamy o panování císařského rodu, prolíná se tu historie s fikcí. Zatímco některé kapitoly nabízí prostý výčet panovníků, jejich manželek, dětí a vnuků, v dalších najdeme příběhy ze života vládce i lidu, střídá se próza s poezií (postavy spolu často hovoří ve verších, dvoří se jeden druhému v písních). Na *Kodžiki* navazuje kronika *Nihon šoki* (*Japonské anály*), která také začíná mytologií bohů a končí záznamem vlády císařem Tenmu. V této kronice jsou však již mytologické příběhy a historická fakta striktně rozlišovány.

Ačkoliv se japonská mytologie soustředí zejména na vznik japonských ostrovů a stvoření dalších bohů božskou dvojicí Izanagim a Izanami, i další mýty jsou nejméně zajímavé. Nemůžeme si nepovšimnout, že v nich sehrála zvířata významnou roli. V legendě o bohyni slunce Amaterasu jsou povoláni kohouti, aby pomohli uraženou bohyni usmířit a vylákat z jeskyně. Bůh Watacumi, vládce moří, poroučí rybám a krokodýlům, jeho dcera Tojotamabime se umí v krokodýla proměnit. V jiné legendě se panovníkovi v noci zdá, že má hada omotaného kolem krku, sen je předzvěstí zrady. Motivem hada, a celkově spojením zvířecích postav a japonské mytologie, se v jedné části sbírky esejů *Mezi nebem a zemí* zabývá Antonín Líman:

„Motiv hadů jako dárců snů a jazyka samotného, jejich magická schopnost prozření, síla jejich plodnosti, spojení s matkou Zemí a tedy s dušemi zesnulých předků patří také k samým základům japonské mytologie. Had imponoval dávným lidem mnoha vlastnostmi: sídlil v hlubinách země, neměl na očích víčka, a proto "viděl" dnem

i nocí, dovedl zabíjet smrtícím jedem, jeho plodnost a délka jeho kopulace byly příslovečné a každým rokem odhazoval kůži, a tak se vlastně znovu rodil.“ (Líman, 2001, 117)

2.3.1. Ainuská mytologie

Důležitou součástí japonské kultury a historie je ainuská mytologie. Podle této mytologie samotná zvířata významně ovlivnila stvoření světa:

„Podle ainuského kosmogonického mýtu nebyla souš prapůvodně oddělena od vody a všechny existující elementy byly navzájem propojeny v tekuté prahmotě. Nejvyšší bůh Pase kamui se rozhodl stvořit svět a na pomoc si zavolal konipasa. Ten se snesl z nebe, začal bít křídly, mávat ocáskem a míchat nožičkami, a tak se po dlouhé době tekutá prahmota změnila v oceán, v němž se objevily kusy souše.“ (Löwensteinová & Winkelhöferová, 2006, 15)

Okolo původu Ainu, kmene, který odedávna obýval část severního Japonska, stále panují dohady. Vzhledem k relativní izolaci od ostatních obyvatel Japonska se i jejich koncept vzniku světa vyvíjel nezávisle na japonské mytologii. Ainuové obývali oblast bohatou na přírodní zdroje, živili se zejména lovem a rybařením, takže je celkem přirozené, že právě zvířata sehrála v jejich bájích o stvoření světa takřka hlavní roli. Zřejmě nejdůležitějším zvířetem, které se objevovalo v jejich náboženských rituálech, je ale medvěd. Lovci během rituálu u obřadního ohně posílali ducha medvěda zpět do země bohů, nejspíše aby tak usmířili jeho duši.

2.4. Pohádky a lidové příběhy

Japonsky se pohádka řekne *mukašibanaši*, *mukaši* znamená dávno a *hanaši* vyprávění. Doslovně se tedy jedná o dávná vyprávění, příběhy z dávných dob. Japonský folklorista a sběratel pohádek Kunio Janagita uvádí ve sbírce pohádek *Japanese Folk Tales* (Janagita, 1954), že japonské příběhy se od klasických pohádek poněkud liší – od začátku byly zamýšleny pro dospělé. Některé pohádky nemají téměř žádný děj, v jiných není zlo na konci potrestáno nebo naopak je trest velmi nemilosrdný a krutý a tzv. zástupci dobra, kteří jej vykonají, rozhodně neposkytují příklad hodný následování. V pohádce „Dva přátelé: Opice a krab“ (Eliášová, 1943) vychytralá opice vymění s krabem pro ni bezcenná semínka kaki za koláček, poté ho obere o úrodu ovoce, které ze

semínek získal, a zabije ho, jeho synek ji za pomoci přátel vytrestá a nakonec jí klepetem ustříhne hlavu. Přesto mají japonské pohádky s těmi evropskými mnoho společného a rozhodně bych netvrdila, že nejsou pro děti.

Pokud se přikloníme ke klasickému dělení pohádek na kouzelné (fantastické), zvířecí a legendární, můžeme takto klasifikovat i ty japonské. Legendární pohádky jsou ovlivněny šintoismem a buddhistickými legendami. V kouzelných pohádkách se vyskytují princezny, vodníci kappa, horští démoni tengu, strašidla bez tváře nebo s dlouhými krky, divé ženy jamamy apod. V japonských zvířecích pohádkách se samozřejmě objevují zvířata, se kterými se Japonci nejčastěji setkávali – z velkých suchozemských zvířat to jsou liška, jezevec tanuki (přesný název je psík mývalovitý, ale u nás se vžilo toto pojmenování) a opice, ale i divoký kanec nebo tygr. Mezi zástupce mořské fauny nejčastěji patří želva, medúza a krab. Z ptáků to jsou jeřábi, volavky a kohouti. Zvířata v pohádkách většinou umí mluvit a mají nadpřirozené schopnosti. Pohádky vypráví o jejich původu a zvycích, popisují jejich vztahy mezi sebou nebo s lidmi. Některá zvířata lidem pomáhají, jiná jim škodí. Velkou roli také hraje fakt, že většinu zvířat si lidé odedávna spojují s určitými lidskými vlastnostmi, a tak v pohádkách najdeme lstivé lišky, hloupé a zlomyslné opice apod. Zvířata ovšem vystupují i v pohádkách legendárních (jako poslové a průvodci bohů nebo jako bohové samotní) a kouzelných (ve vedlejších rolích pomocníků či záporných postav, které se snaží uškodit hlavnímu hrdinovi).

3. Typické rysy japonských pohádek

Stejně jako pohádky české, které většinou začínají „bylo nebylo“, „žil jednou jeden král“ a končí „zazvonil zvonec a pohádka je konec“ nebo „žili šťastně až do smrti“, používají ty japonské určité formule a ustálená slovní spojení, která jsou charakteristická právě pro tento žánr a pomáhají dotvářet atmosféru pohádek.

Mezi typické rysy japonských pohádek patří zejména úvodní a závěrečné formule. Nejčastěji používaná je úvodní formule *mukaši mukaši*, od které se ostatně odvozuje i japonský výraz pro pohádku *mukašibanaši*, do češtiny se tato formule většinou překládá jako „bylo nebylo“, „kdysi dávno“.⁸ Dalším rysem, který taktéž můžeme najít v evropských pohádkách, je opakování děje, většinou třikrát (hrdina musí splnit tři úkoly, na cestu se ptá tři osob apod). V japonských pohádkách se často opakují, respektive zdvojují, jména osob, toto opakování evokuje pocit naléhavosti, důležitosti – „Babičko, babičko, už jsem doma!“ volá dědeček v pohádce o Broskevničkově. Proti evropským pohádkám je také nápadné velké množství citoslovcí a onomatopoií, neboli slov zvukomalebných, která napodobují různé zvuky z okolí (dunění hromu *goro goro*, slabý déšť *pocu pocu*, vítr *chjúchjú*, klepání na dveře *kon kon*) nebo hlasy zvířat (japonská žába kváká *kero kero*, kočka mňouká *njá njá*, myš píská *čú čú*). Jejich začlenění do pohádky tak příběhu dodává na živosti a hravosti. Například v pohádce „Stařec, který sekal bambus“ (Seki, 2002) spolkne stařec malého ptáčka a ten mu v žaludku zpívá: *činčin kurikuri, ponpon kurikuri, koma sarasara*. V českých překladech se japonská onomatopoea nechávají v původním znění („Náhle se z oblohy ozvalo 'ken, ken!' a dolů slétl bažant.“, Agentura V. P. K., 1991), nebo se nahrazují odpovídajícími českými výrazy, například „hej rup“, nebo úplně vynechávají.

Příklady úvodních a závěrečných formulí, které se vyskytují v japonských pohádkách:

Úvodní formule:

- 昔、むかし、あるところに爺さまと婆さまとあった。(„Dávno, dávno, na jednom místě žili dědeček s babičkou.“)

⁸ Další příklady těchto formulí uvádím níže a u samotného rozboru pohádek.

- 昔々、あるところにお爺さんがありました。(„Kdysi dávno žil na jednom místě starý muž.“)
- むかし、お一むらの国のお一むらの殿さまに、男の子が一人生まれたので、名をまみちがねとつけました。(„Kdysi dávno se v jedné zemi jednomu vládcovi narodil syn, který dostal jméno Mičigane.“)
- とんと一つあったとい。むかし、あるところに爺さんと婆さんとおったとい。(„Stala se taková věc. Kdysi dávno žili na jednom místě dědeček s babičkou.“)
- むかし、あるところに長者が娘を三人もっていました。(„Kdysi dávno, na jednom místě, žil bohatý muž a ten měl tři dcery.“)
- あるところに、名前はわからないけれども、一人の若者がいました。(„Na jednom místě, jehož jméno neznáme, žil jeden mladík.“)
- 貧乏な男がいました。この話はみぞうけ沼の話であります。(„Byl jeden chudák. Tohle je příběh od bažiny Mizóke.“)

Závěrečné formule:

- それから、今がいままでよい暮らしをしているようであります。(„Říká se, že od té doby žijí šťastně.“)
- それから楽しく暮したということであります。(„Od té doby žili šťastně.“)
- こんでおしまい。nebo そっでしまいた。(„A to je konec.“)
- další verze: そこでとっぱれ, どんどはれ, どんどはらえ, どっとはらい

3.1. Analýza pohádek na základě japonského originálu

Ke konkrétnímu rozboru jsem si vybrala dvě pohádky: „Broskevniček“⁹ (Seki, 2002) a „Vrabc s ustříženým jazykem“¹⁰ (Seki, 2002). Tyto pohádky bývají většinou uváděny jako nejznámější pohádky, nejčastěji se objevují v japonských i cizojazyčných sbírkách pohádek. Na každé z nich jsou vidět různé typické znaky japonských pohádek, které tady hodlám analyzovat. Zvlášť přikládám i převyprávěnou českou verzi pohádky „Broskevniček“ ze sbírky *Prodaný sen* („Momotaró, největší Broskevniček v celém

⁹ v originále „桃太郎“

¹⁰ v originále „舌切り雀“

Japonsku“, její autoři uvádí jako použitý zdroj této pohádky sbírku *Nihon mukašibanaši šúsei*, 6. sv., Kagogawa šoten, Tókjó, 1957, já jsem použila stejnou pohádku, ale z jiné sbírky tohoto autora *Nihon no mukašibanaši II*, Iwanami šoten, Tókjó, 2002)¹¹. Ve srovnání s originálem je česká verze mnohem květnatější, má tendenci rozvádět věty a přidávat detaily. Japonský styl vyprávění se oproti tomu zdá být mnohem úspěšnější.

I. 桃太郎 („Broskevniček“)¹²

むかしがあったそうです。あるところに、爺と婆とがあったそうです。(typická úvodní formule: „Stalo se to kdysi dávno. Na jednom místě žili dědeček s babičkou.“) 爺は山さ薪とりにいったし、婆は川さ洗濯に行ったそうです。婆が洗濯していると、上の方から桃こがつんぶらつんぶらと流れて来たそうです。(použití onomatopoea: „Zatímco babička prala prádlo, po řece připlula broskev, *cunbura cunbura*.“) 婆が拾って喰って見たら、なにもかもうまかったそうです。「あまりうまえ桃こだ。おら爺なにも持っててこけべあ」と思って、「うまえ桃こあこっちゃ来い、にがい桃こああっちゃ行げ」というと、大きなうまい桃が、婆の方に流れて来たそうです。(kouzelná formule: „Sladká broskvičko sem, hořká broskvičko pryč.“, přípona *ko* tvoří zdvojnásobinu „broskvička“) 「これあうまそな桃こだ」といって、拾って家さもって来たそうです。そして戸棚にかこっておいたそうです。

すると晩方になって、爺が山から薪を背負ってもどって来たそうです。「ばべあ、ばべあ、いま来たであ。」「爺な、爺な、今日川がらうまえ桃こひろうて来て、そんださ取っておいたほどに、食べし」といって、戸棚から桃を出して来たそうです。(zdvojování jmen: „Stařenko, stařenko, už jsem tady. Stařečku, stařečku, přinesla jsem ti dnes od řeky chutnou broskev.“) そうして菜盤(俎板)に上げて切るべとすると、桃はじゃくつとわれてめごい男おぼごが「ほうげあ、ほうげあ」と生まれたそうです。(onomatopoe imitující hlasité zvuky: „...broskev se rozpúlila a zevnitř se s hlasitým *hógea hógea* vyloupnul silný chlapeček.“) 爺と婆は

¹¹ viz příloha

¹² Text obou pohádek byl v místech, které se netýkají vysvětlovaných jevů, částečně zkrácen. Tuto skutečnost vždy uvádím za textem v závorce.

びくたがって、「いやや、これあ大へんだ」と、大きわざした**そうです**。そして「これあ、桃から生まれただすけあ、桃太郎どつけべし」といって、桃太郎とつけた**そうです**。爺と婆と二人して、粥をくわせたり、がっか（魚）くわせたりして育てた**そうです**。桃太郎は一ぱい食べば一ぱいだけ、二はい食べば二はいだけ大きくなった**そうです**。一つ教えれば十までおぼえて、だんだん育って力持ちになった**そうです**。そうしてなんもかんもさかしい童になった**そうです**。それで爺と婆はめごがって、**桃太郎、桃太郎**と喜んでいた**そうです**。
(opakování jména: „...měli z Momotaróa, Momotaróa radost“)

ある日 (další typická formule, která v pohádce uvádí nový děj: „jednoho dne...“)、桃太郎が爺さまと婆さまといるところへ来て、ちゃんと座って両方の手をついて、「爺さまあ、婆さまあ、わあ大きくなったんだしけ、鬼が島さ鬼退治に行きたいしけあ、日本一の黍団子よこさって下さえ」と、頼んだ**そうです**。
(text byl v této části zkrácen)

村はずれまで行くと、**わんわん**といつて犬こがやって来て「**桃太郎さま、桃太郎さま**、どこさおいでやります。」(onomatopoe napodobující psa a dále zdvojení jména: „Když se dostal na okraj vesnice, přiběhl k němu pes a štěkal *wan wan*. „Momotaró, Momotaró, kam jdeš?“)「鬼が島さ鬼征伐に行く」「したら、わえも鬼が島さお伴しますしけあ、どうかその日本一の黍団子な一つ下さえ」「したら家来になれ。これよけば、十人力になるすけなあ、んがにけるら」といって、腰の袋から団子一つ出してやった**そうです**。そして犬を家来にして山の方へ行くと、こんどは雉がけ**一んけ一ん**とやって来た。(onomatopoe napodobující bažanta: „...další se objevil bažant, *kén kén*.“)そしてまた犬のように黍団子をもって、家来になった**そうです**。桃太郎は二人の家来をつれて山奥の方へ行った**そうです**。すると猿が**きゃっきゃ**と叫びながらやって来た**そうです**。(onomatopoe imitující opičí vřeštění: „Poté přišla opice, *kja kja*, vřeštěla.“)猿もまた桃太郎の家来になった**そうです**。桃太郎は大将になって、犬に幡をもたせて、鬼が島へいそいで行った**そうです**。

鬼が島に行ってみると、大きな黒い門が立っていた**そうです**。猿が門を**どんとどんと**叩いた。(onomatopoe pro bušení na dveře: „Opice zabušila na bránu, *don*

don.“) すると、中から「どーれ」といって、赤鬼が出て来たそうです。(text byl v této části zkrácen)

そして、鬼の大將の黒鬼は、桃太郎の前に手をついて、大きな目から涙をぼろぼとたらしめて (onomatopoe, které vyjadřuje pláč, kdy se slzy koulí dolů po tvářích: „...z velkých očí se mu koulely slzy, boro boro.“)、 「とってもかないまへんしけあ、命ばかりは助けてくださや、今から決して悪いことしまへん」といって、桃太郎にわびたそうです。桃太郎は「したら今から、わりいことしねなら命ばかりは助けてやる。」 とういとうと、鬼は「宝物はみんな上げます」といって、あるだけの宝物を桃太郎にやったそうです。

桃太郎は宝物を車につんで、犬、猿、雉にえんやらえんやら曳かせて、爺婆の土産にもってもどって来たそうです。(„Momotaró naložil poklad na vozík a pes, opice a bažant ho táhli domů, enjara enjara, jako dar pro dědečka a babičku.“) 爺婆も大よろこびで、桃太郎をほめたそうです。そのことが天子さまに聞えて、いっぱい褒美をいただいて、爺婆に一生安楽させたそうです。どっどはらい。(závěrečná formule)

II. 舌切り雀 („Vrabc s ustríženým jazykem“)

まあ、昔がありました。爺と婆とがありました。(úvodní formule: „Tedy, stalo se to dávno. Žili jednou dědeček s babičkou.“) 爺は山へ柴刈りに行きました。山へ行って、爺が弁当を木の枝につけておくと、雀が来て弁当を食べてしまいました。爺が弁当を食おうと思って、弁当をひらいて見ると雀が寝ていました。爺は雀をとらえて大事に育ててました。「おちゃん、おちゃん」と呼んで育てました。(zdvojování jména: „Říkali mu Očon, Očon a starali se o něj.“) 爺は婆と雀をおいて、山へ柴刈りに行きました。婆は日がよいので、糊を煮ました。「川へ洗濯をしにゆくさかい、隣の猫に喰われんように番をしておれ」と、雀にいうて川へ出かけました。雀は腹がへっていたので、その糊を喰ってしまいました。婆が帰って来て「おちゃん、おちゃん、糊はどうした」とたずねました。(zdvojování jména: „Když se babička vrátila, ptala se: Očone, Očone, co se stalo se škrobem?“) 雀は「隣の猫が食うた」と、いいました。婆が隣の猫を見ると、隣

の猫の口にはついておらず、雀の舌を見たら糊がついていたので、舌を切って放しました。

それから、爺が山からもどって来て、「おちゃんは どうした」とたずねました。すると、婆は「糊をしておいて、川へ行ったあいだに糊を食うたので、ごうがわいて（怒って）舌をきってはないた」といいました。爺はあんまりかわいそうなので、おちゃん雀はどっちへ行った、舌切り雀はどっちへ行った、あれかわいやどっちへ行ったそういいながらずっと行くと、牛洗いさまがいました。（čtyřikrát se v příběhu opakuje stejná formulka – stařeček po cestě volá: „Kampak šel vrabčák Očon, kampak šel vrabčák s ustříženým jazykem, kampak šel ten chudáček.“）「牛洗いさま、牛洗いさま。ここを舌切り雀が通らなんだかいや」（zdvojení jména a žádost o radu: „Umývači krav, umývači krav. Nešel tudy vrabčák s ustříženým jazýčkem?“）「通った。通ったけど、牛を洗うた汁をおとと（父）のごき（御器）に十三ばい、かかのごきに十三ばい飲むと教えてやる。」（"Šel tudy, šel, ale povím ti kam, jen když vypiješ vodu, kterou jsem umyl krávu, třináct misek, které patří otci, a třináct misek, které patří matce.“）爺は牛を洗った汁を飲むと、「この下へ行くと、馬洗いさまがおるさけ」と、教えてくれました。

舌切り雀はどっちへ行った、おちゃん雀はどっちへ行った、やれかわいや、やれかわいやな（„Kampak šel vrabčák Očon, kampak šel vrabčák s ustříženým jazykem, kampak šel ten chudáček.“）ずっと行くと、馬洗いさまがいました。「馬洗いさま、馬洗いさま。ここを舌切り雀は通らなんだかいや」（„Umývači koní, umývači koní, nešel tudy vrabec s ustříženým jazykem?“）「通ったはと通ったけど、馬を洗うた汁をとのごきに十三ばい、かかのごきに十三ばい飲むと教えてやる。」（"Šel tudy, šel, ale povím ti kam, jen když vypiješ vodu, kterou jsem umyl koně, třináct misek, které patří otci, a třináct misek, které patří matce.“）爺は馬を洗った汁を飲みました。「この下へ行くと、菜洗いさまがおるさけ」と、教えてくれました。（V této části pohádky se znovu opakuje říkadlo, stařeček prosí o radu umývače koní a musí plnit stejný úkol.）

おちゃん雀はどっちへ行った、舌切り雀はどっちへ行った、やれかわいや、やれかわいやな（„Kampak šel vrabčák Očon, kampak šel vrabčák s ustříženým jazýčkem, kampak šel ten chudáček.“）ずっと行くと、菜洗いさまがいました。「

菜洗いさま、菜洗いさま。ここを舌切り雀が通らなんだかいや」 („Umývači řepky, umývači řepky, nešel tudy vrabec s ustříženým jazykem?“) 「通った。通ったけど、菜を洗うた汁をかかのごき十三ばい、ととのごき十三ばい飲むと教えてやる。」 (“Šel tudy, šel, ale povím ti kam, jen když vypiješ vodu, kterou jsem umyl řepku, třináct misek, které patří otci, a třináct misek, které patří matce.“) 爺が菜を洗った汁をのむと、「この下へゆくと、でかい竹藪があるさかい、そこへ行くと赤い前掛をして、赤いたすきをかけて、米をかっておるさかい」と、教えました。(Třetí a zároveň poslední opakování úkolu – stařeček žádá o radu umývače řepky, konečně dostává odpověď, kde najít vrabčáka.)

