UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
Filozofická fakulta
Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Jošicune, Béowulf a monomýtus

Yoshitsune, Beowulf and the Monomyth

Olomouc 2022
Timotej Lauko

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Vít Ulman, PhD.

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl v ní všechny použité zdroje a literaturu.

V Olomouci dne ....

Timotej Lauko

Anotace

Autor práce:	Timotej Lauko
Fakulta a katedra:	Filozofická fakulta
Název:	Jošicune, Béowulf a monomýtus
Název práce v angličtině:	Yoshitsune, Beowulf and the Monomyth
Vedoucí práce:	Mgr. Vít Ulman, PhD.
Počet stran:	50
Počet stran:	95 258
Počet zdrojů:	24
Klíčová slova:	archetyp, anglosaská literatura, Béowulf, Cesta hrdiny, epos, *Heike monogatari*, hrdina, japonská literatura, Minamoto no Jošicune, monomýtus, narativ

Tato bakalářská práce zkoumá dva hrdiny děl z odlišných kulturních prostředí, Minamoto no Jošicuneho (*Heike monogatari*) a Béowulfa *(Béowulf*), v kontextu monomýtu. Jejím cílem je definovat podobnosti a rozdíly mezi zkoumanými příběhy a monomýtem. Teorie monomýtu předpokládá, že všechny epické narativy mají totožnou strukturu a stejné jsou také postavy v nich vystupující (tzv. archetypy). Autor této práce proto ze všeho nejdříve podává kulturní kontext obou textů, na jehož základě definuje jak by měl ideální hrdina-válečník konat. Následná analýza Jošicuneho a Béowulfa má za cíl odpovědět, zda naplňují definovanou podstatu hrdinství v jejich kulturních prostředích. Poté je pozornost věnována rozborům příběhů obou hrdinů, včetně analýzy vedlejších postav, na základě monomýtu. Díla jsou zkoumány jednotlivě a výsledek je, stejně tak, jako vzájemné srovnání obou hrdinů, podán v závěru práce.

Děkuji Mgr. Vítu Ulmanovi, PhD. za čas a přátelský přístup při vedení této práce. Také děkuji Adrianě za trpělivost naslouchat mým neuspořádaným myšlenkovým pochodům.

Ediční poznámka

Názvy zkoumaných textů jsou psané kurzívou pro lepší rozlišení básně *Béowulf* a jeho hlavní postavy. Stejně tak jsou kurzívou uváděny japonské a anglosaské termíny. Pro zápis japonských slov je v práci užito české transkripce, jména japonských postav jsou psané v takovém pořadí, jaké je uvedeno v překladu K. Fialy. Jsou také skloňované, ale nepřechylované. Jména autorů anglických zdrojů jsou ponechány v původním znění, výjimka nastává v případech, kdy jsou tito autoři zmíněni přímo v textu. V případě *Béowulfa* uvádím jakožto autora M. Čermáka, který k vlastnímu českému překladu přidal také vlastní poznámky, eseje jiné faktické informace.