舌切り雀はどっちへ行った、おちんすずめはどっちへ行った、やれかわいや、やれかわいやな („Kampak šel vrabčák Očon, kampak šel vrabčák s ustříženým jazykem, kampak šel ten chudáček.“) そう行って行きました。ずっと下って行くとでかい竹藪がありました。また行くと家がありました。戸をたたくと「爺か、婆か」といいました。「爺じゃ、婆じゃ」「爺なら早う入れ。」爺が入って行くと、大事にしてご馳走をして招ばれました。(opět zdvojování jmen: „To jsem já, dědeček, dědeček.“; text byl v této části zkrácen)

婆はよくな婆(慾ばり婆)で、「うらも貰うてくる」と行って行きました。雀のいるところに行って戸をたたくと、「爺か婆か」「婆じゃ、婆じゃ」(zdvojování jmen: „To jsem já, babička, babička.“) 「婆なら早う入れ」といいました。婆が入ると、せんち(厠)の板をもって来てお膳にし、垣根の木をとって来て箸にし、砂をとって来てまみにしてくれました。それから婆が帰るといふと、「婆、重い籠がええか、軽い籠がええか。」婆はよく婆で、重い籠をくれといいました。それで「これがかついで、見ないで家まで行け」と言ってやりました。婆は見たくなって、垣根の後であけて見ると、蛇やら蝮やら、百足やら出て来て、婆を刺しころしてしまいました。みんなもそんなによくはするな。(závěrečná formule: „My bychom se také tak neměli chovat.“)

Na závěr se podíváme na ještě jeden jev, který jsem doposud nezmínila. Je to pomocné jméno *só desu*, které se objevuje na konci všech vět v první pohádce, například tady: あるところに、爺と婆とがあったそうです。(„Na jednom místě

prý žili dědeček s babičkou.“) Tento gramatický jev se obvykle používá, když mluvčí sděluje informace získané z doslechu. V češtině se většinou vyjadřuje jako „prý“, „slyšel jsem, že...“ nebo „říká se, že...“. Jeho použití v japonských pohádkách má podle mne stejný význam – vypravěč tím dává najevo, že se o příběhu odněkud doslechl a že se tedy mohl stát, ale taky nemusel. Ačkoliv je v dané pohádce takto ošetřena každá věta, do češtiny bych *só desu* nepřekládala. České pohádky obvykle vyjadřují fakt, že se nejspíše jedná o příběh smyšlený, už v úvodní formuli „bylo nebylo“.

4. Funkce zvířecích postav v japonských pohádkách

Tomuto tématu jsem se částečně věnovala v seminární práci k souborné postupové zkoušce, *Zvířata v japonských pohádkách*. Pokusila jsem se v ní popsat a shrnout vlastnosti, které jsou zvířatům v japonských pohádkách obecně přisuzovány, a to nejenom rysy, které mají společné s lidmi (tedy z hlediska personifikace zvířecích postav), ale i ty, které se týkají spíše nadpřirozené sféry – magické schopnosti apod. Zajímala jsem se o vlastnosti, které mají různá zvířata společné, či jak přistupují ke koncepci dobra a zla. Některá zvířata jsou pojímána jako veskrze kladné či záporné postavy, jiná mohou v jedné pohádce lidem škodit, zatímco v druhé vystupují jako jejich pomocníci. Dále jsem velmi stručně charakterizovala úlohu, ve které zvířata v pohádkách vystupují.

V přítomné stati se pokusím rozvinout dané téma, prozkoumat ho za pomoci metody vytvořené ruským literárním vědcem Vladimírem Javkolevičem Proppem, který se ve své práci *Morfologie pohádky* zabýval klasifikací pohádek, jejich rozborem a srovnáváním na základě funkcí jednajících osob.

V seminární práci jsem se soustředila na tyto pohádky – „O dědečkovi, který dával rozkvést stromům“, „O vrabci s ustřiženým jazykem“, „Momotaró – Broskvoušek“, „O rybáři Urašimovi“, „Opice a krab“, „O kouzelném kotlíku“, „Medúzino poselství“ a „Sedlák a jezevec“¹³, přičemž jsem má zjištění dále krátce ilustrovala i na jiných pohádkách. Nyní jsem se rozhodla jejich počet rozšířit o dalších osm pohádek a to tak, aby v nich byly zastoupeny různé druhy zvířat. Některým druhům zvířat, jako jsou hadi nebo ptáci, jsem se totiž příliš nevěnovala, ačkoliv tvoří podstatnou část japonského folkloru. Vybrala jsem pohádky na základě několika hledisek – za prvé jsou dané pohádky většinou považovány za nejznámější a často se vyskytují ve sbírkách pohádek, ať už japonských nebo cizojazyčných, a za druhé se v nich vyskytují zvířata, kterými jsem se předtím nezabývala.

Do korpusu jsem zahrnula pohádky „Kdyžzatejka“, „Bílý jeřáb“, „Orlí vajíčka“, „Čajovna U Tří strun“, „Jak spolu soupeřili liška a jezevec“, „Kočičí palác“, „Sen o mravenčí princezně“ a „Vděčná liška“.

¹³ v originále: „The Farmer and the Badger“

Zdrojem pohádek jsou tyto sbírky: *Démonova flétna* (Věna Hrdličková, Albatros, Praha, 1989), *Prodaný sen* (Zlata Černá & Miroslav Novák, Albatros, Praha, 1973), *Japanese Tales* (ed. a přel. Royall Tyler, Pantheon Books, New York, 1987), *Japanese Folk Tales* (Kunio Janagita, přel. Fanny Hagin Mayer, Tokyo News Service, Ltd., Tokio, 1954), *Tales of Old Japan* (A. B. Mitford, Dover Publication, Inc., New York, 2005), *Japonské pohádky* (B. M. Eliášová, Rebcovo nakladatelství, Praha, 1943), *Kaidan* (Lafcadio Hearn, Brody, Praha, 1996), *Pohádky vycházejícího slunce* (Agentura V. P. K., Praha, 1991) a *Nihon no mukašibanaši I, II a III* (Keigo Seki, Iwanami šoten, Tókjó, 2002).

V hlavní kapitole bych chtěla tyto konkrétní pohádky krátce představit - popsat děj, prostředí, okolnosti, za jakých se zvířata objevují, a poselství, které pohádka čtenáři přináší. Poté budu na základě Proppovy metody analyzovat každou pohádku. Zajímají mě zejména funkce zvířat, spojující prvky, motivace, formy objevení a atributivní prvky. Zvířecí postavy budou dále utříděny podle toho, jak jsou prezentovány, co reprezentují i jak jsou různými autory interpretovány, nejen ve vybraných pohádkách, ale i v pohádkách z dalších zdrojů.

4.1. Metoda analýzy pohádek podle Proppa

V roce 1928 byla publikována literární studie *Morfologie pohádky* (Propp, 2008) ruského lingvisty Vladimira Javkoleviče Proppa, představitele ruského formalismu, ve které se zabýval ruským národním folklorem z morfologického hlediska. Jak jsem již zmínila, Propp se ve své teoretické práci zabíral různými, již existujícími způsoby klasifikace pohádek, snažil se vytvořit klasifikaci zcela novou a na základě zkoumání zhruba sta pohádek odvodil zcela specifický rys lidových pohádek – části jedné pohádky mohou být bez jakékoli změny přeneseny do pohádky jiné. Propp popisoval pohádky podle jejich součástí a podle vztahů součástí k sobě navzájem a k celku. Tvrdil, že pohádka často připisuje stejné činnosti různým postavám, což umožňuje zkoumat pohádku podle funkcí jednajících osob. Funkce jednajících osob tvoří základní, stabilní prvky pohádky. Pojem funkce označuje akci jednající osoby, určenou z hlediska jejího významu pro rozvíjení děje. Není tedy důležité, kdo a jak to dělá, ale co dělá – jakou má v pohádce funkci. Počet funkcí, které v pohádkách najdeme, stanovil

Propp na přesně třicet jedna, přičemž jejich posloupnost je vždycky totožná. Na druhou stranu pohádka nemusí obsahovat všechny funkce. (Propp, 2008)

Níže uvádím výčet všech 31 funkcí, které následují po výchozí situaci. „Pohádka obvykle začíná jistou výchozí situací. Vyjmenují se členové rodiny, nebo je představen budoucí hrdina (např. voják) – tak, že se uvede jeho jméno nebo se charakterizuje jeho stav.“ (Propp, 2008, 29) Japonská pohádka „Žena, která nejedla“ začíná slovy: „Žil v jednom horském kraji chudý muž. Jmenoval se Tadakiči a byl na světě sám jako kůl v plotě, ani ženu neměl.“ (Hrdličková, 1989, 92) V tomto případě se tedy ve výchozí situaci dozvídáme jméno budoucího hrdiny a je naznačena i jeho motivace - Tadakiči nemá manželku – je tedy velmi pravděpodobné, že ji nějakým způsobem bude chtít získat.

4.1.1. Funkce jednajících osob

- I. **Odloučení** (jeden ze členů rodiny opouští domov)
- II. **Zákaz** (hrdinovi je něco zakázáno)
- III. **Porušení** (zákaz je porušen) – **do pohádky vstupuje škůdce**
- IV. **Vyzvídání** (škůdce se snaží vyzvídat)
- V. **Vyzrazení** (škůdce dostává informace o své oběti)
- VI. **Úskok** (škůdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí nebo jejího majetku)
- VII. **Pomahačství** (oběť podlehne úskoku a tím bezděčně pomáhá nepříteli)
- VIII. **Škůdcovství** (škůdce působí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu)
- VIII. -a) **Nedostatek** (jednomu ze členů rodiny se něčeho nedostává nebo by něco chtěl mít)
- IX. **Prostřednictví, spojovací moment** (neštěstí nebo nedostatek jsou sděleny, k hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem, je odeslán nebo propuštěn) – **tato funkce uvádí do pohádky hrdinu hledače nebo hrdinu postiženého**
- X. **Začínající protiakce** (hledáč se rozhodne k proti akci nebo s ní vyslovuje souhlas)
- XI. **Odchod** (hrdina opouští domov) – **do pohádky vstupuje dárce**
- XII. **První funkce dárce**¹⁴ (hrdina je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden apod., čímž se připravuje na získání kouzelného prostředku nebo pomocníka)
- XIII. **Reakce hrdiny** (hrdina reaguje na činy budoucího dárce)

¹⁴ Termín „první funkce dárce“ může být poněkud zavádějící vzhledem k tomu, že Propp žádnou další funkci dárce (označenou jako „druhou“, „třetí“ atd.) neuvádí. „První funkce dárce“ označuje situaci, kdy dárce zjišťuje, zda si hrdina kouzelný prostředek zaslouží – podrobí hrdinu zkoušce, prosí o osvobození apod. „Druhou funkcí dárce“ se myslí samotné předání kouzelného prostředku hrdinovi (Propp tuto funkci označuje pojmem „vybavení, získání kouzelného prostředku“).

- XIV. **Vybavení, získání kouzelného prostředku** (hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek)
- XV. **Prostorové přemístění mezi dvěma říšemi, vykonání cesty** (hrdina je přenesen, dovezen nebo donesen k místu, kde se nalézá předmět hledání)
- XVI. **Boj** (hrdina a škůdce vstupují do bezprostředního boje)
- XVII. **Označení** (hrdina je označen)
- XVIII. **Vítězství** (škůdce je poražen)
- XIX. **Likvidace neštěstí nebo nedostatku** (počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány)
- XX. **Návrat** (hrdina se vrací)
- XXI. **Pronásledování** (hrdina je pronásledován)
- XXII. **Záchrana** (hrdina se zachraňuje před pronásledováním)
- XXIII. **Nepoznaný příchod** (nepoznaný hrdina se dostává domů nebo do jiné země)
- XXIV. **Neoprávněné nároky** (nepravý hrdina si klade neoprávněné nároky)
- XXV. **Těžký úkol** (hrdinovi je uložen těžký úkol)
- XXVI. **Splnění** (úkol je splněn)
- XXVII. **Poznání** (hrdina je poznán)
- XXVIII. **Odhalení** (nepravý hrdina nebo škůdce je odhalen)
- XXIX. **Transfigurace** (hrdina dostává nové vzevření)
- XXX. **Trest** (škůdce je potrestán)
- XXXI. **Svatba** (hrdina se žení a nastupuje na carský trůn)

4.1.2. Ostatní prvky pohádky

Funkce jednajících osob ovšem není jediný důležitý prvek, mezi další, které určují konstrukci pohádky, patří pomocné prvky, motivace, rozdělení funkcí podle jednajících osob, formy objevení jednajících osob a jejich atributivní prvky.

a) Pomocné prvky pro vzájemné spojování funkcí: systém informování o minulosti, který spojuje jednu funkci s druhou. Postava, která se objevuje později, musí vědět, co se stalo předtím. V pohádce „Neobvyklý pohřeb“ se potulný mnich dozvídá od neznámého člověka, povídavého souseda, o neštěstí, které sužuje soudce a jeho rodinu. Soused si myslí, že mnich by nemocnou dceru jistě dokázal vyléčit.

b) Pomocné prvky při ztrojování funkcí: spojovací prvky, se kterými se setkáváme při ztrojování funkcí, ztrojovat se mohou jednotlivé detaily atributivního charakteru, funkce i dějové sledy (posloupnosti funkcí), opakování může být buď rovnoměrné, nebo může narůstat. V pohádce „Vděk a nevděk“ lékař zachrání během povodní postupně bednáře, lišku a hada, zvířata se mu později odmění. V jiné pohádce, nazvané „Devět mnichů“, mladá dívka po tři noci mlčky sleduje tanec přízračných mnichů a tím je vysvobodí ze zakletí, dochází tu tedy k opakování skupiny funkcí.

c) Motivace: příčiny nebo cíle postav, které je vedou k různým činům; motivací je většinou nedostatek (může být i zdánlivý - záminka). Motivace se může i u stejných činů lišit. Většina činů je motivována průběhem děje, není proto nutné vysvětlovat, proč k nim došlo – v pohádce „Tajemný hostinec“ se mladík promění v koně, jeho přítel se ho tedy vydá zachránit. Pouze škůdcovství vyžaduje určitou doplňkovou motivaci. Zlá macecha v pohádce „Vlkovy řasy“ nemá ráda svou nevlastní dceru pro její milou povahu a vyžene ji, její motivací je nenávisť. V pohádce „Jak Penri hledal ženu“ je motivace sdělena přímo v názvu pohádky - Penrimu se ztratila žena, kterou měl velmi rád. Pociťuje nedostatek a veden motivací najít svou ženu se vydává na cestu.

d) Rozdělení funkcí podle jednajících osob: Propp rozlišuje v pohádce sedm jednajících postav – škůdce, dárce, pomocník, carova dcera (hledaná osoba), odesílatel, hrdina a nepravý hrdina (protivník). V pohádkách může docházet i ke sloučení funkcí, kdy například odesílatel je zároveň i dárce. Liška a had v pohádce „Vděk a nevděk“ vystupují jako dárci (slibují pomoc, až bude lékař v nouzi) i jako pomocníci hlavního hrdiny (pomohou mu, když ho závistivý bednář nechá vsadit do vězení, aby získal jeho majetek).

e) Způsoby uvádění nových postav do děje: postavy každé kategorie se objevují jinou formou. Škůdce se objevuje dvakrát (poprvé náhle, podruhé jako postava nalezená), dárce je náhodně potkán, kouzelný pomocník je uveden jako dar. Ostatní postavy jsou zahrnuty ve výchozí situaci. V pohádce „Neobvyklý pohřeb“ mnich náhodou potká mourovatou kočičku (dárce), která mu poví, jak vyléčit nemocnou dívku. Kočka za odměnu požaduje, aby zachránil její mláďata.

f) Atributy jednajících postav a jejich význam: atributy zahrnují všechny vnější vlastnosti postavy (věk, pohlaví, stav, zevnějšek, zvláštnosti, apod.). Tři základní prvky

jsou zevnějšek a pojmenování, zvláštnosti vstupu do děje, obydlí. Ačkoliv jsou tyto prvky značně proměnlivé, můžeme si všimnout velké opakovatelnosti. Jak si ukážeme níže, jednotlivá zvířata v japonských pohádkách mají typické atributy, se kterými vystupují v téměř všech pohádkách. (Propp, 2008)

5. Analýza vybraných pohádek

Za pomoci Proppovy metody nyní podrobně rozeberu všech šestnáct pohádek. Jak jsem uvedla výše, mým cílem je charakterizovat zvířecí postavy, které se v těchto pohádkách vyskytují, na základě jejich funkcí v konkrétních pohádkách a na základě jejich typických vlastností.

Vzhledem k tomu, že se jedná o pohádky, které se za prvé mohou vymykat typickému charakteru evropských pohádek a za druhé zahrnují i pohádky z kategorie zvířecích pohádek, předpokládám, že bude zřejmě poněkud obtížné aplikovat na všechny Proppovu metodu. V každém případě mi jeho metoda umožňuje klasifikovat zvířecí postavy, které se v daných pohádkách vyskytují, na základě dalších prvků (mám na mysli zejména atributy jednajících postav).

V každé pohádce nejdříve zkoumám všechny funkce, ze kterých se pohádka skládá. To mi umožňuje zjistit, jakou roli v ní zaujímají zvířata. Dále u jednotlivých pohádek uvádím klasifikaci zvířecích postav podle jejich funkcí (škůdce, dárce, pomocník apod.) – jak si všimneme, zvířata často vystupují jako dárci a zároveň i jako kouzelní pomocníci. Na tento jev upozornil sám Propp: „Zvláštní pozornosti si zasluhují vděčná zvířata. Začínají jako dárci¹⁵ (prosí o pomoc nebo o ušetření), pak se dávají k dispozici hrdinovi a stávají se jeho pomocníky.“ (Propp, 2008, 67) Poté se zabývám typickými atributy zvířat v daných pohádkách – zvířata většinou nemají jméno, stejně tak není nijak zmíněn věk nebo pohlaví, proto jsem tyto atributy záměrně vynechala. Naopak jsem do atributů začlenila tzv. způsoby uvádění nových postav do děje.