Obsah

Jošicune, Béowulf a monomýtus ... 1
Yoshitsune, Beowulf and the monomyth ... 1
Úvod ... 8
1. Monomýtus a cesta hrdiny ... 9
1.1. Odchod ... 10
1.1.1.Volání dobrodružství ... 10
1.1.2. Odchod: Nadpřirozená pomoc ... 11
1.1.3. Odchod: Překročení prvního prahu ... 11
1.2. Iniciace: Cesta zkoušek ... 12
1.3. Návrat ... 12
1.3.1. Návrat: Překročení prahu návratu ... 12
2. *Heike monogatari* ... 13
2.1. Forma ... 13
2.2. Děj: Příběh Jošicuneho ... 14
2.3. Morálka v kulturním kontextu ... 19
2.3.1. Válečnické hodnoty ... 21
2.3.2. Buddhismus Čisté země ... 21
2.4. Charakteristika Jošicuneho ... 22
2.4.1. Jošicune jako „chytrý hrdina“ ... 24
2.5. Antagonisté v *Heike Monogatari* ... 26
2.6. Jošicune: cíl ... 26
3. Jošicuneho Cesta Hrdiny ... 27
3.1. Volání dobrodružství v Jošicuneho příběhu ... 27
3.2. Jošicune překračuje Práh dobrodružství ... 27
3.3. Strážce prahu a pomocníci ... 28
3.4. Jošicune překonává překážky ... 29
3.5. Jošicune triumfuje ... 29
3.6. Opětovné překročení Prahu dobrodružství? ... 30
4. Béowulf ... 30
4.1. Forma ... 30
4.2. Děj ... 32
4.3. Podstata hrdinství a morálka v kulturním kontextu ... 34
4.4. Béowulfova charakteristika ... 35

4.5. Antagonisté: Netvoři a jejich podstata 36
4.6. Béowulf: cíl a poslání 37
5. Béowulfova Cesta hrdiny 38
5.1. Archetyp bohyně v *Béowulfovi* 38
5.2. Začátek Béowulfovy Cesty a první zkoušky 39
5.3. Grendel 40
5.4. Béowulfovi se dostává pomoci 40
5.5. Návrat domů a odměna 41
5.6. Nové dobrodružství 43
Závěr 44
Summary 47
Bibliografie 48
Primární zdroje 48
Sekundární zdroje 48

Úvod

Více vědců se pokusilo na základě analýzy jednotlivých hrdinských příběhů vytvořit jejich společné dějové schéma. Za zmínku stojí především tři jména. Prvním z nich je ruský literární formalista V. J. Propp, který vypracoval morfologii ruské pohádky (1928; v češtině např. 1999, 2008). Dále pak antropolog Lord Raglan (např. 1936) pracující s řeckými mýty. Třetím z nich je Joseph Campbell. Ten se snažil o zkoumání mýtů a jiných hrdinských příběhů z pohledu psychoanalýzy, při čemž navazoval na práci Siegmunda Freuda, C. G. Junga, Otty Ranka a dalších, kteří se touto tematikou zabývali.

V knize Tisíc tváří hrdiny (v češtině vyšla r. 2000) se Campbell zaměřuje na archetyp hrdiny a jeho podoby, kosmogonický cyklus a vztah dnešního člověka k mýtu. Na základě analýzy množství mýtů, eposů, legend a pohádek z různých kultur se domnívá, že příběhy hrdinů a jejich struktura jsou ve své podstatě totožné; tuto teorii nazývá monomýtus. Potlačované touhy sídlící v lidském podvědomí nevedou pouze ke konání skutečných osob, ale i k vzniku příběhů reprezentujících tyto touhy a nevyslovená přání. Podvědomí má fungovat stejně v jakýchkoliv kulturách, proto si ve své podstatě musí být obdobné i jejich příběhy a hrdinové v nich vystupující. Kupříkladu oidipovský komplex nebo kastrační komplex definující podvědomý vztah otce a syna jsou reflektovány v motivu lidožroutského otce (v mytologii například Kronos pojídající své božské děti, aby předešel ztrátě moci, dokud ho o ni nepřipraví vlastní syn Zeus) atd. Tzv. kolektivní nevědomí, které podmiňuje a ovlivňuje vznik a podobu mýtů bez ohledu na kulturní či geografický kontext, je základním argumentem pro teorii monomýtu, jíž se na následujících stránkách zabývám.

Důvodem, proč jsem si ho vybral jakožto předmět této bakalářské práce, je zvědavost, kterou ve mně vzbudil tím, jak často je kritizován i přes to, že nabízí na první pohled uspokojivé vysvětlení epických příběhů[1]. Jedním z hlavních argumentů proti jeho legitimitě je to, že si Campbell při jeho vytváření vybral pouze narativy zapadající do jeho vzorce, a naopak opomněl ty, které ho narušovaly (Toelken 1996, s. 413). Podobnosti textů literatur sousedících národů a kultur jsou navíc vnímané jakožto důsledek vzájemného působení a přebírání (Hrabák 1976, s. 51), spíše než

[1] Navíc i některé moderní literární nebo kinematografická díla se (často i vědomě) drží tohoto modelu. Vynikajícím příkladem jsou například Hvězdné války, jejichž „otec“ George Lucas sám uznal Campbellův vliv na jeho filmovou ságu (Larsen a Larsen 2002, s. 541–43).

psychologických procesů kolektivního nevědomí. Proto jsem si pro vlastní zkoumání monomýtu vybral *Heike monogatari* (Příběh rodu Taira) a *Béowulfa*. Oba texty vznikly za rozdílných okolností v kulturně i geograficky vzdálených prostředích bez možnosti vzájemného působení. Campbellovi bývá také vytýkáno, že postrádal dostatečnou průpravu a tudíž i autoritu při interpretaci jednotlivých národních příběhů a pohádek, jejichž analýza tak z jeho strany nemohla být dostatečně hloubková (Dundes 2016, s. 16–18 a 25). Nejsem psycholog, a proto se ani tato bakalářská práce nesnaží potvrdit nebo vyvrátit koncept kolektivního nevědomí a jeho souvislost s narativem. Jejím cílem je nabídnout v rozsahu bakalářské práce co nejdetailnější analýzu příběhů Minamoto no Jošicuneho a Béowulfa jakožto hrdinů nejznámějších eposů japonské a staroanglické literatury, a to i v kulturním kontextu. Výsledkem má být jejich srovnání s monomýtem i navzájem, čímž bych chtěl přispět do další diskuse o něm.

Na základě Campbellovy teorie jsem si položil čtyři otázky:

1. Je podstata hrdinství u obou textů obdobná?
2. Naplňují analyzovaní hrdinové svým konáním a vlastnostmi definovanou podstatu hrdinství?
3. Mají jejich příběhy totožnou strukturu v kontextu monomýtu?
4. Vystupují v nich další archetypy postav objevující se v monomýtu (strážce prahu, učitel, bohyně...)?

Abych na ně mohl v závěru odpovědět, postupuji v práci následujícím způsobem. Po představení teorie monomýtu se věnuji oběma hrdinům resp. dílům samostatně. Nejdříve podávám kulturní kontext v době jejich vzniku a na jeho základě definuji podstatu hrdinství; poté analyzuji samotné hrdiny, jejich vlastnosti a cíle. Dále se věnuji analýze struktury jejich příběhů a vedlejších postav. Výsledné srovnání je podáno v závěru.

Předesílám, že vzhledem k rozsahu bakalářské práce se oběma hrdinům (a toto je nevyhnutné zdůraznit především v případě Jošicuneho, jehož postava je předmětem mnoha dalších japonských děl) věnuji pouze v kontextu *Heike monogatari* a *Béowulfa*.

1. Monomýtus a cesta hrdiny

Cesta hrdiny (Hero's Journey) je souhrnná struktura příběhů všech hrdinů v rámci teorie monomýtu. Campbell (2000, s. 41 a 221) ji vnímá jako cyklus; kruh, jenž končí tam, kde začal. Tento cyklus lze rozdělit do tří základních částí (Odchod, Iniciace, Návrat), které vždy musí zůstat v daném pořadí a nelze je vynechat. Základní části

hrdinovy cesty se poté člení do dalších etap. V rámci kruhového grafu, který Campbell uvádí, můžeme najít několik důležitých „zastávek“, jejichž pořadí ale není pevně stanoveno.