Další prvky, jako je vzájemné spojování funkcí, motivace apod., se ve spojení se zvířaty nevyskytují v každé pohádce, rozhodla jsem se je tedy vypsát sem, na začátek kapitoly.

¹⁵ Dříve jsem uvedla, že „první funkce dárce“ označuje situaci, kdy dárce zjišťuje, zda si hrdina zaslouží kouzelný prostředek. Jedním z možných způsobů je i tzv. prosba o záchranu života (zvíře je chycené v pasti, jiný lovec ho nese na prodej do města apod.). Hrdina si neuvědomuje, že jde o zkoušku. Pokud zvíře zachrání, dostane kouzelný prostředek k dispozici. Obvykle se poté samo zvíře stává jeho pomocníkem.

5.1. Vzájemné spojování funkcí

V pohádce „Jak přemohl králík jezevce“ sám jezevec (škůdce) řekne dědečkovi, že snědl vlastní ženu. Dědeček pak o svém neštěstí poví králíkovi. Tím dochází k propojení funkce škůdcovství a začínající protiakce, kdy se hrdina rozhodne jednat. Podobný případ informování najdeme i v dalších pohádkách. Kaštan a mlýnský kámen (pomocníci) se vyptávají kraba (hrdina), proč pláče („Opice a krab“). Chobotnice poradí královně, že jediným lékem na její nemoc jsou opičí játra, následkem čehož se medúza vydává na cestu („Medúzino poselství“). V pohádce „O kouzelném kotlíku“ dochází ke spojení funkce dárce a funkce získání kouzelného prostředku, když kotlík vypráví vetešníkovi, čím si musel projít, než se dostal do jeho laskavých rukou.

5.2. Ztrojování funkcí

Jak je vidět, číslo tři má významnou úlohu nejen v evropských, ale i v japonských pohádkách. V pohádce „O dědečkovi, který dával rozkvést stromům“ se ztrojuje funkce získání kouzelného prostředku (poklad/mlýnek/popel). Jeřábí žena tká látku na prodej tři dny (v jiné verzi dokonce tři roky) a tká ji po třikráte (plní tedy tři úkoly). Vděčná liška se promění v koně, dívku a čajník. Momotaróovi pomáhají tři pomocníci – opice, pes a bažant. Stařeček plní tři úkoly, aby se dozvěděl, jak se dostat k vrabečkovi - musí vypít dvakrát třináct misek vody, kterou umyli krávu, koně a zeleninu („O vrabci s ustřiženým jazykem“). Králík v pohádce „Jak přemohl králík jezevce“ dvakrát vytrestá jezevce (zapálí mu roští na zádech, do rány mu vetře pepř) a na potřetí ho zabije (utopí ho při projíždce na lodi). Had má za úkol přinést tři vajíčka z orlího hnízda („Orlí vajíčka“).

5.3. Motivace zvířecích postav

Důvody, proč zvířata vstupují do děje, mohou být různé – strach z konkurence (jezevec v pohádce „Jak spolu soupeřili liška a jezevec“), vděčnost za záchranu života („Vděčná liška“, „Bílý jeřáb“, „Orlí vajíčka“) nebo naopak nevděk a zlá povaha („Jak přemohl králík jezevce“). V pohádce „Medúzino poselství“ se královna chce uzdravit, proto vyše medúzu pro opičí játra. Škodolibá opice má legraci z toho, že tygr a vlk chtějí společně z lesa vyhnat neexistující příšeru („Kdyžzatejká“). Králík z přátelství pomstí smrt sousedovy ženy („Jak spolu soupeřili liška a jezevec“). Lidožravý pavouk

láká svoje oběti na iluzi pohodlného domu a krásné dívky („Čajovna U Tří strun“). V pohádce „O kouzelném kotlíku“ jezevce lidé pronásledovali, proměnil se tedy v kotlík, ale od té doby si prošel samá trápení a starosti, takže se chce svému zachránci odvděčit.

Dále u každé pohádky uvádím i zdroje, ze kterých jsem čerpala – většina pohádek má totiž několik verzí, které se mohou lišit v pouhých detailech. Existují také příběhy, kde jsou různé zvířecí postavy, ale zápletka je v podstatě stejná. Z toho vyplývá, že v pohádkách lze lehce zaměňovat postavy. Různá zvířata tedy mohou vykonávat stejné funkce a mít stejné atributy. Například zápletka pohádky „Vděčná liška“ (stařeček zachrání lišku, ta se mu odmění) se s většími či menšími odlišnostmi opakuje i v pohádkách „O kouzelném kotlíku“ nebo „Bílý jeřáb“, kde vystupují jezevec a jeřáb. Rozdíl se projevuje hlavně v zakončení (v některých verzích zvíře zahyne) nebo ve faktu, že v pohádce o jeřábovi zachránce až do poslední chvíle netuší, že dárce je jeřáb (skrývá svou pravou totožnost).

5.4. Funkce a atributy zvířecích postav

I. „Momotaró – Broskvoušek“

zdroj: *Prodáný sen* („Momotaró, největší Broskevníček v celém Japonsku“), *Tales of Old Japan* („Dobrodružství malého Broskevníčka“¹⁶), *Japonské pohádky* („Broskevníček a jeho dobrodružství“), *Pohádky vycházejícího slunce* („Momotaró – Broskvoušek“), *Nihon no mukašibanaši II* („Broskevníček“)

Děj pohádky „Momotaró“ se skládá z dvanácti funkcí. Pokud je nejdříve vypíšeme, dostaneme jisté schéma.

Schéma: výchozí situace¹⁷ – nedostatek – prostřednictví, spojovací moment – odchod – první funkce dárce – reakce hrdiny – získání kouzelného prostředku – (prostorové přemístění mezi dvěma říšemi)¹⁸ – boj – vítězství – likvidace neštěstí – návrat.

Babička objeví v řece broskev a z ní se poté vyloupne chlapeček, kterého s dědečkem pojmenují Momotaró (*momo* je japonsky broskev, *taró* je běžná přípona mužského jména) – to je tedy výchozí situace pohádky.

Když Momotaró vyroste, vydá se na ostrov d'áblů, aby je přemohl a získal poklad. (nedostatek – Momotaró touží vyhubit d'ábly a připravit je o poklad; spojovací moment – oznamuje rodičům, že odchází, stává se tedy hrdinou hledačem; odchod). S sebou si vyprosí rýžové knedlíčky *kibi dango* (tuto část pohádky můžeme považovat za přípravu na setkání s dárce). Cestou potká postupně psa, bažanta a opici (první funkce dárce), ti mu výměnou za *kibi dango* slíbí pomoc (kladná reakce hrdiny a získání kouzelného prostředku – zvířata sama se stávají pomocníky Momotaróa). Na ostrově společně pobijí d'ábly (boj; vítězství) a s pokladem se všichni vrátí domů za babičkou a dědečkem (likvidace nedostatku; návrat).

To je tedy stručný obsah pohádky. Existují ovšem různé verze, které se od sebe mírně liší. V jedné verzi babička sní broskev sama. Poté lituje, že se zachovala lakomě, naštěstí připluje druhá broskev, ještě větší a červenější než ta první. Někdy babička broskev přivolává zařikávadlem: „Tam je voda hořká, tu je voda sladká, pojd' sem, pojd'!“ zpívala babička a tleskala do dlaní.“ (Agentura V. P. K., 1991, 41) V další verzi

¹⁶ v originále „The Adventures of Little Peachling“

¹⁷ Propp sice výchozí situaci ve schématech uvádí, ale do počtu funkcí se nezapočítává.

¹⁸ V některých verzích pohádky se tato funkce nevyskytuje.

připluje po řece krabice s broskví, uvnitř najdou malého chlapečka. Dáblové žijí v hradu na ostrově, kam se Momotaró se zvířaty dostanou na loďce, nebo Momotaró přepluje na zádech psa a opice přeletí na zádech bažanta (funkce prostorové přemístění mezi dvěma říšemi – Momotaró využívá schopností svých pomocníků, aby se dostal na ostrov). Někdy je hrad v podzemí, vchod schovaný pod kamenem kdesi na rozlehlé pláni objeví bažant, který vzlétne na oblohu. Do hradu se dostanou, když opice přeleze zeď a otevře bránu. V jiné verzi jim otevrou sami dáblové. Zvířecí hrdinové bojují meči a oštěpy, nebo využívají svých přirozených zbraní – zobáku, drápů a zubů.

V pohádce se vyskytují tato zvířata – pes, bažant, opice. Vystupují jako dárci a na oplátku za sladkost *kibi dango* se stávají pomocníky Momotaróa (v jedné z verzí jmenuje psa pobočníkem a opici s bažantem vojáky).

pes, opice a bažant – atributy:

zevnějšek – žádné zvláštní znaky, pouze u psa se zmiňuje jeho bílá srst (bílá barva symbolizuje čistotu a nevinnost)

zvláštnosti vstupu do děje – náhodné setkání na kraji vesnice (pes) a v lese (opice, bažant)

bydliště – všechna zvířata původně žijí v lese nebo v horách, po návratu z Ostrova dáblů zůstanou s Momotaróem, nebo se vrátí do svých domovů a chodí za Momotaróem na návštěvu

duchovní kvality – kladné postavy

schopnosti – přirozené schopnosti (létat, drápy a zuby zastrašit nepřítele), na druhou stranu v některých verzích pohádky ovládají boj se zbraněmi, mají také schopnost mluvit lidskou řečí (žádají Momotaróa o knedlíček)

úloha pomocníka – pomáhají přepravit Momotaróa na Ostrov dáblů, porazit dáblů a odvést poklad domů, zvláštní formule na přivolání pomocníků není nutná, zvířata jsou celou dobu po boku Momotaróa

II. „O dědečkovi, který dával rozkvést stromům“

zdroj: *Prodany sen* („Stařeček, který nechával rozkvétat stromy“), *Japanese Folk Tales* („Stařec z kraje Ošu, který rozhazoval popel“¹⁹), *Tales of Old Japan* („Příběh starce, který dával rozkvést odumřelým stromům“²⁰), *Japonské pohádky* („Jak dědeček vykouzllil květy na stromech“), *Pohádky vycházejícího slunce* („O dědečkovi, který dával rozkvést stromům“) a *Nihon no mukašibanaši II* („Stařeček, který nechával rozkvétat stromy“²¹)

V této pohádce se dle mého názoru překrývají dva dějové sledy²² – v prvním se hodný dědeček dočká odměny, protože se dobře staral o pejska, v druhém je zlý soused potrestán za hrubé zacházení se psem a za svoji chamtivost. Tentokrát jsem se o funkcích podrobněji rozepsala přímo do schématu.

Schéma:

1. děj: výchozí situace - první funkce dárce (stařeček najde psa - prosba není přímo vyslovena) – reakce hrdiny (rozhodne se o psa postarat) – získání kouzelného prostředku (pes vyhrabe poklad, mlýnek mele zlato, popel mění holé stromy na rozkvetlé) – likvidace neštěstí (stařeček získá peníze).
2. děj: vyzvídání (zlý soused se ptá, odkud mají poklad) – vyzrazení – úskok (chce si vypůjčit pejska) – pomahačství (stařeček mu ho s důvěrou půjčí) – škůdcovství (pejssek je zabit) – prostřednictví, spojovací moment (neštěstí je sděleno – sám zlý soused) – trest (neštěstí není odstraněno, pouze je potrestán škůdce – ani toto uspořádání není v pohádkách neobvyklé).

Tato pohádka má několik verzí. Základem je vyprávění o dědečkovi a babičce, kteří chovají bílého pejska. V jedné verzi ho zlý soused najde v síti, když chytá ryby, a strčí ho do sítě patřící hodnému dědečkovi. Jindy má síť plnou naplaveného dříví, zatímco v dědečkově jsou ryby, takže síť vymění. V pařezu dědeček objeví malého

¹⁹ v originále „The Old Man of Oshu Who Scattered Ashes“

²⁰ v originále „The Story of the Old Man who made Withered Trees to Blossom“

²¹ v originále „花さか爺“

²² „Každé nové škůdcovství, každý nový nedostatek vytváří nový dějový sled. Jedna pohádka může mít několik dějových sledů... Jeden dějový sled může bezprostředně následovat po druhém, mohou se však i proplétat: zahájená dějová posloupnost se pozastaví a vloží se nový sled.“ (Propp, 2008, 76)

pejska. Další verze začíná stejně jako *Momotaró*, stařenka vyloví z řeky broskve a v ní je bílé štěně – výchozí situace pohádky se mohou lišit.

Pejsek dědečkovi najde poklad, zato pro zlého souseda vyhrabe odpadky a ten ho zabije. Z borovice na pejskově hrobě vyřeže dědeček ruční mlýnek, který mění rýži ve zlato. Jindy z větve keřiku, pod kterým byl pes pohřbený, utlučou nezměrnou kupu mouky na obětní koláče (sousedé myslí, že palice je kouzelná). Když soused mlýnek/palici spálí, vezme si dědeček alespoň popel. Vítr ho rozfouká na holé stromy a ty rozkvetou, načež vladař dědečka štědře odmění. Ovšem když se o stejnou věc pokusí zlý sused, popel vlétne vladaři do očí, takže nechá souseda za trest vsadit do vězení. Celkem neobvyklá se zdá být verze, ve které pejsek vezme dědečka do hor, aby ho naučil formulku přivolávající srnce a dědeček je tak mohl snadno ulovit. Soused ji poplete, přivolá včely, které ho poštipou, a psa zabije. Příběh pak pokračuje podobně jako klasická verze, konec je ovšem úplně odlišný – dědeček hází popel husám do očí, aby je oslepil, zatímco susedovi se podaří popelem oslepit sebe samého.

Jedinou zvířecí postavou v této pohádce je bílý pejsek. Má funkci dárce. Hodnému stařečkovi se pokaždé odmění za jeho péči a starostlivost a zlého potrestá.

pes – atributy:

zevnějšek – zvláštní znamení bílá srst

zvláštnosti vstupu do děje – náhodné nalezení na řece, případně nadpřirozené zrození z broskve nebo z kořene borovice

bydliště – v domku u stařečků

duchovní kvality – kladná postava

schopnosti – v některých verzích pejsek nemá žádné nadpřirozené schopnosti (ani nemluví lidskou řečí), v jiné stařečkovi poví, kde najít poklad, a po své smrti se mu zjevuje ve snu

III. „O vrabci s ustřiženým jazykem“

zdroj: *Tales of Old Japan* („Vravec s vyříznutým jazykem“²³), *Japonské pohádky* („Vrabeček s vyříznutým jazýčkem“), *Pohádky vycházejícího slunce* („O vrabci s ustřiženým jazykem“), *Nihon no mukašibanaši II* („Vravec s ustřiženým jazykem“)

Pohádka „O vrabci s ustřiženým jazykem“ se skládá z více dějových sledů. V prvním se dědeček vydává hledat vrabce a najde ho. Ve druhém sledu získá odměnu, zatímco ve třetím sledu se pro odměnu vydá zlá babička a je potrestána.

Schéma:

1. děj: výchozí situace – odloučení – zákaz – porušení – škůdcovství – prostřednictví, spojovací moment (hrdina hledač) – začínající protiakce (nemusí být vyjádřeno slovně) – odchod – (první funkce dárce – reakce hrdiny – vybavení)²⁴ – likvidace neštěstí.
2. děj: první funkce dárce – reakce hrdiny – získání kouzelného prostředku – návrat.
3. děj: nedostatek – odchod – první funkce dárce – reakce hrdiny – získání kouzelného prostředku (negativní, čili trest).

Na začátku příběhu se dozvíme, že hodný dědeček chová malého vrabce (výchozí situace). Někdy pohádka dokonce popisuje, jak stařeček k vrabci přišel – v horách si na větev odložil krabičku s obědem, vrabec mu ho snědl a v krabičce usnul. Jednoho dne stařeček sbírá klestí v horách (odloučení – stařeček odchází do hor). Když se vrátí, je vrabec pryč. Zlá babička mu ustřižila jazyk, protože jí snědl škrob na prádlo. Zatají ovšem, že škrob dala do misky, ze které obyčejně vrabec jí. Na druhou stranu, v jiné verzi vrabce požádala, aby škrob ohlídal před sousedovou kočkou, ale ten jej přesto snědl (zákaz; porušení; škůdcovství – babička vrabce zmrzačí a vyžene). Dědeček se tedy vypraví vrabce hledat (spojovací moment – sama babička mu oznámí, co se stalo; začínající protiakce – dědeček se rozhodne vrabce najít; odchod). „Po cestě ťukal hůlkou a volal: "Vrabečku s ustřiženým jazýčkem, čimčarara čím, čím, čím, kde tě hledat mám, nevím." "Ó, vrabečku s vyříznutým jazykem, kde jsi – kde jsi?"“ (Eliášová, 1943, 39) Nakonec vrabce najde (likvidace neštěstí), ten ho pohostí a na zpáteční cestu mu dá vybrat lehký nebo těžký košík (první funkce dárce – dědeček získá poklad, pokud

²³ v originále „The Tongue-cut Sparrow“

²⁴ Tyto funkce se objevují v jedné z verzí. Stařeček se cestou vyptává, kde by našel vrabce - musí splnit úkol, aby dostal odpověď.

nebude chamtivý). Může následovat varování, že košík nesmí během cesty otevřít. Dědeček si vybere lehký, cesta je totiž dlouhá (reakce hrdiny). Doma objeví, že košík je plný pokladů (získání kouzelného prostředku – dědeček získá odměnu za své chování). Lakomá babička zatouží po ještě větším bohatství (nedostatek) a vydá se za vrabcem (odchod). Vezme si od něj samozřejmě těžký košík (první funkce dárce), ještě cestou zpátky do něj nahlédne (reakce hrdiny – babička ve zkoušce neobstojí), košík je plný hadů, brouků a podobné havěti a ti ji za trest pořádně poštipou (místo získání kouzelného prostředku přichází trest). To je ovšem mírnější verze příběhu, v některých havěť stařenku uštípe k smrti. Nebo je košík plný oblud a strašidel a stařenka zemře leknutím. Stařeček poté adoptuje syna a žije šťastně až do smrti.

Mezi japonskými pohádkami se vyskytuje další příběh o vrabčákovi, který se nese ve velmi podobném duchu. V příběhu „Vrabčí dary“²⁵ (Tyler, 2002) stařenka opatruje vrabce se zlomenou nohou, dokud se neuzdraví, a poté ho pustí na svobodu. Po nějaké době se vrabec vrátí a přinese jí semínko tykve. Ze semínka vyroste silná rostlina s mnoha plody, některé stařenka rozdá a pár jich nechá usušit. Poté zjistí, že jsou plné rýže a nikdy se nevyprázdí, a velmi zbohatne. Závistivá sousedka z chamtivosti poláme nožky třem vrabčákům, její tykve ale způsobí všem velkou nevolnost a z usušených se vyvalí spousta havěti, která uštípe sousedku k smrti.