> *„Změny vyskytující se v jednoduché škále monomýtu se vzpírají popisu. Mnohé legendy vydělují a zvýrazňují jeden nebo dva typické prvky celého cyklu (motiv zkoušky, útěku a únosu nevěsty), jiné řadí do jedné série několik nezávislých cyklů (například Oddyseia). Různé postavy nebo epizody mohou splývat, jednotlivé prvky se mohou zdvojovat a objevovat se v mnoha podobách.“* (Campbell 2000, s. 222)

Příběhy Jošicuneho a Béowulfa podrobím analýze na základě této dějové struktury. Nejprve ji ale představím.

1.1. Odchod

1.1.1.Volání dobrodružství

Začátek cesty Campbell definuje následovně:

> *„První etapa mytologické cesty, kterou označujeme jako ‚volání dobrodružství', znamená, že osud povolal hrdinu a přesunul jeho duchovní těžiště do neznámého území, mimo hranice vymezené jeho společností. Tato osudová oblast pokladů i nebezpečí může být vyjádřena různě: jako vzdálená země, les, království pod zemí, pod vodou, nad oblaky, na tajemném ostrově, na vrcholku hory nebo v hlubokém snu; vždy je to místo, kde jsou domovem prapodivně proměnlivé a polymorfní bytosti, nepředstavitelné utrpení, nadlidské činy a neuvěřitelné rozkoše. Hrdina se může vydat za dobrodružstvím z vlastní vůle, jako to učinil Théseus, když dorazil do královského města Athén a slyšel vyprávět strašné příběhy o Mínotaurovi. Do cizích krajů ho může přenést nebo vyslat laskavý nebo zlovolný zprostředkovatel, jako se to přihodilo Odysseovi, jehož po Středozemním moři hnaly větry rozzlobeného boha Poseidóna. Na počátku dobrodružství může stát hloupá chyba, jako tomu bylo v pohádce o žabím králi. Někdy se člověk pouze bezcílně prochází, když vtom padne jeho pohled na nezvyklý úkaz a jeho kroky zamíří mimo obvyklou stezku světa.“* (Campbell 2000, s. 63-64)

V některých případech se může stát, že potenciální hrdina odmítne odpovědět na volání. Může to být proto, že je vázán jinými zájmy, společností nebo strachem z

neznáma. V takovém případě je jeho potenciál v podstatě promarněn, ztrácí sílu k hrdinským činům a uzavřen za hradbou nudy, práce, nebo kultury se stává obětí, kterou je třeba zachránit (Campbell 2000, s. 64), nebo tyranem, jenž nenaplnil roli, která mu byla svěřena. (tamtéž, s. 65).

1.1.2. Odchod: Nadpřirozená pomoc

Hrdina na začátku cesty nejdříve potkává nadpřirozeného ochránce, či pomocníka, který mu poskytne pomoc, často v podobě amuletů proti silám, které musí porazit. (Campbell 2000, s. 72). V evropském prostředí (pohádky, legendy o svatých) může tuto roli často plní stařenka, kmotřička víla, panna, která pro hrdinu vyprosí slitování nebo mu sama nabídne pomoc (např. Ariadna; tamtéž, s. 73), avšak je častá i mužská podoba tohoto pomocníka (čaroděj, poustevník, kovář...) (tamtéž, s. 74).

Ve vyšších mytologických systémech je tato role rozšířena do postavy průvodce, učitele, převozníka duší. Jako příklad můžu uvést nejenom bohy Herma-Merkura a Thovta, ale i Ducha svatého a Mefistofela. Často zdůrazňován je nebezpečný aspekt „merkurovských“ postav, které můžou hrdinu svádět a lákat jeho nevinnou duši do pokušení. Poručník, strážce, či učitel je nevyzpytatelný; je ochráncem i nebezpečím současně. (Campbell 2000, s. 74). Je někým zasvěceným, kdo nám otevírá nový svět. (tamtéž, s. 77).

Nadpřirozenou pomoc hrdinovi může poskytnout také tzv. bohyně. Tento ženský archetyp reprezentuje buď příznivou silu, nebo naopak nebezpečí. Další variantou je, že hrdina bohyni získá jako odměnu – ožení se s ní, straví s ní noc atd.

1.1.3. Odchod: Překročení prvního prahu

Campbell kreslí napříč kruhem dobrodružství čáru označující hranici, za kterou je temnota, neznámo a nebezpečí (Campbell 2000, s. 221). Toto nové prostředí mimo vyznačených hranic je místem, kde budou vykonány hrdinské skutky a hrdina nedosáhne svého cíle, aniž by do něj nevstoupil, protože objekt, jenž má získat (ať už hmotný či nehmotný), se nachází v tomto novém prostoru. (tamtéž, s. 80). Práh do nové říše může hlídat strážce (tamtéž, s. 221) a za prahem číhají nebezpečí v podobě nestvůr. (tamtéž, s. 80).

Po překročení prvního prahu se hrdina ocitá v tzv. břiše velryby. Tento symbol představuje jeho náhlé zmizení starému světu. Postava pohlcena velrybou se zdá být mrtvou. (Campbell 2000, s. 89). Překročení prahu má být tudíž určitou formou sebezničení a hrdina, který se zbavil svého starého ega (tamtéž, s. 89, s. 91) se až

později vrátí (příp. znovuzrodí) jako nový člověk. (tamtéž, s. 221). Břicho velryby může znamenat prosté vykročené vstříc dobrodružství, zázračnou cestu, ale i skutečnou smrt ukřižováním, roztrháním atd. (tamtéž, s. 91). Hrdina je uvnitř dobrodružství, které právě začalo.

1.2. Iniciace: Cesta zkoušek

Hrdina je podroben zkouškám (zkoušce), které mají zabránit splnění úkolu. Často se jedná o sérii na sebe navazujících zkoušek završených jednou velkou poslední zkouškou. Když je překoná, může získat odměnu. (Campbell 2000, s. 222).

> *„Hrdinovi jsou ku pomoci rady, amulety a tajní agenti nadpřirozeného pomocníka, jehož potkal před vstupem do neznámých končin. Někdy si také hrdina poprvé uvědomí, že existuje vlídná moc, jež mu usnadňuje jeho nadlidský úkol.“* (tamtéž, s. 95).

Po úspěchu v poslední zkoušce získává hrdina odměnu, která představovala cíl jeho cesty. Jeho triumf může být vyjádřen různými způsoby: zbožštěním, uznáním bohem-stvořitelem, pohlavním spojením s bohyní, krádeží trofeje atd. K poslednímu dochází v případech, kdy mocnosti vůči hrdinovi stále zajímají nepřátelský postoj i po absolvování zkoušek a odmítají mu vydat jeho cenu. (tamtéž, s. 222). Tehdy si ji hrdina jednoduše vezme.

1.3. Návrat

Poté, co hrdina dosáhne cíle, se může vrátit domů. Bylo-li mu od oněch mocností požehnáno, vydá se domů pod jejich ochranou. Pokud ne, jako například v případě výše zmíněné krádeže trofeje, je nucen prchat a oloupená osoba ho poté stíhá. I cestou zpět musí hrdina překonávat překážky, a i sám může klást do cesty obstrukce, aby pronásledujícího co nejdéle zdržel a získal tak pro sebe čas. (Campbell 2000, s. 181-192). V určitých příbězích je hrdina zachráněn nebo přiveden zvenčí. (tamtéž, s. 189). Záchrana a přivedení zpět nemusí znamenat to samé, jelikož se stává i to, že se hrdina odmítá vrátit ze svého dobrodružství, protože se během něj tak vzdálil svému původnímu prostředí, že teď už netouží se do něj vrátit, a proto záchranu nechce a nepotřebuje. (tamtéž, s. 179).