Hlavní postavou této pohádky je vrabec. Nejdříve se stane předmětem škůdcovství, poté plní funkci dárce.

vrabec – atributy:

zevnějšek – žádné zvláštní znaky

zvláštnosti vstupu do děje – většinou není zmíněno, jak stařeček k vrabci přišel, ale v jedné verzi se vypráví, že ho našel v horách

bydliště – bambusový hájek v horách, domek (červená chaloupka) zařízený jako u lidí

duchovní kvality – kladná postava, stařečkovi se odvděčí za jeho starostlivost a péči, v jedné verzi se mu dokonce omluví, že i přes zákaz snědl škrob

schopnosti – vrabec ovládá lidskou řeč, stařenka se ho dokonce ptá, jestli jí snědl škrob na prádlo; když ho stařeček vyhledá v horách, uvítá ho v domku zařízeném stejně jako u lidí, dokonce mu nabídne pohoštění (ovšem samé vrabčí pochutiny)

²⁵ v originále „The Sparrows' Gifts“

IV. „O rybáři Urašimovi“

zdroj: *Prodany sen* („Urašima“), *Japanese Tales* („Rybář Urašima“²⁶), *Japonské pohádky* („Dobrodružství rybáře Urašima Taro“), *Pohádky vycházejícího slunce* („O rybáři Urašimovi“), *Nihon no mukašibanaši III* („Urašima Taró“²⁷)

Během analýzy této pohádky si všimneme, že na začátku není nijak vyjádřen nedostatek. Pohádka rovnou začíná tím, že rybář zachrání želvu a za odměnu může žít v blahobytu mořského paláce. Za nedostatek tedy můžeme považovat fakt, že rybář je chudý člověk.

Schéma: 1. děj: výchozí situace – první funkce dárce – reakce hrdiny – získání kouzelného prostředku – prostorové přemístění – likvidace nedostatku.

V další části pohádky Urašima postrádá svou rodinu, vzniká tedy nový nedostatek (2. děj). Pak se děj komplikuje. Za prvé, rybář doma nenajde nikoho blízkého, takže se dá polemizovat, zda byl nedostatek odstraněn. Za druhé, rybář sice dostává kouzelný prostředek (skříňka), jeho účelem ovšem není odstranit nedostatek. Za třetí, pořadí funkcí neodpovídá pořadí určenému Proppem. Za této situace jsem se rozhodla níže uvést funkce prvního děje a možné funkce druhého děje.

Rybář Urašima Taró zachrání želvu, kterou trápí malé děti (první funkce dárce – záchrana želvy je vlastně zkouška, i když si to hrdina v danou chvíli neuvědomuje; reakce hrdiny). V další verzi rybář uloví překrásnou pražmu (ve skutečnosti jedinou dceru Dračího krále), nakonec ji pustí do vody (získání kouzelného prostředku – želva mu nabídne, že ho za odměnu vezme s sebou do Dračího království; prostorové přemístění – na zádech ho tam odveze; likvidace nedostatku). Urašima v paláci stráví tři roky (v jiné verzi pouhý den a noc), až ho přemůže stesk po rodičích a pevné zemi (druhý děj – nedostatek; spojovací moment – princezna mu dovolí odejít). Na cestu zpět dostane skříňku, kterou nesmí otevřít, pokud se chce někdy vrátit do Mořského paláce (získání kouzelného prostředku; zákaz). Zpátky na pevninu ho opět odveze želva (prostorové přemístění mezi dvěma říšemi). Během jeho nepřítomnosti na zemi uplynulo tři sta let a je tedy na světě sám (dalo by se tedy polemizovat o tom, zda nedostatek byl odstraněn). Zkusí otevřít skříňku a během okamžiku zestárne (porušení

²⁶ v originále „Urashima The Fisherman“

²⁷ v originále „浦島太郎“

zákazu, následuje trest). Je zajímavé, že v některých verzích rybář nezná důvod, proč skříňku nesmí otevřít. V jedné z pohádek o Urašimovi uzavřená skříňka plní přání, takže umožní rybáři bohatý život, dokud se o ní nedozvědí státní úředníci. Násilím skříňku otevrou, vyhrne se z ní písek a všechno pohřbí. V další verzi krabička kromě jiného obsahuje jeřábí peří – Urašima se promění v jeřába a odletí pryč s dračí princeznou. Nejpodivuhodnější je ovšem verze, v níž rybář chytí pětibarevnou želvu, ta se promění v krásnou dívku a prohlásí se za nesmrtelnou nebeskou bytost. Svěří se mu, že ho miluje. Po tři roky spolu žijí na nebeském ostrově, dokud se rybáři nezačne stýskat po rodné vesnici...

Velmi podobný děj má pohádka „Princezna z Dračího království“ (Hrdličková, 1989). Rybář Džiró zachrání čerstvě vylíhlé želvičky, jejich matka ho vezme do paláce Dračího krále a poradí mu, aby za odměnu žádal jednu z jeho dcer. Novomanželé spolu spokojeně žijí na pevnině, princezna má jediné přání – v poledne si vždy do komory postaví kád' s vodou a nikdo ji nesmí rušit při koupání. Zvědavý Džiró jednoho dne slib poruší a v kádi uvidí rybu. Jeho žena se poté musí vrátit do Dračího paláce a Džiró ji poté nikdy nespátí.

Želva, která nabídne Urašimovi, že ho odveze do Dračího paláce, zcela určitě plní funkci dárce a kouzelného pomocníka. Někdy je želva obyčejné zvíře, jindy princezna proměněná ve zvířecí podobu.

želva - atributy:

zevnějšek – zevnějšku želvy se pohádka věnuje pouze v jednom případě, a to když je želva ve skutečnosti krásnou dívkou, jakousi božskou bytostí, v tom případě je želva popsána jako podivuhodný pětibarevný tvor

zvláštnosti vstupu do děje – rybář ji náhodou chytí do sítě na moři nebo vykoupí od dětí na pevnině, podruhé se s ní setká na moři

bydliště – Dračí palác hluboko pod hladinou moře

duchovní kvality – o samotném zvířeti se toho příliš nedozvíme, každopádně vystupuje jako kladná postava

schopnosti – želva dokáže mluvit lidskou řečí a měnit svou podobu (zvětší se, aby se na ni rybář mohl pohodlně usadit, v Dračím paláci se pohybuje v lidské podobě stejně jako ostatní mořští živočichové)

úloha pomocníka – na zádech ho odveze do Dračího království

V. „Opice a krab“

zdroj: *Tales of Old Japan* („Souboj opice a kraba“²⁸), *Japonské pohádky* („Dva přátelé: Opice a krab“), *Pohádky vycházejícího slunce* („Opice a krab“), *Nihon no mukašibanaši III* („Bitva opice a kraba“²⁹)

Schéma: výchozí situace – úskok – pomahačství – škůdcovství – prostřednictví, spojovací moment – začínající protiakce – odchod – boj – vítězství

Jednoho dne opice najde kaki semínko a lstí ho vymění za rýžový koláč, který našel krab. Když ze semínka vyrostе strom a urodí spoustu plodů (výchozí situace), opice se nabídne, že je pro kraba nasbírá (úskok – opice chce lstí získat všechny plody pro sebe; pomahačství – krab souhlasí, aby mu opice plody natrhala). Místo toho po něm hází nezralé plody, až ho utluče (škůdcovství - v jiných verzích opice kraba pouze zraní, v tom případě ho jeho přítel ošetří a poté krutě opici vytrstají, v ještě mírnější verzi sám rozzlobený krab ustříhne opici ocas). Jeho synek se ho rozhodne pomstít (spojovací moment – najde svého otce mrtvého; začínající protiakce; odchod), za pomoci svých přátel – mlýnského kamene, kaštanu a včely, někdy je mezi nimi i chaluha nebo vajíčko. Ti jí způsobí všelijaké utrpení (boj – samotný hrdina se nemusí účastnit boje), až na ni mlýnský kámen spadne ze střechy a zabije ji (vítězství – škůdce je zabit). V jiné verzi je malý krab tím, kdo vykoná finální trest – klepety ustříhne opici hlavu.

Pohádka „Opice a krab“ se řadí do kategorie zvířecích pohádek, vystupují v ní pouze zvířata – opice jako škůdce, malý krab jako hrdina, případně včela jako pomocník (objevuje se pouze v jedné verzi pohádky).

opice (škůdce) – atributy:

zevnějšek – žádné zvláštní znaky

zvláštnosti vstupu do děje – opice se s krabem přátelí, první náznak škůdcovství (opice chce lstí získat koláč) se objeví, když jsou spolu na procházce

²⁸ v originále „The Battle of the Ape and the Crab“

²⁹ v originále „さるかに合戦“

obydlí – zřejmě domek v lese (pohádka zmiňuje, že se pomocníci kraba schovali v jejím domku – na prahu, v kádi v kuchyni, v popelu na ohništi..., v jiné verzi zase pozvou opici na návštěvu do krabova obydlí a tam vykonají pomstu)

duchovní kvality – záporná postava, opice je závistivá a chamtivá, neváhá zabít přítele, když jí stojí v cestě

schopnosti – žádné zvláštní schopnosti nemá

forma škůdcovství – ukradne krabovi ovoce a zabije ho

motivace a cíl škůdcovství – opice chce získat veškeré ovoce pro sebe

krab (hrdina) – atributy:

zevnějšek – žádné zvláštní znaky

zvláštnosti vstupu do děje – vrací se domů a najde otce mrtvého

obydlí – domek

duchovní kvality – ačkoliv hrdina, je popisován jako poněkud slabé stvoření, které samotné nic nezmůže - v jedné z verzí se mu pomocníci rozhodnou pomoci, když ho najdou, jak pláče nad svým otcem

schopnosti – krab sice vystupuje ve funkci hrdiny, ale žádné zvláštní schopnosti nemá, aby mohl vykonat pomstu, potřebuje získat pomocníky

úloha hrdiny – vyhledá pomocníky, v jednom případě sám potrestá opici (ustříhne jí hlavu)

VI. „O kouzelném kotlíku“

zdroj: *Tales of Old Japan* („Skvělý a šťastný čajový kotlík“³⁰), *Japonské pohádky* („Kouzelný čajový kotlík“), *Pohádky vycházejícího slunce* („O kouzelném kotlíku“)

Tady je hlavní postavou jezevec, proměněný v čajový kotlík. Vystává tedy otázka, jakou zastává v příběhu roli. Je to hrdina? Nebo kouzelný prostředek? Vychází zápleтка pohádky z nedostatku (vetešník nemá peníze) nebo neštěstí (kotlík vypráví, že má za sebou mnoho zlého)? V jedné části jezevec říká: „Ten dům už nechci ani vidět. Vy jste ale dobrý a laskavý člověk. Dovolte mi, abych u vás zůstal! Odvděčím se vám!“ (Agentura V. P. K., 1991, 38). Je tedy jasné, že jezevec má funkci dárce. Nedostatkem, i když nevysloveným, je vetešníkova chudoba.

Schéma: výchozí situace – první funkce dárce – reakce hrdiny – získání kouzelného prostředku – likvidace nedostatku.

Mnich z buddhistického chrámu si na trhu koupí čajový kotlík. Když kotlíku narostou nohy, ocas a jezevčí hlava, bojí se mniši kouzel a raději ho prodají vetešníkovi (dráteníkovi). Kotlík je ve skutečnosti jezevec, který se ze strachu před lidmi proměnil v nynější podobu. Do té doby zkusil mnoho zlého, ale vetešníka považuje za dobrého člověka a chce se mu odvděčit (první funkce dárce – jezevec prosí vetešníka, aby si ho nechal; reakce hrdiny – vetešník souhlasí). Spolu pořádají představení, kdy kotlík tančí (získání kouzelného prostředku). Když vetešník zbohatne (likvidace nedostatku), odnese kotlík zpět do kláštera, na odpočinek. V jiné verzi vetešníkovi poradí jeho přítel, že by měl s kotlíkem vystupovat, ale jinak je příběh stejný.

jezevec (dárce, pomocník) - atributy:

zevnějšek – jezevec proměněný v kotlík, zajímavé je, že ačkoliv se dokázal proměnit v kotlík, do své pravé podoby se nikdy zcela nepromění (v pohádce je popsán jako kotlík s jezevčí hlavou, ocasem a nohama)

zvláštnosti vstupu do děje – náhodné objevení, mnich koupí kotlík na trhu

bydliště – v přírodě (na poli se vylekal lidí, proto se proměnil), nakonec zůstává v chrámu na odpočinku

duchovní kvality – kladná postava, dobro splácí dobrem

³⁰ v originále „The Accomplished and Lucky Tea-Kettle“

schopnosti – nadpřirozené (dokáže se proměňovat v předměty, ovšem ani jako kotlík neztrácí schopnost fyzických vjemů, například ho popálí žár z ohniště, mluví lidskou řečí), přes zavalitý zevnějšek zvládá akrobatické kousky

úloha pomocníka – svým tancem a zpěvem získá pro vetešníka peníze (otevřou si divadlo a pořádají taneční představení)

VII. „Medúzino poselství“

zdroj: *Démonova flétna* („Proč medúza nemá kosti“), *Pohádky vycházejícího slunce* („Medúzino poselství“), *Nihon no mukašibanaši III* („Medúza bez kostí“³¹)

Tady záleží na úhlu, ze kterého budeme pohádku rozebírat. Pokud přistoupíme k rozboru s tím, že hrdinou je medúza, která má dovézt živou opici (spojovací moment; odchod), aby královna mohla dostat její čerstvá játra (nedostatek), není nijak obtížné analyzovat první část pohádky. Problém vyvstává, jakmile se dostaneme k funkci „likvidace nedostatku“. Medúza sice lstí přiměje opici k cestě do Dračího království, ale nakonec o ni vinou své hlouposti přijde. Není tedy naplněna základní funkce pohádky – nedostatek není odstraněn.

Schéma č. 1: výchozí situace – nedostatek – prostřednictví, spojovací moment – odchod – likvidace nedostatku (funkce není naplněna, královna játra nedostane)

Na druhou stranu, hrdinou by také mohla být opice, které se podaří díky své chytrosti vyváznout z obtížné situace. V tom případě je medúza škůdce.

Schéma č. 2: výchozí situace – úskok – pomahačství – škůdcovství – spojovací moment – vítězství - trest

Dračí královna dostane chuť na opičí játra, případně onemocní a syrová opičí játra jsou jediným lékem. Medúza dostane za úkol opici přivést na zádech. Opici naláká na krásy Dračího paláce (úskok – nepravý účel cesty; pomahačství – opice souhlasí, že s medúzou pojede). Cestou jí prozradí pravý důvod jejich cesty (škůdcovství – opice zjistí účel cesty; spojovací moment – je vlastně unesena). Chytrá opice prohlásí, že si játra zapomněla sušit na stromě, a tak se zachrání (vítězství). Medúze za trest vytahají všechny kosti z těla (nebo ji bijí, až v ní kosti roztlučou). Jindy je poslem želva, nebo dokonce pes, a hloupá medúza opici vše poví u brány paláce. Zvláštní je, že v takovém případě je potrestaná jenom medúza, přitom želva také mohla mít rozum a nenaletět opici.

³¹ v originále „海月骨無し“

medúza (pomocník, případně škůdce) – atributy:

zevnějšek – na začátku pohádky má medúza v těle kosti, jako každé jiné zvíře, také musí být dosti velká, když unese opici, konkrétně se o ní říká: „Nejlepší bude, když půjde medúza. Má nenápadné tělo a čtyři nohy, poplave se jí dobře po hladině oceánu!“ (Agentura V. P. K., 1991, 53)

zvláštnosti vstupu do děje – vyslána na cestu královnou

obydlí – Dračí království pod mořskou hladinou

duchovní kvality – popsána jako hloupé stvoření, nedokáže udržet tajemství

schopnosti – domluví se s opicí, dýchá vzduch, magické schopnosti ale nemá žádné

úloha – přivést opici a tedy vyhovět přání královny

opice (případný hrdina) – atributy:

zevnějšek – červený zadek a červený obličej

zvláštnosti vstupu do děje – žádné

obydlí – na Opičím ostrově

duchovní kvality – namyšlená, ale taky chytrá a lstivá, nezpanikaří, když je její život ohrožen

úloha hrdiny – i přesto, že byla unesena na širé moře a neumí plavat, dokáže se zachránit pomocí lsti

VIII. „Jak přemohl králík jezevce“³²

zdroj: *Tales of Old Japan* („Praskající hora“³³), *Japonské pohádky* („Jak přemohl králík jezevce“) a *Nihon no mukašibanaši I* („Praskající hora“³⁴)

Schéma: výchozí situace – odloučení – zákaz – porušení – škůdcovství – prostřednictví, spojovací moment – začínající protiakce – odchod – vítězství – návrat

Dědeček chytí jezevce, který jim dlouho škodil (výchozí situace), sváže ho a odejde sbírat dříví do hor (odloučení; zákaz – babička nesmí jezevce pustit, tato funkce může mít také opačnou formu, čili příkaz – dědeček jí poručí, aby z jezevce uvařila polévku). Babička se nad jezevcem slituje a osvobodí ho (porušení zákazu). Jezevec ji zabije, uvaří z ní polévku, kterou proměněný v babičku naservíruje dědečkovi, a vysměje se mu (škůdcovství). Bílý králík se rozhodne babičku pomstít (spojovací moment – dědeček mu vypráví o neštěstí; začínající protiakce; odchod do hor). Spřátelí se naoko s jezevcem, a když nasbírají roští, zapálí mu ho na zádech. Poté mu nabídne ošetření, ale do rány mu vetře pepř. Nakonec ho pozve na projížďku po moři. Jezevcova loďka je z hlíny, rozpustí se a jezevec se utopí (vítězství – škůdce je zabit). Králíkova bílá loďka byla ze dřeva, králík argumentoval, že pro jezevce má černou loďku, protože jeho srst je černá – v jiné verzi si hloupý jezevec loďku z hlíny sám vyrobí.

V této pohádce vystupují dvě zvířecí postavy – jezevec jako škůdce a králík jako hrdina, který pomstí smrt stařenky.

jezevec (škůdce) – atributy:

zevnějšek – žádné zvláštní znaky

zvláštnosti vstupu do děje – přichází z lesa

obydlí – jeskyně v horách

duchovní kvality – zlá a ničemná povaha, neváhá zabít stařenku, která ho z dobré vůle pustila

³² V seminární práci jsem uvedla danou pohádku pod názvem „The Farmer and the Badger“, poté jsem ji ale objevila i v české verzi.

³³ v originále „The Crackling Mountain“

³⁴ v originále „かちかち山“

schopnosti – dokáže mluvit lidskou řečí a proměnit se v lidskou bytost (v jedné verzi stáhne z babičky kůži a přehodí ji přes sebe, aby se v ní mohl proměnit)

forma škůdcovství – nejdříve jim škodí na poli, poté zabije babičku

motivace a cíl škůdcovství – jezevcova zlá povaha, žádný zvláštní důvod nemá

králík (hrdina) – atributy:

zevnějšek – bílá srst

zvláštnosti vstupu do děje – s farmářem jsou sousedé a dobří přátelé, v jiné verzi stařečci králíka chovají a jezevec mu sežere jídlo

obydlí – u stařečka nebo ve svém domku v sousedství

duchovní kvality – kladná postava, má dobré srdce (sám se rozhodne pomoci stařečkovi), také je velmi chytrý

schopnosti – žádné zvláštní schopnosti nemá, pokud nebereme v potaz, že mluví lidskou řečí (obě zvířata se v pohádce chovají stejně jako lidé – bydlí v domku apod.)

úloha hrdiny – pomstí se místo stařečka (dvakrát jezevci způsobí velkou bolest, poté se jezevec díky jeho lsti utopí)

IX. „Kdyžzatejká“

zdroj: *Démonova flétna* („Kdyžzatejká“), *Pohádky vycházejícího slunce* („Prudký liják“) a *Nihon no mukašibanaši III* („Prosakování staré střechy“³⁵)

Tady je děj poněkud komplikovaný, ale díky němu se dozvíme, proč „...nežijí na japonských ostrovech tygři, opice tam nemají ocas a vlci žalostně skučí.“ (Hrdličková, 1989, 22) Rozhodně se tedy jedná o pohádku z kategorie zvířecích.

Zloděj koní a vlk zaslechnou stařečka říkat, že na světě je nejstrašnější, když zatejká. Oba si pomyslí, že „Kdyžzatejká“ musí být nějaká neznámá příšera, protože o takové věci nikdy neslyšeli. Zloděj leknutím spadne vlkovi na záda. Vlk si je jistý, že ho za chlupy drží sám „Kdyžzatejká“, a rychle utíká pryč. Až kdesi v lese shodí zloděje do studny. Ráno se s tygrem vydají příšeru najít, aby ji společnými silami mohli z lesa vyhnat. Jenom chytrá opice pochopí, že ve studni je obyčejný člověk. Chce se pobavit nad jejich hloupostí a naoko jim nabídne pomoc. Když však strčí ocas do studně, zloděj ho chytí tak pevně, až jí ho utrhne (případně si ho zoufalá opice sama ukousne). Vlk s hrůzou uteče, tygr radši přeplave až do Číny. V jiné verzi se samotný tygr, nebo dokonce „tygrovlk“ (v originále 虎狼), poleká příšery „Prudký liják“ a zloděj mu skočí na záda, když si ho ve tmě splete s koněm.

Pokud se podíváme na funkce postav, které se tu vyskytují, vyvstává zásadní otázka – kdo je hrdina? A jaký je tu nedostatek nebo škůdcovství? Škůdci jsou očividně zloděj a tygr/vlk, protože chtějí uškodit dědečkovi. Nakonec ale k žádnému škůdcovství nedojde. Nebo máme vycházet ze schématu „neštěstí (příšera v lese) – hrdinové, kteří chtějí neštěstí odstranit (vlk, tygr) – pomocník (opice)“? Zápletka spočívá v nedostatečné znalosti lidských poměrů a jazyka, ani zloděj, ani vlk nechápu tu hrůzu „když zatejká“ a dědečkova slova si vyloží jako jméno hrozivého nepřítele. Pohádka je založena na žertovném nedorozumění. Ani jedna z verzí schématu, které jsem tu navrhla, tudíž podle mého názoru nedává příliš smysl, postavy v této pohádce se nedají klasifikovat podle svých funkcí. To ovšem nebrání tomu, abychom se podívali na jejich typické atributy.

opice – atributy:

zevnějšek – na začátku má opice dlouhý ocas, podle pohádky mají opice krátký ocas a červený obličej od té doby, co ho téhle opici zloděj utrl (obličej jí zčervenal bolestí)

³⁵ v originále „古屋のもる“

zvláštnosti vstupu do děje – náhodou zaslechne rozhovor vlka s tygrem nebo je potká někde v lese

obydlí – v lese na stromě

duchovní kvality – chytrá, ale potměšilá, nemá zájem vlkovi pomoci, chce se pouze pobavit na jeho účet

schopnosti – zvláštní schopnosti nemá žádné; jako v každé pohádce, kde vystupují pouze zvířata, dokáže komunikovat s ostatními tvory

vlk a tygr – atributy:

zevnějšek – silná zvířata

zvláštnosti vstupu do děje - žádné

obydlí – v lese

duchovní kvality – tygr i vlk se považují za nejstrašlivější zvířata na světě, přitom je vyděsí maličkosti, rozumu také moc nepobrali

schopnosti – zvláštní schopnosti žádné

X. „Bílý jeřáb“

zdroj: *Démonova flétna* („Bílý jeřáb“), *Prodáný sen* („Bílý jeřáb“) a *Nihon no mukašibanaši I* („Jeřábí manželka“³⁶)

Schéma: výchozí situace – první funkce dárce – reakce hrdiny – získání kouzelného prostředku – likvidace nedostatku

Stařeček v zimě osvobodí jeřába chyceného do pastí (nedostatek není na začátku pohádky vysloven, až později v průběhu děje sama dívka říká, že chce svým tkaním chudým stařečkům pomoci k penězům; pohádka tedy po výchozí situaci rovnou začíná první funkcí dárce – stařeček najde chyceného jeřába; reakce hrdiny – záchrana jeřába). Později se u domku, kde žije se stařenkou, objeví mladá dívka. Poprosí je, aby ji přijali jako jejich dceru (získání kouzelného prostředku – dárce nabídne sám sebe jako pomocníka). Třikrát se zavře do komory (pokaždé na tři dny), kde tká krásnou látku na prodej. Nikdo tam během té doby nesmí vstoupit. Stařenka nakonec podlehne zvědavosti – v komoře je bílý jeřáb, který si trhá peří a z něho tká látku. Chtěl se jim odvděčit za záchranu, ale protože stařenka porušila zákaz, musí je nakonec opustit. Za látku získají stařečci velké bohatství (likvidace nedostatku).

V jiné verzi jeřába zachrání mladík a dívka se za něj provdá. Celé tři roky, od rána do večera, tká na půdě, kam za ní nikdo nesmí. Tkaní ji očividně velmi vyčerpává. Za látku mladík utrží spoustu peněz, ale jeho matka dívku přinutí utkat novou látku. Opět dojde k odhalení, vyčerpaný jeřáb zemře. V další verzi je to sám mladík, kdo nevydrží ani týden čekání, v komoře najde skoro holého ptáka. V tu chvíli přiletí tisíc jeřábů a na svých křídlech jeřába odnesou pryč. Mladík se ho vydá hledat, až se dostane na daleký ostrov, kde pochopí, že jeho jeřáb je ptačí královnou. Poté se vrátí sám domů.

jeřáb (dárce i pomocník) - atributy:

zevnějšek – jako jeřáb má sněhově bílé peří, poté se promění v krásnou dívku

zvláštnosti vstupu do děje – v zimě, v lese, podruhé se v podobě dívky objeví u domku, kde žijí stařečci (dívka tvrdí, že se ztratila nebo že ji vyhnali)

obydli – v lese, poté v domku u stařečků (na okraji lesa, poblíž vesnice)

duchovní kvality – kladná postava, jeřáb obětuje svůj život, aby se odvděčil svým zachráncům

³⁶ v originále „鶴女房“

schopnosti – magické schopnosti (proměna v lidskou bytost), dokáže utkat látku ze svých per, což ji ale zároveň připravuje o životní sílu

úloha pomocníka – pomáhá stařečkům v domácnosti, tká vzácnou látku na prodej

XI. „Orlí vajíčka“

zdroj: *Démonova flétna* („Orlí vajíčka“), *Japanese Folk Tales* („Orlí vajíčka“³⁷)

Schéma: první funkce dárce – reakce hrdiny – získání kouzelného prostředku – škůdcovství – vítězství

Muž zachrání žabu před hadem, když pronese, že mu náhradou dá dceru za manželku (první funkce dárce – tady je posloupnost dějů převrácená³⁸, dárce se objeví dříve, než dojde ke škůdcovství; reakce hrdiny – záchrana žáby; získání kouzelného prostředku – žába se později stane jeho pomocníkem). Od té doby v noci jeho dceru navštěvuje nějaký mladík. Kolemjdoucí věstec – ve skutečnosti zachráněná žába – mu oznámí, že mladík není lidského rodu a přinese jeho dceři smrt (škůdcovství). Zachránit ji může, pokud mladíka požádá, ať jí přinese tři vajíčka z orlího hnízda. Mladík jí donese dvě vejce. Když se vrací pro třetí, proměněný do své hadí podoby, orel ho uklová (vítězství). V jiné verzi si had rovnou přijde pro mužovu dceru. V noci ho zabijí stovky krabů – dívka předtím jednoho kraba zachránila.

V této pohádce máme zvířata ve funkcích škůdce (had), dárce (žába) i pomocníků (orel a krabi). Tito pomocníci jsou zmíněni pouze jednou větou, proto se v tomto případě o jejich attributech rozepisovat nebudu.

žába (dárce) - atributy:

zevnějšek – žádné zvláštní znaky

zvláštnosti vstupu do děje – proměněná v jasnovidce

obydlí – zahrada u domu

duchovní kvality – kladná postava, z vděčnosti zachrání farmářovu dceru

schopnosti – ovládá lidskou řeč, umí se proměnit v člověka

had (škůdce) – atributy:

zevnějšek – nejdříve hadí podoba, v lidské podobě je urostlý a hezký

³⁷ v originále „The Eagle’s Eggs“

³⁸ „Obvyklá pohádka uvádí např. nejdříve neštěstí a potom získání pomocníka, který je likviduje. Převrácená posloupnost uvádí nejdříve získání pomocníka a pak neštěstí, které pomocník likviduje (prvky D E F před A)... Některé funkce si mohou vyměňovat místa.“ (Propp, 2008, 88)

zvláštnosti vstupu do děje – v lidské podobě přichází pouze v noci, objevuje se po půlnoci a odchází, než začne svítat

obydlí – není zmíněno; v jedné z verzí vystopují rodiče dívky hada až k chrámu v horách, tam se stopa ztrácí

duchovní kvality – opět záporná postava, nic víc se o jeho charakteru z pohádky nedozvíme

schopnosti – proměna v lidskou bytost, uhrnutí dívky

forma škůdcovství – vydává se za nápadníka mladé dívky, ta s ním dokonce otěhotní, zároveň ji připravuje o veškerou sílu, dívka by nakonec zemřela

motivace a cíl škůdcovství – muž slíbil hadovi, že mu dá dívku za ženu, proto za ní chodí, v pohádce není vysvětleno, proč dívku postupně připravuje o život

XII. „Čajovna U Tří strun“

zdroj: *Prodany sen*

Schéma: zákaz – porušení – škůdcovství – vítězství – návrat

Mladík se v noci vydá sám přes les (zákaz – lidé do toho lesa nechodí, protože tam straší, krom toho v noci venku není bezpečno; porušení zákazu). Na louce objeví čajovnu a rozhodne se tam přečkat déšť. Uvnitř ho mlčky uvítá krásná dívka a začne mu hrát na šamisen. Dívka je ve skutečnosti pavouk, strunou ho nakonec připoutá ke sloupu (škůdcovství – dívka se snaží mladíka zabít). Jen náhodou se mladíkův meč zabodne do hudebního nástroje. V tu chvíli dívka zmizí (vítězství – škůdce je zabit, i když bez boje – pouhou náhodou). Ráno mladík objeví pod střechou nyní už rozpadlé čajovny obrovského mrtvého pavouka probodnutého mečem. Vráti se za svými přáteli (návrat).

Podobný motiv se opakuje v jiné pohádce, kdy se jezevec promění v mnišku i s malým chrámkem. Mladík probodne jednu z rohoží a tím jezevce zabije.

pavouk (škůdce) – atributy:

zevnějšek – obrovský černý pavouk, během proměny vypadá jako krásná dívka

zvláštnosti vstupu do děje – objeví se proměněný v němou dívku

obydlí – v lese, mladík sice najde na mýtině čajovnu, ale ta je jen součástí iluze

duchovní kvality – jednoznačně záporná postava

schopnosti – schopný proměnit se nejen v jinou bytost, ale i vytvořit dokonalou iluzi domku s veškerým vybavením; snaží se mladíka uhranout hrou na hudební nástroj, zajímavé je, že pavouka zabije meč zabodnutý do hudebního nástroje, a ne přímo do dívčina těla

forma škůdcovství – za pomoci kouzel se snaží mladíka omámit hudbou a poté uškrtnit svým vláknem

motivace a cíl škůdcovství – pavouk chce mladíka zabít a sníst

XIII. „Nepřemožitelná dvojice“³⁹

zdroj: *Japanese Tales*

Schéma: škůdcovství – první funkce dárce – reakce hrdiny – získání kouzelného prostředku – likvidace neštěstí – trest

Drak se sluní u jezera, proměněný v malého hádka, když ho chytí démon tengu v podobě luňáka. Protože nemá dost sil, aby draka rozdrtil, strčí ho do malé díry ve svém doupěti (škůdcovství – formou únosu, hrdinou pohádky je tedy tzv. hrdina postižený). Bez vody drak nemůže odletět a čeká na smrt, když tengu do jeskyně přiletí s mnichem ve svých pařátech. Chytil ho ve chvíli, kdy si nabíral sklenici vody. Mnich daruje drakovi vodu (první funkce dárce; reakce hrdiny; získání kouzelného prostředku – drak potřebuje vodu, aby opět získal svoji moc a mohl se proměnit do své pravé podoby); následně mnicha na oplátku odnese do kláštera (likvidace neštěstí – drak osvobodí sebe i mnicha ze skalního vězení). Potom se pomstí za ně oba a tengua zabije (trest).

drak (hrdina) – atributy:

zevnějšek – nesmírně silné stvoření

zvláštnosti vstupu do děje – jeho objevení se provází bouře se silným deštěm a blesky (stejně tak je nebe černé, když létá vzduchem)

obydlí – na dně hlubokého jezera

duchovní kvality – kladná postava

schopnosti – dokáže se proměnit v hada nebo v lidskou bytost, i jako malý hádek si uchová sílu, na druhou stranu bez vody není schopný se proměnit zpět

úloha hrdiny – zachrání život sobě i mnichovi, zabije škůdce

³⁹ v originále „The Invincible Pair“

XIV. „Kočičí palác“

zdroj: *Prodany sen*

Stejně jako v pohádce „O vrabci s ustříženým jazykem“ i tady nacházíme více dějových sledů. Zatímco dívka Jukiko si za své chování vyslouží od kočky odměnu, zlá paní je potrestána.

Schéma:

1. děj: výchozí situace – škůdcovství – prostřednictví, spojovací moment – začínající protiakce – odchod – likvidace neštěstí
2. děj: první funkce dárce – reakce hrdiny – získání kouzelného prostředku - návrat
3. děj: nedostatek – odchod – první funkce dárce – reakce hrdiny (nepravý hrdina) – získání kouzelného prostředku (negativní, čili trest)

Chudá Jukiko pracuje jako služka u zlé paní, má jedinou kamarádku, malou černou kočku. Paní kočku velmi trápí (škůdcovství – kočka odchází, protože už nestačí na službu). Když kočka zmizí, vydává se ji Jukiko hledat na Kočičí vrch daleko na ostrově Kjúšú (spojovací moment – dozví se o kočce od jasnovidce; začínající protiakce – rozhodne se ji najít; odchod). V Kočičím království ji uvítá její kočka v podobě krásné dívky (likvidace neštěstí). Odešla sem, protože už byla stará a nemocná. Pro Jukiko je tady nebezpečno, ostatní kočky by ji mohly chtít sežrat. Na cestu jí dá balíček, který ji před nimi ochrání, a v něm pak Jukiko najde peníze (2. dějový sled). Zlá paní se též vydá do Kočičího království, s vidinou velkého bohatství, ale kočka pozná, že se její paní vůbec nezměnila, a ostatní kočky ji roztrhají (3. dějový sled).

kočka (dárce) - atributy:

zevnějšek – popsána jako roztomilé zvíře černé barvy, jako dívka má v obličejí kočičí rysy, podle kterých ji Jukiko pozná

zvláštnosti vstupu do děje – nejdříve žádné, v Kočičím království proměněná v dívku

obydlí – Kočičí palác v horách na ostrově Kjúšú

duchovní kvality – jednoznačně kladná postava, odmění dívku, která se o ni starala, na druhou stranu neváhá krutě potrestat zlou paní

schopnosti – umí mluvit lidskou řečí, všechny kočky v Kočičím království se mohou proměňovat v lidi, jejich příbytky jsou zařízené jako u lidí

XV. „Jak spolu soupeřili liška a jezevec“

zdroj: *Prodany sen* („Jak spolu soupeřili liška a jezevec“), *Japanese Folk Tales* („Jezevec z Šibaemonu“⁴⁰)

Jezevec Denzaburó vyzve k soupeření lišku Osan, aby zjistili, který z nich má větší magické schopnosti (nedostatek – touha být nejlepší; odchod – jezevec opustil svůj ostrov, aby našel vhodného protivníka). Snaží se jeden druhého napálit. Postupně se promění v dřevěnou sochu, svatební průvod, koláček, mnicha a knížecí průvod. Nakonec liška nalíčí na jezevce past, ten dostane bití od opravdového průvodu a tedy prohraje. V další verzi jezevec soupeří s jiným jezevcem. Ten se dokonce promění v celé loďstvo. První jezevec vyhraje opět pomocí lsti.

Ani v tomto případě není možné použít klasifikaci dle Proppovy metody. Jedná se o zvířecí pohádku, ve které zvířata soupeří ve svých dovednostech. Zcela chybí základní funkce – škůdcovství nebo nedostatek. Pouze v případě, že za nedostatek označíme jezevcovu touhu zjistit, zda někdo umí lepší věci než on, můžeme aplikovat další funkce. Nedostatek je odstraněn, když jezevec s liškou prohraje (zjistí, že na světě není nejlepší), poté se postupně vrací domů. Případné schéma by tedy muselo vypadat takto: nedostatek – začínající protiakce – odchod – likvidace nedostatku – návrat.

liška a jezevec – atributy:

zevnějšek – žádné zvláštní znaky

zvláštnosti vstupu do děje – jezevec se vydá do světa na zkušenou, cestou náhodou v lese potká lišku

obydlí – jezevec pochází z ostrova Sado, liška z kraje Eha, samotné obydlí není popsáno
duchovní kvality – jezevec je domýšlivý, pyšný na svoje schopnosti; liška zase vychytralá, ne-li přímo zákeřná (neváhá použít lsti, aby vyhrála nad jezevcem), k tomu velmi mlsná, což ji při proměnách prozradí

schopnosti – vzhledem k tomu, že se jedná o zvířecí pohádku, nedá se považovat za neobvyklou vlastnost, že se liška s jezevcem mohou bez potíží domluvit; mezi jejich magické schopnosti patří proměňování se v předměty, lidské bytosti i v celé skupiny lidí apod., úroveň jejich dovedností se liší (liška si například nevšimne, že jí po proměně vyčnívá kousek ocásku zpod šatů)

⁴⁰ v originále „Shibaemon Badger“

XVI. „Vděčná liška“

zdroj: *Japanese Folk Tales* („Jak liška vrátila laskavost“⁴¹), *Prodany sen* („Vděčná liška“) a *Nihon no mukašibanaši II* („Kouzelný kotlík“⁴²)

Schéma: výchozí situace - první funkce dárce – reakce hrdiny – získání kouzelného prostředku – likvidace neštěstí

V této pohádce můžeme najít rysy shodné s pohádkami „O kouzelném kotlíku“ a „Bílý jeřáb“ – dědeček zachrání lišku a daruje jí svobodu (nedostatek není přímo sdělen, víme ovšem, že dědeček je chudý; první funkce dárce; reakce hrdiny). Vděčné zvíře se promění v čajník, který dědeček prodá v chrámu (získání kouzelného prostředku). Když ho mnich postaví nad oheň, liška nevydrží ten žár a uteče. Dědeček musí vrátit peníze. Podruhé se promění v koně, ale obchod dopadne stejně, když neunesse těžký náklad. Potřetí se promění v krásnou dívku, která tančí a zpívá na hostinách. Konečně pro stařečky získá nějaké peníze a může se vrátit do lesa (likvidace nedostatku). V jiné verzi liška zaplatí za svou záchranu vlastním životem, po třetí proměně (čajník – dívka prodaná do nevěstince – kůň) vyčerpáním zemře.

liška (dárce i pomocník) - atributy:

zevnějšek – žádné zvláštní znaky

zvláštnosti vstupu do děje – nejdříve ji stařeček potká náhodou (je chycená v pasti nebo ji týrají děti), poté se sama objeví u jeho domku, případně na něj čeká někde v lese

obydlí – v lese, později v domku

duchovní kvality – jednoznačně kladná postava, ochotná obětovat i vlastní život

schopnosti – dokáže mluvit lidskou řečí, měnit se ve věci, jiná zvířata a krásnou dívku, dvakrát ovšem nezvládne proměnu dotáhnout do konce (jako čajník si spálí packy, jako kůň neunesse těžký náklad)

úloha pomocníka – mění se ve věci na prodej, aby stařeček přišel k penězům

⁴¹ v originále „How a Fox Returned a Kindness“

⁴² v originále „文福茶釜“

6. Zvířecí postavy, jejich funkce a atributy v dalších pohádkách

Jak jsme si mohli všimnout, v japonských pohádkách vystupuje celá škála zvířecích postav. Při rozboru jsem jim přiřadila konkrétní funkce a atributy, to ovšem nevyklučuje, že by nemohly mít i jiné. Pokud se podíváme na další pohádky, dojdeme jistě k závěru, že okruhy jednání zvířecích postav v japonských pohádkách a jejich atributy mohou být velmi rozmanité.