1.3.1. Návrat: Překročení prahu návratu

Překročil-li hrdina jednou práh, když směřoval do neznáma, musí překročit určitou hranici i když se vrací zpět. Nestane-li se tzv. pánem obou světů, jenž má

schopnost volně překračovat hranici a vnímat každý z nich zvlášť (Campbell 2000, s. 206), překročením prahu návratu za sebou nechává všechno, co zažil v novém prostředí a vrací se do všedního světa. (tamtéž, s. 197). Nyní je jeho úkolem konfrontovat společnost s tím, co získal na své cestě, ať už je to kouzelný elixír nebo nekonečné poznání. To, co přinesl, navrací životy lidí do správného stavu, a i když si mohou namlouvat, že se dříve obešli i bez toho, teprve s elixírem jsou ony životy úplné. (tamtéž, s. 196). Hrdina přináší změnu. Nyní má navíc nárok na návrat k předchozímu životu.

2. *Heike monogatari*

Vznik tohoto díla žánru *gunki monogatari* [2] pojednávajícího o událostech vedoucích k vzniku kamakurského šógunátu datujeme pravděpodobně do první poloviny třináctého století (*Příběh rodu Taira*, s. 7). Nejznámější varianta textu, *Kakuičibon* [3], která byla dlouho akceptovaná jako standardní verze příběhu, však pochází až z r. 1371 (Butler 1969, s. 94). Je kombinací nejlepších prvků jiných verzí – rukopisů *Jaširobon*, *Kamakurabon* a *Šibu kassendžóbon* (tamtéž, s. 97).

O samotném vzniku díla ani jeho skutečném autorovi nevíme nic konkrétního a existují pouze různé nepotvrzené domněnky (tamtéž, s. 10). Jošida Kenkó ve svých *Zápiscích z dlouhé chvíle* uvádí, že ten, kdo jednotlivé příběhy sepsal, byl Jukinaga, bývalý guvernér provincie Šinano (*Příběh rodu Taira* 1993, s. 10). Člověk, který je sesbíral, předal Jukinagovi a posléze se je od něj naučil recitovat, měl být slepý Šóbucu. Tato informace, byť není podložena žádnými dalšími zdroji, je dnes všeobecně akceptována (Keene 1993, s. 629).

V češtině dílo vyšlo v překladu prof. Karla Fialy r. 1993, který pro toto vydání napsal i předmluvu.

2.1. Forma

Karel Fiala (Příběh rodu Taira, s. 7) považuje tento hrdinský epos za syntetické dílo ovlivněné čínskými i japonskými domácími tradicemi a buddhistickými prameny. Dále píše:

> *„Části díla jsou psány v dvanáctislabičných útvarech členěných na dvojverší o klasické struktuře 7 plus 5 nebo 5 plus 7 s náznaky*

[2] Epické válečné příběhy. Vyprávějí o slavných bitvách a statečných bojovnících, ale i celých válčících rodech. (Winkelhöferová 2008, s. 88-89)

[3] Podle slavného *biwa hóši*, Akaši Kakuičiho. Tato verze textu by měla být přepisem jeho přednesu (Butler, 1969, 94).

návratu k útvaru čóka, devadesát sedm tradičních slabičných básní tanka o struktuře 5-7-5-7-7, a konečně básně ve stylu náboženské nebo dvorské oslavné písně imajó*, skládající se ze čtyř opakování kombinace 7 plus 5 slabik.“* (Příběh rodu Taira 1993, s. 7)

Zdeňka Švarcová (2005, s. 179) uvádí:

„Rozšířená verze Heike monogatari *má 13 kapitol vytvářejících zdánlivě roztříštěnou kompozici desítek osudů a událostí bez pevné jednoty místa a času. Je zřejmé, že vypravěč spoléhal na posluchače nebo čtenáře, který je s fakty války zvané* Genpei *(Minamotové proti Tairům) zevrubně obeznámen. Proto mohl nahradit jednotu místa a času jednotou úvodního mementa („kdo holduje moci, neunikne zkáze“), jež každá další epizoda umocňuje, bez ohledu na to, zda vypráví část hlavního děje, nebo se v reminiscenci vrací k příčinám nastalé tragédie či uvádí starý čínský příběh jako podobenství a precedens. Více básní a písní* imajó *je v počátečních epizodách, kdy se k boji teprve schyluje, kdy narůstá napětí a houstne atmosféra strachu.“*

Heike monogatari bylo původně určeno k recitaci za doprovodu loutny *biwa*; pěvci vykonávající takové řemeslo se nazývali *biwa hóši* (Winkelhöferová 2008, s. 94). Fiala (*Příběh rodu Taira* 1993, s. 11) se rovněž domnívá, že recitátoři válečných příběhů, jejichž příběhy první autor, příp. kompilátor, sesbíral, byli původně vojáci, kteří našli mezi lety 1185–1220 útočiště na hoře Hi'ei.

2.2. Děj: Příběh Jošicuneho

V nejrozšířenější verzi je dílo rozčleněno do třinácti svazků či knih[4] (Příběh rodu Taira 1993, s. 9). Pro účely této práce je nejdůležitější především poslední třetina textu, resp. devátá až dvanáctá kniha. Jelikož Minamoto no Jošicune (ústřední postava třetí třetiny díla; v případě první a druhé jsou to Taira no Kijomori a Minamoto no Jošinaka) aktivně vystupuje pouze zde, nepovažuji za nutné zmínit detailně děj předcházející popisovaným událostem. Pro lepší pochopení a orientaci je do této kapitoly zahrnuji, ovšem jen stručně.

Heike monogatari je dílo komplexní, vystupuje v něm množství postav, od hlavního příběhu je často odbočováno a autor zachází do množství detailů o postavách a předmětech. Tam, kde děj líčím podrobněji, se proto zaměřuji na Jošicuneho

[4] Dvanáct plus epilog.

perspektivu. Činím tak rovněž i z úsporných důvodů. Události netýkající se přímo jeho osudu nebo nemající přímý vliv na hlavní dějovou linii zpravidla vypouštím.

V prvních šesti svazcích je vylíčena moc a krutost rodu Taira, zejména jeho hlavy Kijomoriho, a pokus Minamotů o vzpouru proti nim za podpory excísaře Go-Širakawy. Hlavním představitelem této vzpoury je princ Močihito, který je zabit po jejím potlačení. Go-Širakawa je vystěhován z Kjóta a vypovězeni jsou i další spiklenci. V šesté knize Kijomori umírá na "horkou nemoc" a jeho smrt je chápána jako trest za zločiny.

Minamoto no Jošinaka vede vojska proti Tairům, vyhrává různé bitvy a dobývá Kjóto. Později ale kvůli své hrubosti a chování v císařském městě upadá v nemilost a dochází k vnitřním bojům mezi Minamoty. Vrchním velitelem vojsk se stává Jošinakův bratranec Joritomo, pozdější šógun. Jeho nevlastní bratři Norijori z Kaby a Kuró Jošicune jsou vysláni, aby porazili Jošinaku. Ten se se svými vojáky rozhodne vrátit do Kjóta a vyrazit do ofenzívy proti východním provincím, kde se zdržoval Joritomo. Drží excísaře Go-Širakawu v zajetí.