V pohádkách, které jsem analyzovala, se vyskytovala tato zvířata: pes, opice, bažant, vrabec, želva, krab, jezevec, medúza, králík, vlk, tygr, jeřáb, žába, had, pavouk, drak, kočka a liška. V japonských pohádkách ovšem můžeme najít zvířata mnohem více, tudíž je zde uvádím také. Některá zvířata zkoumám samostatně, jiná jsem se rozhodla uspořádat do několika skupin, pro snadnější orientaci v textu (např. ptáci, mořští živočichové).

Pes

V japonských pohádkách, kterými jsem se zabývala, se pes příliš často neobjevuje. Pokud ano, funguje zejména jako pomocník a dárce. Podle mého názoru za touto úlohou stojí fakt, že pes byl odjakživa považován za věrného přítele člověka. Jak si ale ukážeme později, neznamená to, že je v pohádkách jednoznačně kladnou postavou. V pohádce „Sluneční kvítek“ (Agentura V. P. K., 1991) pes Muka zachrání život mladé dívce, jinde vystupuje jako pomocník lovce při boji s krutou opicí. Zajímavé je, že pes bývá často spojován s bohy, a to zejména v příbězích s buddhistickou tematikou. Bozi na sebe berou podobu psa, ať už chtějí lidem škodit nebo pomáhat. V příběhu „Pes a jeho žena“⁴³ (Tyler, 2002) je dívka provdána za psa, zřejmě boha hor, její bratr se ji neúspěšně pokusí zachránit. Pes v tomto příběhu tedy vystupuje ve funkci škůdce. V jiném příběhu bohové dopomohou chudé ženě k bohatství - bílý pes sní housenku bource morušového, ženin jediný majetek, poté se z jeho nozder začne vinout nekonečné hedvábné vlákno (funkce pomocníka; pohádka „Hedvábí 'Psí hlava'“⁴⁴, Tyler, 2002). Někdy vystupuje jako posel bohů, například pocestnému ukazuje cestu přes hory.

⁴³ v originále „The Dog and his Wife“

⁴⁴ v originále „Dog's Head' Silk“

Přesto ve většině příběhů nedisponuje zvláštními magickými schopnostmi. Při boji využívá svých přirozených zbraní – zubů a drápů. Častá je bílá barva srsti, která napovídá, že se jedná o nějak výjimečné zvíře (bílá barva srsti je charakteristickým znakem i u ostatních kladných zvířecích postav). Do děje je uveden jako domácí mazlíček svého pána nebo se náhodně objeví, většinou v lese nebo v horách.

Kočka

V pohádce „Kočičí palác“ má kočka úlohu dárce. Ve stejné roli, a navíc v roli pomocníka, se objevuje například v pohádce „Neobvyklý pohřeb“ (Černá & Novák, 1973) – výměnou za záchranu svých mláďat poví mnichovi, jak zachránit mladou dívku, později používá kouzla, aby mu pomohla k penězům. To ale není jediná funkce, v jaké kočka v japonských pohádkách vystupuje. Často bývá popisována jako démon (škůdce), který vysává z lidí energii. Většinou oplývá magickými schopnostmi, používá kouzla k ovládnutí jiných osob, dokáže se proměňovat - v příběhu „Kočka mění podobu“⁴⁵ (Mitford, 2005) se kočka promění v gejšu, aby získala peníze pro hodné stařečky.⁴⁶

Opice

Opice je častou postavou v asijských pohádkách. Ačkoliv se v Japonsku vyskytuje několik druhů opic, nejrozšířenějším druhem je makak s červeným obličejem a krátkým ocasem. To je také typický představitel opic v pohádkách. Existují různé verze pohádek, které vysvětlují, jak se stalo, že opici zčervenal obličej a přišla o ocas. Opice v pohádkách je sice divoké zvíře, které žije v lese, případně na Opičím ostrově, často ale obývá domek. Opice jsou většinou prezentovány jako chytrá stvoření, faktem je, že to neplatí vždycky. V pohádce „Opičí Buddha“ (Černá & Novák, 1973) si hloupé opice spletou spícího stařečka s dřevěnou sochou Buddhy. Jiná opice se nechá napálit medvědem a strčí ocas do zamrzající řeky, aby na něj chytala ryby. Když voda zamrzne,

⁴⁵ v originále „Shapeshifter Cat“

⁴⁶ „...v japonských příbězích jsou kočky přisuzovány poměrně podobné vlastnosti jako lišce. Je schopná vzít na sebe podobu člověka, dokáže ho ovládat různými kouzly, je velmi lstivá a vychytralá a své schopnosti využívá ke konání zla i dobra.“ (Slivová, 2006, 9)

o ocas přijde („Proč má opice krátký ocas“⁴⁷, Janagita, 1954). Ať už jsou opice popisovány jako chytré či hloupé, lstivé, namyšlené nebo chamtivé, většinou se starají jenom o svůj užitek. Obvykle ale nedisponují magickými schopnostmi. Výjimkou je pohádka, ve které se duch opice pomstí za svou smrt („Nevděk“, Kótaró, 1999). Někdy bývají opice uctívány jako božstvo.⁴⁸

V pohádkách opice vystupuje jako pomocník, dárce, hrdina i škůdce. V příběhu „Masamuneho meč“ (Hrdličková, 1989) vděčná opice, kterou lidé zachrání před krabem, přináší svým zachráncům cenný meč. V jiné verzi její vděčnost má spíše negativní dopad – unese matce dítě, na jeho nářek láká vzácné orly a zabíjí je, aby tak pro matku získala odměnu za svoji záchranu. V pohádce „Oběť“ (Tyler, 2002) velká opice, uctívaná vesničany, každoročně požaduje lidskou oběť (funkce škůdce).

Jezevec

V japonských pohádkách má jezevec hodně společného s liškou⁴⁹, často spolu také soupeří. Na rozdíl od lišky je obvykle prezentován jako stvoření zlé povahy, velmi mstivé. Většinou vystupuje ve funkci škůdce – škodí lidem nebo ostatním zvířatům. Pohádka „O kouzelném kotlíku“, kde se jezevec objevuje v roli dárce a pomocníka, je spíše výjimkou. Opět je časté spojení s náboženstvím, tentokrát jezevec není uctívaným božstvem, spíše využívá náboženství, respektive víru obyčejných lidí, ve svůj prospěch. Proměňuje se v mnicha, nebo dokonce v celý chrám, a pak zabíjí chudáky, které se mu podaří obelstít. Mluvíme ovšem o žánru pohádky, takže není neobvyklé setkat se s žertovnými příběhy, v nichž je jezevec prezentován jako hloupé stvoření, které se na

⁴⁷ v originále „Why the Monkey's Tail is Short“

⁴⁸ „...v Asii jsou opicím přisuzovány i božské vlastnosti. V Japonsku jsou pak asi nejznámější Tři opice (三猿), které jsou součástí rytiny na posvátné stáji (rytina sloužila na ochranu koní před nemocemi) v komplexu chrámů v národním parku Nikkó. Každá opice je zobrazena ve specifické póze reprezentující jeden ze tří hlavních principů – „neslyším zlo, nevidím zlo, neříkám zlo“. Tyto principy jsou odvozeny od buddhistické sekty Tendai. Některé svatyně v Japonsku jsou zasvěceny bohu Sanno Gongen... Opice je jeho poslem a také jí jsou přisuzovány různé schopnosti. Zahání demony, zlé síly a nemoci a je patronem plodnosti, bezpečného zrození dětí a harmonického manželství.“ (Slivová, 2006, 12)

⁴⁹ „Předně dokáže měnit svoji podobu. Využívá toho zejména proto, aby se bez práce dostal k dobrému jídlu nebo si tropil šprýmy z lidí. Nejčastěji se proměňuje v mnicha nebo čajový kotlík, ale umí toho víc. Třeba proměnit se v boha Fugena jedoucího na bílém slonu, v pohádce „No Fool, the Hunter“ (Tyler, 2002).“ (Slivová, 2006, 11)

pořádný úskok ani nezmůže, a je za svoji hloupost náležitě potrestáno. V pohádce „Jezevec a šnek“⁵⁰ (Janagita, 1954) se nechá napálit šnečkem, jindy se hloupý jezevec promění v přístavní kůl na uvazování člunů a nevšimavé námořníky na sebe upozorňuje voláním: „Kůl, kůl.“ (Janagita, 1954) nebo ho přelstí nemohoucí stařenka („Jezevcovy šprýmy“, Hrdličková, 1989).

Liška

V kapitole o japonském národním folkloru jsem zmínila, že se lišky objevují v šintoistických mýtech jako poslové a služebníci boha Inariho, někdy se Inari zjevuje v liščí podobě. Dokonce samotným liškám bývají zasvěceny svatyně. I v japonských pohádkách hraje liška důležitou roli. Někdy je dokonce nazývána zvířecím démonem, pro své magické schopnosti a pro svou povahu.⁵¹

Její okruh jednání zahrnuje funkci dárce a pomocníka, škůdce i hrdiny. Liška je popsána jako mlsné, lehkomyšlné stvoření, někdy hloupé (například si nevšimne, že jí po proměně v samuraje zůstaly na tváři liščí chlupy), jindy vychytralé, a právě její povaha ji často přivádí do různých situací. Někdy se liška chce pouze pobavit, a proto škodí lidem. Jindy záměrně užívá kouzel, aby se vetřela mezi lidi a připravila je o jídlo nebo o majetek. V pohádce „Stařeček s jedním okem“⁵² (Janagita, 1954) se liška promění v jednookého stařečka. Protože se splete a nechá si levé oko, pozná babička, že se jí domů nevrátil její muž, ale liška v jeho podobě. Pomocí lsti lišku nakonec přemůže a uvaří z ní polévku. V jiném příběhu liška posedne mladou ženu, aby se skrz její tělo mohla dosyta najíst („Liščí míček“⁵³, Tyler, 2002). Na druhou stranu, liška na rozdíl od

⁵⁰ v originále „The Badger and the Mud-Snail“

⁵¹ „Japonská liška se dokáže proměnit v člověka (většinou v ženu), zvíře či různé předměty (strom, řeka...), číst lidské myšlenky, objevovat se ve snech, za pomoci kouzel zcela zmanipulovat člověka (řekla bych, že se jedná o jistý druh halucinací či iluzí)... Za známku tzv. lidských vlastností se dá považovat, že lišky mohou být hodné či škodolibé, své schopnosti využívají pro účely dobra i zla. Přestože jsou lišky velmi chytrá stvoření, dá se říct přímo vychytralá, v některých příbězích můžeme vidět, že stejně jako lidé snadno ztratí zábrany a stanou se doslova posedlými snahou po naplnění jejich tužeb... Můžeme je tedy rozdělit na dva základní druhy: lišky jako ochránci a dobrodinci a lišky, které dokáží uhranout člověka a působí zlo, ve většině případů se i tak ovšem dá říci, že lišky klamou lidi spíše pro zábavu, než ze zlé vůle.“ (Slivová, 2006, 4 - 5)

⁵² v originále „The Old One-eyed Man“

⁵³ v originále „The Fox's Ball“

jezevce své oběti nezabíjí. Vděčné zvíře pak neváhá nasadit život pro svého zachránce, například v příběhu „Vděčné lišky“⁵⁴ (Mitford, 2005).

Ptáci

V pohádkách, které jsem rozebírala, jsme se setkali s bažantem, vrabcem a jeřábem. To ovšem nejsou jediné druhy ptactva, které v japonských pohádkách můžeme najít. Většina pohádek se zabývá jejich původem a zvyky. Dozvíme se například, proč je havran černý nebo co kuká kukačka. Ptáci také vystupují jako poslové bohů (vrabec v pohádce „Vrabčí svatyně“⁵⁵, Janagita, 1954) nebo jejich pomocníci. Již jsem zmínila kohouty, kteří svým kokrháním pomáhali vylákat bohyni Amaterasu z jeskyně, kam se ukryla. Bohové na sebe mohou vzít ptačí podobu, když chtějí zůstat nepoznání. Proměny v ptactvo nejsou přisouzeny jen bohům - lidé se po své smrti mohou převtělit do ptáčka, aby jejich duše odletěla do nebe. V příběhu „Komebukuro a Awabukuro“⁵⁶ (Janagita, 1954) zemřelá matka v podobě krásného bílého ptáčka pomáhá své dceři překonat nástrahy její nevlastní sestry.

Bažant a jeřáb mají v japonském folkloru specifickou roli. Japonský bažant (jedná se o druh, který se jinde v přírodě nevyskytuje) je proslulý zejména pro své dlouhé peří měděné barvy, to také hraje důležitou roli v pohádce „Jasuke z Jamury“⁵⁷ (Janagita, 1954) – jedině šíp se třinácti pery z ocasu bažanta dokáže zabít krutého démona. Jeřáb je japonským národním symbolem, symbolizuje štěstí a věrnost, ale také eleganci, vznešenost, dlouhověkost a moudrost a mnoho dalších pozitiv. V pohádce „Bílý jeřáb“ vystupuje jako dárce a pomocník. Oba ptáci disponují magickými schopnostmi, dokáží se proměnit v lidskou bytost a z vděčnosti jsou ochotni obětovat svůj život.

Mořští živočichové

Manabu Ogura se ve své eseji „Božstva, která připlula na poloostrov Noto“⁵⁸ (Dorson, 1963) zabývá folklorem na poloostrově Noto v západní části středního Japonska, zejména legendami a tradicemi, které ovlivňovaly život místních rybářů.

⁵⁴ v originále „The Grateful Foxes“

⁵⁵ v originále „Sparrow Shrine“

⁵⁶ v originále „Komebukuro and Awabukuro“

⁵⁷ v originále „Yasuke of Yamura“

⁵⁸ v originále „Drifted Deities in the Noto Peninsula“

Zmiňuje, že v dané oblasti se nachází spousta svatyně zasvěcených božstvům, která v dávných časech připlula na pevninu. V mnoha případech připlula na zádech zvířat, například chobotnice, žraloka, želvy nebo kraba. Rybáři také věřili, že zvířata, která moře vyplavilo na pevninu, jsou ve skutečnosti poslové nebo služebníci bohů. Je vidět, že i mořští živočichové vždy hráli v japonském folkloru důležitou roli. V pohádkách, kterými jsem se zabývala, se ve větší míře vyskytovali pouze krab a želva. Medúza se objevuje v jediné pohádce („Medúzino poselství“), pohádka v podstatě vysvětluje medúzin původ (resp. její anatomii). Už jsme si ukázali, že takových případů, tedy pohádek, které vysvětlují původ nebo zvyky zvířete, je více.

Želva: Uvedla jsem, že v japonském folkloru se želvy často objevují jako poslové bohů, například Dračího krále. Někdy na sebe podobu želvy berou samotné božské bytosti. V pohádkách želva vystupuje jako pomocník a dárce. V pohádce „Vděčná želva“⁵⁹ (Tyler, 2002) zachrání před utopením syna muže, jenž jí pomohl před dvěma lety. V jiném příběhu pomůže muži, kterého piráti donutí opustit loď. V Japonsku je želva symbolem dlouhověkosti a štěstí a i v pohádkách vystupuje jako kladná postava. Zdá se, že magické schopnosti nemá takřka žádné, pokud pominu fakt, že dokáže měnit svoji velikost („O rybáři Urašimovi“).

Krab: Na rozdíl od želvy, krab většinou zastává funkci škůdce. Je to zvíře se silnými, hrozivými klepety a toho pohádka využívá. V pohádce „Krabí tuň a princezna Jasunaga“⁶⁰ (Janagita, 1954) obrovský krab sužuje ducha jezera, princeznu Yasunagu. V jiném příběhu velký fialový krab uhrane dívku a unese ji, když ho pronásledují, mění se v různé lidi („Krabí zjevení“, Kótaró, 1999). V několika případech se objevuje jako dárce a pomocník, a dokonce i jako hrdina. Krab v pohádce „Opice a krab“ je spíše slabší typ hrdiny, nemá žádné zvláštní schopnosti, na druhou stranu v jiných pohádkách vystupuje jako hrozivé stvoření, které ovládá magii.

Jiná havěť

Do této skupiny jsem se rozhodla zařadit všechny drobné živočichy jako je hmyz, pavouci, žáby a hadi, tedy zvířata, která ve spoustě lidí vzbuzují odpor. Přesto se hojně

⁵⁹ v originále „The Grateful Turtle“

⁶⁰ v originále „Crab Pool and Princess Yasunaga“

vyskytují v japonských pohádkách, a to nejen ve funkci škůdců, ale i v kladné roli dárců a pomocníků.

Hmyz: V jedné z pohádek („Opice a krab“) se objevuje včela v roli pomocníka. Jindy se můžeme setkat s vosami, které si muž zavolá na pomoc, když ho přepadnou zloději („Vosy“⁶¹, Tyler, 2002). Hmyz se také objevuje ve velmi zvláštní spojitosti s lidmi, ve funkci dárce – existuje několik verzí příběhu, kde hlavní zápletku tvoří sen o pokladu. Cestu k pokladu ukazují vážky, případně včela, které spícímu člověku vylétnou z nosu. V jiné pohádce o podivném snu, „Ainosukeho sen“ (Hearn, 1996), se mladíkovi zdá, že se stal králem. V době, kdy začal snít, zpozorovali jeho přátelé, že mu z nosu vylétnou motýl, kterého poté mravenec zatáhl do své díry. Ainosuke byl během svého snu nejspíše králem v mravenčí říši. Ovšem i tak malá stvoření, jako je obyčejný hmyz, dokáží škodit - tasemnice v ženě se narodí jako její dítě, odhalí ji až odpor k jedlým kaštanům, čímž jsou tasemnice zřejmě všeobecně známé („Smutný konec tasemnice“⁶², Tyler, 2002). Častým škůdcem je i stonožka, která chce hada (případně draka nebo vodníka) vystrnadit z jeho obydlí v jezeře.

Pavouk: V japonských pohádkách, se kterými jsem se setkala, je pavouk popsán jako škůdce. Je sice možné, že pohádka „Čajovna U Tří strun“ (pavouk láká své oběti na vzhled krásné dívky a pak je požírá), vznikla pouze jako variace na příběh o jezevci, v roli škůdce se ale objevuje například i v příběhu „Vodní pavouk“⁶³ (Janagita, 1954), kde za pomoci svého lepkavého lanka stahuje lidi pod hladinu jezera.

Žába: Jako typického pohádkového žabáka si většinou představíme zakletého prince, tedy hrdinu postiženého, taková postava se v japonských pohádkách nevyskytuje. Žába v nich obvykle zaujímá funkci pomocníka a dárce, klasickou úlohu vděčného zvířete.

Had: V japonské mytologii na sebe hadí podobu berou bohové, to jsme si ostatně ukázali na jedné z verzí příběhu „Orlí vajíčka“. Bohyně Kannon proměněná v hada zachrání lovce před pádem do propasti („Hluboká jako moře“, Tyler, 2002). I samotný had může být uctíván jako bůh - v příběhu „Osuwasama Bílý had“ (Kótaró, 1999) se chlapci zjeví hadí božstvo Osuwasama. Jindy se dívka po své smrti objevuje u domu

⁶¹ v originále „Wasps“

⁶² v originále „The Tapeworm’s Sad End“

⁶³ v originále „The Water Spider“

svých rodičů jako maličký hádek. Vděčný had spolu s liškou zachrání lékaře před vězením („Vděk a nevděk“, Černá & Novák, 1973). Nejčastější je ovšem funkce škůdce, v tomto případě je velmi specifickým druhem škůdčovství spojení hadů a sexuální touhy. Setkáváme se s příběhy, v nichž had sexuálně obtěžuje mladé dívky, ale třeba i mnichy. Někdy ve své pravé podobě, jindy proměněný v krásnou ženu, které muž nedokáže odolat. Vidíme tedy, že i had se dokáže proměňovat v lidské bytosti, umí uhranout člověka a způsobit mu smrt (lovec zabije hada, jeho duch ho očaruje a muž zemře – „Hadova zášť“, Kótaró, 1999). Zajímavé je, že ať jsou to často právě draci, kteří se proměňují v hada, vystupuje had v mnoha příbězích jako drakův nepřítel (tedy ve funkci škůdce).

Drak

Draci jsou v japonských pohádkách popsáni jako silná stvoření, nadaná magickými schopnostmi.⁶⁴ Často jsou prezentováni jako symbol štěstí a bohatství. Ve všech případech, se kterými jsem se setkala, vystupují jako kladné postavy, ať už v rolích hrdinů (příběh „Nepřemožitelná dvojice“), nebo dárců a pomocníků. V příběhu „Zlato z Dračího paláce“⁶⁵ (Tyler, 2002) mnich zachrání hádku, ve skutečnosti dceru dračího krále, ten se mu odmění zlatem (zápletka je velmi podobná pohádce o rybáři Urašimovi). Drak se objevuje i ve funkci odesilatele. Dračí král v pohádce „Zvon z Dračího paláce“⁶⁶ (Janagita, 1954) požádá muže, aby bojoval s hadem (škůdce), na oplátku mu daruje zvon. Dalším příkladem může být pohádka „Medúzino poselství“, kde Dračí královna posílá medúzu pro syrová opičí játra.

⁶⁴ „Draci pak patří do poněkud odlišné kategorie, mezi zvířata vybájená. Stejně jako jednorožec, pták Noh či fénix. Jsou to vznešená stvoření, často se vypráví o Dračí králi. Dračí král obvykle žije na dně rybníka, v nádherném paláci. V japonských příbězích je existence draků spojena úzce s vodou. Drak se umí proměňovat v jiné živočichy, ale potřebuje k tomu vodu... Motiv draka letícího mezi oblaky je pak symbolem deště a požehnání, které déšť přináší. V příběhu „Rain“ se císař dozví o přátelství mnicha s drakem, který ho navštěvuje v lidské podobě. Mnich má nařídít drakovi přivolat déšť, jinak bude mnich vyhoštěn z Japonska. Z přátelství k mnichovi drak přivolá déšť, i když ho to stojí život. Draci jsou zejména spojení s želvami, které slouží jako jejich poslové, a s hady. Drak ve své podobě totiž kombinuje rysy různých zvířat, jedním z hlavních je tělo hada.“ (Slivová, 2006, 13 – 14)

⁶⁵ v originále „Gold from the Dragon Palace“

⁶⁶ v originále „The Bell from the Dragon Palace“

Ostatní zvířata

Do této skupiny jsem zařadila zvířata, která se v pohádkách příliš neobjevují. V japonském folkloru najdeme několik příběhů o myších, které jsou považovány za symbol hojnosti a bohatství („Myší nevěsta“, Hrdličková, 1989), dále pohádky o koních (v pohádce „Jak Penri hledal ženu“ hrdina létá na zlatém koni, v jiném příběhu namalovaný kůň chodí spásat trávu na cizí pole, dokud mu malíř nezamaluje oči) nebo o volech (Buddha proměněný ve vola pomáhá stavět chrám). Vlci, případně tygři, v pohádkách vystupují nejen jako škůdci, ale i jako pomocníci a dárci – v příběhu „Zachvění ducha hor“⁶⁷ (Janagita, 1954) vlk jako služebník ducha hor vede slepého flétnistu ke svému pánovi. V jiném příběhu se dívka, kterou vyžene macecha do lesa, chce nechat sežrat vlkem, ten jí daruje kouzelné řasy („Vlkovy řasy“, Novák & Černá, 1973). Další postavou je králík. Ten je v evropském folkloru prezentován spíše jako ustrašené zvíře, v japonských pohádkách vystupuje i jako hrdina. Ve funkci pomocníka se objevuje například v pohádce „Králík a krokodil“ (Eliášová, 1943). Posledním zvířetem je divoké prase, které má hodně společného s jezevcem i liškou. Je to lesní zvíře, nadané magickými schopnostmi, dokáže se proměnit v jiné bytosti apod. V příběhu „Pohřeb“⁶⁸ (Tyler, 2002) se promění v celý pohřební průvod. Podle situace škodí nebo pomáhá ostatním.

Zajímavé je, že většina zvířat, která jsem tady uvedla, mají kromě funkcí společné i to, že patří do japonského zvěrokruhu, převzatého z Číny. Jsou to myš (nebo krysa), kráva (nebo buvol), tygr, králík (nebo zajíc), drak, had, kůň, ovce, opice, kohout, pes a kanec. Jedna z pohádek, „Myš a kočka“ (Hrdličková, 1989) se dokonce zvěrokruhem přímo zabývá – bohové chtějí určit dvanáct znamení zodiaku na základě toho, v jakém pořadí se zvířata v určitý den dostaví k Dračí skále. Myš kočce schválně řekne špatný den, proto se kočka mezi vybraná zvířata nedostane.

⁶⁷ v originále „The Quiver of the Mountain Spirit“

⁶⁸ v originále „The Funeral“

Závěr

Již jsem zmínila, že japonské pohádky se svým pojetím mohou vymykat tomu, co evropský čtenář považuje za klasický koncept pohádkového příběhu, kdy hrdina pomáhá odvrátit neštěstí a za svoje konání je odměněn. Při rozboru konkrétních pohádek jsme si ale ukázali, že většina japonských pohádek a příběhů se nese právě v tomto duchu. Dobré skutky dojdou odměny, zatímco zlo je potrestáno. Závist a chamtivost zasluhují trest. Láska ke zvířatům a k ostatním lidem nás činí lepšími bytostmi. Přílišná zvědavost se nevyplácí. Podobných poselství přináší japonské pohádky spoustu.

V českých pohádkových sbírkách jsou tyto příběhy většinou volně převyprávěny, takže odlišností mezi českým a japonským stylem vyprávění pohádek si čtenář takřka nemůže všimnout. Během analýzy dvou pohádek v originálním znění jsme zjistili, že typickým rysem japonské pohádky je opakování některých výrazů, zejména oslovení osob. V těchto pohádkách je také mnohem větší tendence vyjadřovat nálady a pocity nebo přehrávat hlasy a zvuky za pomoci onomatopoií. Tento jev se týká zejména zvířecích hlasů. Prvkem, který mají japonské pohádky společný s českými, je používání určitých formulí na začátku i na konci každé pohádky. Také číslo tři má v japonských pohádkách mnoho významů (tři úkoly, tři kouzelné předměty apod.).

Zvířata, která vystupují v japonských pohádkách, přirozeně patří mezi typické představitele fauny této ostrovní země. V pohádkách soutěží mezi sebou, provádí ostatním zvířatům žertovné či zlomyslné kousky, pomáhají nebo škodí lidem. Do děje vstupují ve funkci dárce, kouzelného pomocníka, škůdce a hrdiny, ojediněle se setkáme s funkcí odesilatele nebo hledané osoby. Některá zvířata se mohou objevovat ve všech těchto rolích, pro jiné je typická pouze jedna funkce. Ukázali jsme si, že takovou postavou je například jezevec, popisovaný jako zlé a škodolibé zvíře (pohádky s jezevcem-dárce představují výjimku).

Pokud si shrneme atributy zvířecích postav, jak jsem je klasifikovala při rozboru konkrétních pohádek, dojdeme k závěru, že velmi často se stejné atributy objevují u různých druhů zvířat.

Mezi nejdůležitější atributy patří zevnějšek, zvláštnosti vstupu do děje a obydlí. U zvířat nehraje zevnějšek primární roli. Pouze v některých případech je zdůrazněna bílá

barva srsti. Do pohádky zvířata vstupují ve své zvířecí podobě nebo v podobě krásné dívky, mnicha, zchátralé čajovny apod. V takovém případě odhalí svoji pravou identitu až na konci příběhu. Většinou bydlí v obydlí velmi podobném lidskému příbytku.

Celkově je vidět, že zvířata v japonských pohádkách se běžně chovají jako lidé a mají lidské vlastnosti. Dokážou být chamtivá a mstivá, ale i laskavá a šlechetná. V některých pohádkách se neváhají obětovat pro dobro druhých. V jiných příbězích škodí lidem bez příčiny, pouze ze zlé vůle. Někdy přímo vystupují jako rovnocenní partneři člověka. Setkali jsme se s příběhy, kdy zvířata žijí s lidmi v blízkém sousedství, navzájem se navštěvují a pomáhají si. Téměř ve všech pohádkách zvířata dokážou mluvit lidskou řečí. Jinak by snad ani nemohla vystupovat po boku člověka, ať už jako jeho pomocníci nebo naopak jeho protivníci. Některá zvířata ovládají magii - umí uhranout lidi, proměnit se v jiná zvířata, věci a lidské bytosti. Po proměně si uchovávají své zvířecí vlastnosti. Obecně se dá říct, že kouzelné schopnosti zvířat většinou vychází ze zápletky pohádky. Pokud je pro další děj potřeba, aby zvíře například umělo mluvit nebo měnit svou velikost, získává danou vlastnost. To ale neznamená, že ji musí mít ve všech ostatních pohádkách. Specifickým rysem zvířecích postav v japonských pohádkách je, že často vystupují jako poslové a služebníci bohů (případně bohové přichází mezi prostý lid ve zvířecí podobě).

Jinakost japonských zvířecích pohádek a příběhů se projevuje v jejich formě i motivech, přesto jistě zaujmou malé a velké čtenáře po celém světě. Promítá se v nich touha obyčejných lidí po životě v souladu s přírodou, jejich láska ke zvířatům i laskavý pohled na nedostatky lidského charakteru, prezentované právě zvířecími postavami.

Anotace

Příjmení a jméno autora: Slivová Kateřina

Název katedry a fakulty: Katedra asijských studií, Filozofická fakulta Olomouc

Název diplomové práce: Zvířata v japonských pohádkách, mýtech a lidových vyprávěních

Vedoucí diplomové práce: prof. PhDr. Zdenka Švarcová, Dr.

Počet stran: 88 stran včetně příloh

Počet příloh: 1

Počet titulů použité literatury: 34

Klíčová slova: lidová slovesnost, pohádky, lidová vyprávění, mýty, japonský folklor, japonské pohádky, Vladimir Propp, zvířecí postavy

Charakteristika: Tato diplomová práce se zabývá zvířecími postavami v japonském folkloru, především v japonských pohádkách a lidových vyprávěních. Nejdříve definuje základní pojmy, poté stručně charakterizuje japonskou lidovou slovesnost, její vývoj, vlivy a konkrétní žánry. Zkoumá také typické prvky japonských pohádek. Na základě metody ruského literárního vědce Vladimira J. Proppa, jenž se zabýval klasifikací pohádek, analyzuje vybrané pohádky a určuje funkce a atributy zvířecích postav, které se v daných pohádkách vyskytují. Dále popisuje typické role a vlastnosti zvířat v japonských pohádkách obecně.

Summary

The main concern of this thesis is to analyze animal characters in Japanese folklore, particularly in Japanese fairy tales and folk stories. First, the genres of folklore, fairy tale, myth and folk story are defined on the basis of sources from ethnology, literary theory and cultural anthropology. The next chapter briefly describes the Japanese folklore, its history and influences, especially the influence of Buddhism and Shinto religion. The main emphasis is placed upon that part of the Japanese folklore that deals with the animal characters. It also focuses on the genre of Japanese fairy tale. Based on the analysis of two stories in Japanese language, it examines its typical elements, such as introductory and final formulas or the frequent use of interjections and onomatopoeic expressions. The major chapter deals with analysis of concrete fairy tales based on the method of the Russian literary scholar Vladimir J. Propp (his method classifies the roles of characters according to their actions). It describes the functions and attributes of the animal characters that appear in these tales. Different animals occupy different functions, but usually they act as a donor, helper, pest, sometimes as a hero. The final part of the thesis describes the typical roles and attributes of the animals in Japanese fairy tales in general.

Bibliografie

Primární literatura:

ASSMANN, Jan. *Kultura a paměť: písmo, vzpomínky a politická identita v rozvinutých kulturách starověku*. Z něm. přel. Martin Pokorný. Praha, Prostor, 2001. 317 s.

ČERNÁ, Zlata, NOVÁK, Miroslav. *Prodaný sen: japonské pohádky vypravují*. Il. J. Šerých. Praha: 1973. 155 s.

DORSON, Richard M., ed. *Studies in Japanese Folklore*. Z jap. přel. Jasujo Išiwara et al. Bloomington: Indiana University Press, 1963, s. 133-144.

ELIADE, Mircea. *Mýty, sny a mystéria*. Z franc. přel. Jiří Vízner. Praha: Oikoymenh, 1998. 195 s.

ELIÁŠOVÁ, Barbora Markéta. *Japonské pohádky*. Praha: Rebcovo nakl., 1943. 127 s.

HEARN, Lafcadio. *Kaidan*. Z angl. přel. Ladislav Douša; uprav. Jiří Podzimek; dosl. naps. Vladimíra Podhorská. Praha: Brody, 1996. 144 s.

HRDLIČKOVÁ, Věna. *Démonova flétna: japonské pohádky*. Vypr. Věna Hrdličková, il. Jiří Běhounek. Praha: Albatros, 1989. 187 s.

JANAGITA, Kunio. *Japanese Folk Tales*. Z jap. přel. a ed. Fanny Hagin Mayerová. Tokio: Tokyo News Service, Ltd., 1954. 299 s.

KALOČOVÁ, Jarmila. *Průvodce literárními pojmy*. Ostrava-Kunčice: Grafie, 1994. 56 s.

KARPATSKÝ, Dušan. *Labyrint literatury*. 4., rozš. a upr. vyd. Praha: Albatros, 2008. 541 s.

Kodžiki: japonské mýty. Vybr., z jap. přel., úvodní studii a vysvětlivky naps. Viktor Krupa. Bratislava: Tatran, 1979. 219 s.

KÓTARÓ, Tanaka. *Krabí zjevení: podivuhodné příběhy ze starého Japonska*. Z jap. přel. Denisa Vostrá a Petr Holý. Praha: Vyšehrad, 1999. 213 s.

LÍMAN, Antonín. *Mezi nebem a zemí: Ideální místa v japonské tradici*. Praha: Academia, 2001. 171 s.

LÖWENSTEINOVÁ, Miriam, WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta. *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. Praha: Nakladatelství Libri, 2006. 175 s.

MITFORD, A. B. *Tales of Old Japan: Folklore, Fairy Tales, Ghost Stories and Legends of the Samurai*. New York: Dover Publications, Inc., 2005. 293 s.

Pohádky vycházejícího slunce. Praha: Agentura V. P. K., 1991. 64 s.

- PROPP, Vladimir Javkolevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Ed. Hana Šmahelová, z ruš. přel. Miroslav Červenka, Marcela Pittermannová a Hana Šmahelová. 2. vyd. Jinočany: H & H, 2008. 343 s.
- SEKI, Keigo. *Kobutori džisan; Kači kači jama: Nihon no mukašibanaši I*. Tókjó: Iwanami šoten, 2002. 214 s.
- SEKI, Keigo. *Momotaró; Šitakiri suzume; Hanasaka džidžii: Nihon no mukašibanaši II*. Tókjó: Iwanami šoten, 2002. 237 s.
- SEKI, Keigo. *Issunbóši; Sarukani gassen; Urašimataró: Nihon no mukašibanaši III*. Tókjó: Iwanami šoten, 2002. 251 s.
- Slovník literární teorie*. Redig. Štěpán Vlašín. Praha: Československý spisovatel, 1977. 471 s.
- SLIVOVÁ, Kateřina. *Zvířata v japonských pohádkách*. [s.l.], 2006. 17 s. Seminární práce. Univerzita Palackého, Filozofická fakulta.
- TYLER, Royall, ed. *Japanese Tales*. New York: Pantheon Books, 2002. 341 s.

Sekundární literatura:

- BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: proč a jak je číst v dnešní době*. Z angl. přel. Lucie Lucká. Praha: Lidové noviny, 2000. 335 s.
- BOHÁČKOVÁ, Libuše, WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta. *Vějíř a meč: kapitoly z dějin japonské kultury*. Fot. Jan Pícha; mapy Karel Zpěvák. Praha: Panorama, 1987. 389 s.
- DAVIES, Roger J., ed, IKENO, Osamu, ed. *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture*. Boston: Tuttle Publishing, 2002. 270 s.
- HRDLIČKOVÁ, Věna. *Příběhy o soudci Ookovi*. Vypr. Věna Hrdličková. 2. vyd. Praha: Vyšehrad, 2001. 131 s.
- JANOŠ, Jiří. *99 zajímavostí z Japonska: pro čtenáře od 12 let*. Il. Eva Smrčinová, fot. Jiří Janoš. Praha: Albatros, 1984. 287 s.
- JANKOVIČ, Milan. *Cesty za smyslem literárního díla*. Praha, Karolinum, 2005. 354 s.
- Japan: An Illustrated Encyclopedia*. Tókjó: Kodanša, 1994. 1924 s.
- JOŠIO, Sugimoto. *An Introduction to Japanese Society*. 2. vyd. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 316 s.
- LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách: japonské lidové pohádky a pověsti*. Vybr., z jap. přel. a komentáři opatř. Jan Luffer; il. Lukáš Urbánek. Praha: Argo, 2009. 245 s.
- ŠVARCOVÁ, Zdenka. *Japonská literatura 712 – 1868*. Praha: Karolinum, 2005. 300 s.

WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta. *Slovník japonské literatury*. Praha: Nakladatelství Libri, 2008. 335 s.

Příloha

Pohádka „Momotaró, největší Broskevniček v celém Japonsku“

ČERNÁ, Zlata, NOVÁK, Miroslav. *Prodáný sen*. Praha: Albatros, 1973. s. 9 – 17.

„Momotaró, největší Broskevníček v celém Japonsku“

Žili jednou dědeček s babičkou v malé chaloupce kus od vesnice. Dědeček odcházel každé ráno do lesa na dříví a babička zůstávala sama doma a starala se o malé hospodářství. Oba pilně pracovali, a protože se jim nedařilo špatně, mohli žít docela spokojeně, kdyby se neustále netrápili tím, že na stará kolena zůstali docela sami, že nemají žádné děti.

Jak by bylo pěkné, kdyby tady pobíhal klouček nebo si hrálo děvčátko, myslívála si babička, když zametala dvorek.

A když se dědeček vracel s velkou otepí chrastí z lesa, pokaždé si představoval, jak mu vybíhá naproti syn a vítá ho z práce domů. Ale co naplat, děti neměli, a tak každý chodil po své práci a těšil se svými představami.

Jednoho rána jako obvykle babička nejdřív přichystala dědečkovi svačinu do uzlíčku, a když dědeček odešel, sebrala špinavé prádlo a šla prát k řece. Prala, máchala, hlavu od práce nezvedla, až ji bolelo v zádech, že už to nemohla vydržet.

„Protáhnu se trošku,“ řekla si babička.

Vstala a protáhla se.

„Copak to jen plave po řece?“ podivila se a rychle přiložila ruku k očím, aby se lépe podívala – a vidí pomalu připlouvat k břehu velikou červenou broskev.

„Že by to opravdu byla broskev? Taková veliká? Na broskve je přece ještě moc brzy,“ myslí si babička, ale nelení, popadne klacek a honem chytá broskev, aby jí neuplavala. Broskev voněla, až se z toho hlava točila.

Jakpak asi chutná taková voňavá broskev? Babička se do ní zakousla. Panečku, ta je sladká, jen se na jazyku rozplývá. Babička si libovala, jak je broskev dobrá, a když snědla poslední sousto, vzpomněla si na dědečka.

„Jsem já to ale pěkná ženská. Sama jsem si pochutnala, a dědečkovi jsem nic nenechala. Jakou by měl radost, až se vrátí z lesa unaven! Kam jsem to jenom dala hlavu, že jsem si zavčas nevzpomněla!“

Babička lamentovala, zlobila se na sebe – ale co dělat, broskev už nebyla.

„Kdyby tak připlula ještě jedna,“ zatoužila, „schovala bych ji celou dědečkovi.“

Babička nechala praní, postavila se na břeh a upřeně vyhlížela, nepřipluje-li ještě jedna broskev pro dědečka. Dívá se, dívá – a opravdu, po nějaké chvíli po řece pomalu připlouvá další červená broskev, ještě větší než ta první.

„Jenom aby mi neuplavala,“ polekala se babička a honem si vykasala spodničku, vlezla do řeky a dlouhým klackem se natahovala pro broskev. Divže do vody nespadla, ale nakonec ji přece jenom vytáhla.

„Tahle broskev je voňavější a červenější než ta, co jsem snědla. To bude dědeček koukat.“

Babička sebrala prádlo do košíku, navrch položila broskev a spěchala domů. Položila broskev na poličku tak, aby ji dědeček hned uviděl, a rychle chystala večeři. Když se začalo stmívat, přišel dědeček s velkou otepí chrastí na zádech. Skoro ho nebylo pod ní vidět. Naskládal dříví v koutku dvora, sundal si sandály a vešel do místnosti.

„Copak to tady tak pěkně voní?“ zeptal se hned u dveří. „Jako by to byla broskev, ale na ty je ještě moc brzo.“

„I je to broskev, je to broskev,“ zasmála se babička. „Vylovila jsem ji dneska v řece.“

A začala dědečkovi vyprávět, jak k broskvi přišla. Jenom nějak zapomněla říci, že už jednu snědla.

„To je zvláštní broskev,“ podivil se dědeček. „Kdepak máš nůž, hned ji rozřízneme a podělíme se o takovou dobrotu.“

Ale marně se pokoušel broskev rozříznout nožem. I když ho znovu nabrousil, broskev odolávala, jako by byla z nejtvrďšího dřeva.

„Dojdu k sousedům vypůjčit pilu.“

Dědeček šel pro pilu, ale cestou dočista zapomněl, co vlastně chtěl. To mě asi babička poslala vypůjčit rýžové knedlíčky, pomyslíl si. Celý den prala, a tak nestačila uvařit večeři. Vypůjčil si tedy u sousedů misku rýžových knedlíčků.

„Babička vám je zítra vrátí čerstvé,“ sliboval sousedům a vracel se domů. Až když otevřel dveře a uviděl velkou červenou broskev, vzpomněl si na pilu. „Babičko, představ si, jak jsem to popletl. Místo pily jsem přinesl rýžové knedlíčky. Musím jít ještě jednou.“

Jen to však dopověděl, broskev se náhle sama rozpúlila a vyskočil z ní malinký chlapec, radost pohledět. Smál se a vesele volal:

„Já jsem Momotaró, největší Broskevníček v celém Japonsku.“

Babička s dědečkem nevěděli překvapením co říci, ale po chvíli se vzpamatovali a začali se radovat:

„Tak přece budeme mít syna, malinkého Momotaróa, největšího Broskevnička v celém Japonsku.“

Hladili Broskevnička, podávali si ho z ruky do ruky, a přemýšleli, co by mu dobrého nachystali.

„Chtěl bys něco, Broskevničku?“

„Uvařte mi tučnou rybí polévku.“

Babička začala vařit tučné rybí polévky, dobré prosné i rýžové kaše a Broskevniček rostl jako z vody. Krmila ho z malého šálku – a hned byl velký jako šálek. Krmili ho z pánve – a byl velký jako pánev. A protože byl stále při chuti, začala babička vařit v díži – a Broskevniček byl v tu chvíli velký jako díže. Než se babička s dědečkem nadáli, byl v domku urostlý mládenec, za kterým se každý otočil. Černé vlasy mu padaly do čela, oči mu jiskřily a sílu měl, že by mohl skály lámat. A protože ho babička s dědečkem nejen dobře krmili, ale dali mu i dobré vychování, uměl Momotaró kdejakou práci vzít šikovně do ruky a se všemi dovedl zdvořile a vlídně promluvit. Všichni sousedé ve vesnici ho měli rádi a přáli stařečkům takového pomocníka.

Jednoho večera, když se jako obyčejně Momotaró s dědečkem vrátili z lesa, uklidili dříví a usedli společně k večeři, obrátil se Momotaró ke stařečkům a uctivě jim řekl: „Dědečku a babičko, dobře jste mě vychovali. Děkuji vám upřímně za všechnu péči. Vyrostl ze mne silný mládenec, ale tady své síly darmo utrácím. Chodit sbírat dříví do lesa a prodávat je ve městě, to je pro mne příliš málo. Chci vykonat něco pořádného, co by bylo k užitku všem lidem.“

„A copak chceš dělat, Momotaró?“ zeptal se dědeček.

„Rozhodl jsem se, že půjdu na Ostrov d'áblů a vyhubím všechny d'ábly, kteří tolik sužují lidi. Ušijte mi, babičko, na cestu nový pás a kalhoty a uvařte mi prosné, kaštanové a ječné knedlíčky, nejlepší v celém Japonsku.“

Sotva to dopověděl, dala se babička do usedavého pláče.

„Broskevničku, můj milý Broskevničku! Podívej se, jak jsme už staří a máme tebe jediného. Co bychom si počali, kdyby se ti něco stalo? Neodcházej od nás. Ostrov d'áblů je velmi nebezpečný, odtud žádný člověk nevyvázne živ. Určitě by ses nám nevrátil. Nechod' nikam, můj Broskevničku,“ nepřestávala babička usedavě plakat a naříkat.

I dědeček velmi zvažněl a smutným hlasem řekl:

„Milovaný synu, babička má pravdu, že tě zrazuje od cesty. Uděláš dobře, když ji poslechněš. Neumíš si představit, jaká nebezpečí tě tam mohou potkat. Ďáblové jsou lstiví a ukrutní, s nikým nemají slitování. Řeknu ti něco, o čem jsem ti ještě nikdy nevyprávěl – lepší by bylo vůbec nevzpomínat. My s babičkou jsme původně žili na místě, kterému se nyní říká Ostrov d'áblů. Bylo to krásné místo, všude úrodná země a v lesích plno zvěře. Žilo tam spokojeně několik vesnic – když tu náhle ostrov přepadli d'áblové, sežrali všechny lidi, úrodná pole se změnila v úhor a zvěř opustila lesy. Mně s babičkou se podařilo zachránit jen šťastnou náhodou a utekli jsme sem, kde nás mezi sebe vesničané vlídně přijali. Nechoď tam Momotaró, vždyť i tady můžeš být lidem užitečný.“

Broskevníček se však ničím nedal odradit od svého úmyslu. Zvláště když se dověděl, že i stařečci trpěli od d'áblů, nemohlo mu nic zabránit v pomstě.

„Jsem silný a naučili jste mě chytrosti i statečnosti. Jen se o mne nebojte, uvidíte, že d'ábly přemůžu.“

Když tak pořád trval na svém, nezbylo nakonec stařečkům než ustoupit. Babička tedy začala chystat nový pás a kalhoty. A zatímco vařila prosné, kaštanové a ječné knedlíčky, nejlepší v celém Japonsku, vytáhl dědeček z truhly starý otlučený čajník a krásně zdobený meč z nejlepší oceli.

„Tento meč a čajník jsou to jediné, co se nám podařilo zachránit ze starého domova. Vezmi si s sebou starodávný meč mých předků, pomůže ti v boji proti d'áblům.“ Potom sundal pokličku z čajníků a pokračoval:

„Tuto pokličku si také vezmi s sebou. Dobře si ji prohlédni – je na ní vyznačena cesta na Ostrov d'áblů. Uprostřed velké planiny stojí vysoký balvan. Pod tím balvanem je díra a v té díře visí provaz. Spusť se po tom provaze dolů a dostaneš se přímo na Ostrov d'áblů.“

Momotaró poděkoval, opásal se mečem, vzal si přichystaný uzlík s prosnými, kaštanovými a ječnými knedlíčky, nejlepšími v celém Japonsku, uložil do něj pokličku a rozloučil se s dědečkem a babičkou. Stařečci mu popřáli hodně štěstí, vyprovodili ho přes dvůr a dlouho, dlouho se za ním dívali.

Momotaró vykročil zvesela. Těšil se na nesnadný úkol, při němž bude moci vyzkoušet svou sílu a um. Šel a šel, až přišel na okraj vesnice, a v tom mu vyběhl vstříc bílý pes.

„Dobrý den, kampak jdeš, Momotaró?“

„Na Ostrov d'áblů, vyhubit všechny d'ábly.“

„A co to neseš v uzlíku?“

„Nesu si naší babičky prosné, kaštanové a ječné knedlíčky, nejlepší v celém Japonsku.“

„Dej mi ochutnat nejlepší knedlíčky v celém Japonsku,“ zaprosil bílý pes.

„Dám, rád ti dám, ale musíš se stát mým vojákem.“

Pes souhlasil, dostal prosný knedlíček, nejlepší v celém Japonsku, a vydal se s Momotaróem na další cestu. Šli a šli, až přišli na kraj lesa. Vyletěl jim naproti bažant a pozdravil:

„Dobrý den, kdo jste a kam jdete, mládenče a psíku?“

„Já jsem Momotaró, chlapec z broskve, a toto je můj voják, pes Širo. Jdeme na Ostrov d'áblů, vyhubit všechny d'ábly.“

„A copak to neseš v uzlíku?“

„Nesu si naší babičky prosné, kaštanové a ječné knedlíčky, nejlepší v celém Japonsku.“

„Dal bys mi jeden ten knedlíček, nejlepší v celém Japonsku,“ požádal ho dychtivě bažant.

„Dal, jistěže dal, ale musel by ses stát mým vojákem.“

Bažant souhlasil, dostal knedlíček, nejlepší v celém Japonsku, připojil se k Momotaróovi a společně pokračovali v cestě. Šli a šli – až v hluboké lese potkali opici.

„Kam jdete,“ volala na ně už zdaleka, „a kdopak jste?“

„Já jsem Momotaró, chlapec z broskve, a toto jsou moji vojáci – pes Širo a bažant. Jdeme na Ostrov d'áblů vyhubit všechny d'ábly.“

„A co neseš v uzlíku?“

„Nesu si naší babičky prosné, kaštanové a ječné knedlíčky, nejlepší v celém Japonsku.“

„Nejedla jsem ještě nejlepší knedlíčky v celém Japonsku a tak ráda bych jeden ochutnala,“ škemrala opice. „Dej mi alespoň jeden.“

„Dám, rád ti dám, ale musíš se stát mým vojákem.“

Opice souhlasila a dostala prosný knedlíček, nejlepší v celém Japonsku.

„Když už nás je tolik,“ řekl Momotaró, „musíme si rozdělit úkoly. Já budu vaším generálem, pes Širo bude mým pobočníkem a vy, bažante a opice, budete prostými vojáky.“

Zvířátka souhlasila, a protože byli všichni unaveni, sedli si pod strom a snědli každý svůj prosný knedlíček, nejlepší v celém Japonsku. Chutnaly jim, panečku, to se

pozná, když jsou to nejlepší knedlíčky, co mohou být. Posilnili se, odpočinuli si – a vydali se na další cestu. Všude kolem byl hluboký les, kousek nebe nebylo vidět. Stoupali do vrchů a zase se spouštěli do roklin, a když už byli utrmáceni, že se sotva vlekli, otevřel se pojednou les a před nimi se rozprostírala široká rozlehlá pláň samý kámen, nikde ani jeden zelený keříček. Momotaró se zastavil, vyndal z uzlíčku pokličku a povídá:

„To bude asi ta pláň, o které mi vyprávěl dědeček. Uprostřed má být veliký balvan a k tomu potřebujeme dojít. Jenomže pláň je tak rozsáhlá, že ji najednou nepřehlédneme, a kde je její střed, nepoznáme. Tady v tom kamení bychom mohli bloudit a nikdy nevybloudit. Bažante, vzlétni hodně vysoko, tak vysoko, až uvidíš velký černý balvan uprostřed. Potom nás povedeš.“

Ale než se vydali přes kamenitou pláň, sedli si ještě do stínu lesa, pojedli kaštanové knedlíčky, nejlepší v celém Japonsku, a pak chutě vykročili. Bažant letěl napřed a ukazoval jim cestu. Šli a šli – slunce na pusté pláni pražilo, nikde ani kousíček stínu. Bažant čím dál pomaleji mával křídly – sotva se udržel tak vysoko, aby neztratil z očí černý balvan. Pes Širo běžel s jazykem až u země a hlasitě dýchal. A opice? Kdepak poskakovat – vlekla se tak pomalu, že na ni museli občas počkat, aby se neztratila. Momotaró si uvázal na čelo šátek, aby mu pot nestékal do očí, a toužebně vyhlížel cíl. Konečně uviděli vysoký černý balvan, který se osaměle tyčil uprostřed planiny. Všichni přidali do kroku a zanedlouho usedli v jeho stínu.

„Tak,“ řekl Momotaró, „pod tímto balvanem má být díra a v té díře provaz, po kterém se spustíme přímo na Ostrov d'áblů. Tam nás čeká hlavní boj. Nejdříve se však posilníme a sníme babiččiny ječné knedlíčky, nejlepší v celém Japonsku.“

Rozbalil uzlíček a všichni se dosyta najedli ječných knedlíčků. Odpočinuli si a pak s novými silami odvalili vysoký černý balvan. Pod ním byla hluboká černá díra a v té díře visel provaz. Nejdříve se po něm spustila opice, potom Momotaró, který do prázdného uzlíku vzal i psa Široa a nesl ho v podpaží. Poslední letěl opatrně bažant. Dlouho klouzali dolů černou tmou. Už se jim zdálo, že nemá konce, když se pojednou octli na dně a před nimi se zvedala mohutná pevnost z pevných dubových trámů. Celá se od základů otřásala řevem a povykováním d'áblů. Momotaró a jeho vojáci se přichystali k boji a opice zabušila na veliká železná vrata.

„Kdo se to opovažuje bušit na naše vrata?“ ozvalo se zevnitř a v tu chvíli se ze všech stran vyrojila spousta malých červených d'áblíků.

„To jsem já, Momotaró, největší Broskevniček v celém Japonsku. Přišel jsem se svými přáteli na Ostrov ďáblů vyhubit všechny ďábly,“ odpověděl Broskevniček, nemeškal, vytasil meč a začal sekat kolem sebe. Bažant vletěl ďáblíkům do očí a pes Širo je kousal do nohou. Červení ďáblíci se vyděsili a obrátili se na útěk dovnitř pevnosti, ale opice se dlouhými skoky pustila za nimi. Koho chytila, tomu drásala chlupy – nikde před ní nebylo záchrany. Jen několika červeným ďáblíkům se podařilo vběhnout do pevnosti a ti se hnali do hlavní síně oznámit, co se děje.

Uvnitř pevnosti pořádali právě velcí zelení ďáblové hostinu a pitku. Seděli rozvaleni na rohožích. V čele jejich náčelník, černý ďábel. Kouleli po sobě obrovskými modrými očima a dlouhé nosy jim div nepadaly do rozšklebených tlam. Přihýbali si z velkých džberů rýžové víno a pohazovali za sebe ohlodané lidské kosti. V hodovní síni byl takový rámus, že nikdo ze zelených ďáblů nezaslechl, co se venku děje. Když udýchání, vyplašení červení ďáblíci vběhli dovnitř, trvalo to hezkou chvíli, než si jich někdo vůbec všiml.

„Co se opovažuješ rušit nás při hostině, nezvedná čeládko!“ rozkřikl se náčelník černý ďábel. „Ať už vás tu nevidím!“

„Vtrhl sem nějaký Momotaró se strašnými vojáky a chce nás všechny vyhubit!“ plačtivě skuhrali červení ďáblíci.

„Vyhubit nás, nejstrašnější ďábly? Hahaha, dlouho jsme neslyšeli nic tak zábavného. Kde je ten opovážlivec? Čerstvý zákusek k vínu přijde k chuti!“ povykovali zelení ďáblové jeden přes druhého a veselí se za břicha popadali.

„Tady jsem,“ ozvalo se pojednou a mezi dveřmi stál Momotaró se svými druhy a zvolal jasným, zvučným hlasem:

„Já jsem Momotaró, největší Broskevniček v celém Japonsku, živený dobrou kaší a tučnou rybí polévkou. Přišel jsem se svými přáteli, abych vás porazil a pomstil všechny lidi, které jste zahubili. Snědli jsme společně babiččiny prosné, kaštanové a ječné knedlíčky, nejlepší v celém Japonsku, a teď máme každý sílu za deset tisíc mužů. Vyzývám vás do boje.“

Jakmile ďáblové uslyšeli tato smělá slova, velice se vyděsili. Raději by usmlouvali milost, než se pustit do boje s takovými siláky. Nabízeli jim dary. Dostanou, co budou chtít, jen když v klidu odejdou. Však jen co budou daleko, získáme všechno znovu zpátky, mysleli si přitom. Ale Momotaró prohlédl jejich plány a nic nedal na skuhrání a žadonění. Tasil meč a pustil se spolu s přáteli do boje. To byla bitva! Zelení ďáblové uhýbali před mečem Momotaróovým, každou chvíli zděšeně vyskočili, když

je do lýtek kousl pes, ale jen se ohnali, už jim vlétl bažant do očí, kloval je do hlavy a mával jim před tváří tak rychle křídly, že vůbec nic neviděli. Opice házela po prchajících džbery, jen to praštělo, a koho chytla, z toho sedřela kůži. Žádný jim neutekl. Zoufalým d'áblům připadalo, jako by jim deset tisíc mečů naráz stínalo hlavy a jako by nebylo kam se ukrýt. Po zemi běhalo deset tisíc psů a zběsile je kousalo do nohou, vzduchem vířilo deset tisíc bažantů a sekalo je ostrým zobákem. A deset tisíc opic najednou pronásledovalo ty, kterým se přece jenom podařilo uniknout, a sdíralo z nich kůži. Nakonec Momotaró usekl hlavu i nejstrašnějšímu černému náčelníkovi a boj byl u konce.

Unavení přátelé prohlíželi pevnost. Poklady, které našli v truhlicích, snesli dolů, naložili na vůz a chytali se domů. Než opustili ostrov, zapálili mohutnou pevnost, aby po krutých d'áblech nezůstalo ani památky.

Jak se podívali vesničané, když jednoho dne spatřili přicházet podivný průvod: vpředu pes s bažantem táhnou plně naložený vůz, vzadu opice tlačí ze všech sil. Poslední jde vysoký mladý muž přepásán mečem a už z dálky se vesele usmívá.

„Vždyť to je přece Momotaró z naší vesnice!“ poznali ho nakonec sousedé a spěchali říci stařečkům, že se jejich Broskevníček šťastně vrací. Jakou radost měli dědeček s babičkou, když na svém dvorku přivítali svého syna, největšího Broskevníčka v celém Japonsku, to se nedá vylicít. Nemohli se na něj vynadávat a pořád dokola se vyptávali, jak nad d'ábly zvítězil.

O hrdinném činu Momotaróa se dozvěděl i císař celého Japonska a jmenoval ho nejvyšším správcem osvobozeného ostrova. Po nějaké době si Momotaró našel nevěstu, nejkrásnější dívku z celého Japonska, a žili společně se stařečky šťastně a spokojeně až do smrti. A pes Širo, bažant i opice k nim často přicházeli na návštěvu a pokaždé se dosyta najedli babiččiných knedlíčků, nejlepších v celém Japonsku.