V knize deváté Jošicune jako vrchní velitel týlu vojska (velitelem čela je Norijori) táhne proti Jošinakovi a obě armády se utkají. Během potyčky se pouze s několika jezdci vydá ochraňovat excísaře a jeho palác, jehož obyvatelé ho nejdříve považují za Jošinakovy lidi, ale když se představí, radují se. Vojáci Minamotů mezitím zabíjí Jošinaku a jeho věrný druh Kanehira páchá sebevraždu. Minamotové dále bojují proti Tairům a Jošicune vyhrává bitvu u hory Mikusa, kdy překvapí Tairy a napadne je v noci. Poté překonává průsmyk Hijodori a i přes nedůvěru a strach vojáků sestupuje po příkrém svahu zezadu do Ičinotani, kde tábořili Tairové. Větší část vojska tam zatím posílá od čela. Přes hory ho převede syn místního lovce, Kumaó (záhy přejmenovaný na Saburóa), který se posléze stal jeho věrným vojákem. Jošicune po riskantním sestupu vstupuje do bitvy a napadá týl Tairů.

Na začátku desáté knihy, pojednávající především o osudech zajatých Tairů, jsou po vítězné bitvě do císařského města dopraveny hlavy padlých Tairů a Jošicune s Norijorim naléhají na excísaře, aby jim povolil k průvodu městem s hlavami, až je jim to umožněno. Posléze, po korunovaci nového císaře, je Jošicune jmenován třetím velitelem stráže Levé brány, zanedlouho pak policejním kapitánem, a ještě později třetím velitelem páté hodnosti. Lidé mu začali říkat "dvorní kapitán" Jošicune. Jeho vznešenost a držení při obřadě jsou srovnávány s Jošinakou, který byl na rozdíl od něj neohrabaný, ale i s Tairy, kterým se prý Jošicune nemohl rovnat.

Poté, v jedenáctém svazku, Jošicune vzkazuje císaři, že bude bojovat proti Tairům, a slibuje, že dokud je nepotře, nevrátí se do císařského města. Go-Širakawa je dojat a přeje mu vítězství, což Jošicune chápe jako pověření, a v dalším měsíci vytáhne na Jašimu. Tairové slyší zvěsti o seskupování vojsk Minamotů a pociťují hrůzu. Minamotové chystají loďstvo, ale leníci vyjadřují obavy, protože na moři nikdy nebojovali. Jošicune polemizuje s Kagetokim z Kadžiwarů, protože si na rozdíl od něj nemyslí, že by na lodě měli umístit vratná vesla, která by jim umožnila snadněji manévrovat či ustoupit. Nesouhlasí s Kagetokiho názorem, že správný velitel by měl vědět, kdy má ustoupit, a říká, že nejlepším způsobem vedení boje je neustálé útočení, a vojáci se baví tím, jakým způsobem byl Jošicuneho oponent v debatě zostuzen, předpovídajíce, že ti dva jednou budou válčit jeden proti druhému. Jošicune v noci bez Kagetokiho vědomí nechá naložit na lodě vše potřebné, a i přes pochybnosti kapitánů a kormidelníků v nepříznivém počasí a v malém počtu (pět lodic ze dvou set) vyplouvá. Z ostražitosti zapaluje pouze světla na přídi a zádi své lodi a po několikahodinové plavbě, která běžně trvala tři dny, doplouvá do Awy.

Na břehu jeho vojáci vyplaší nepozorné stráže, které ustupují. Je před něj předveden nepřátelský voják Banzai Kondóroku Čikaie, který ho informuje o stavu sil Tairů na pobřeží a přivede ho k území Jošitóa ze Sakuraby, který unikne jen o vlásek. Pokračují v cestě a Jošicune naráží na posla nesoucího do Jašimy dopis ministrovi z Tairů, Munemorimu, od jeho manželky a vezme mu ho. V dopisu stojí, aby se měl na pozoru před Jošicunem, protože ten je pohotový a jistě zaútočí i přes nepříznivé podmínky. Jošicune věří, že dopis mu do rukou dalo samo nebe. Kondóroku Čikaie podává další informace o přístupu do Jašimy a dle jeho rady brodí na koních moře. Tairové se dovídají o útoku, spěšně nastupují na lodě a s Minamoty v zádech vyplouvají do mlhy.

Jošicune posílá své muže v rojnicích po pěti až osmi mužích, aby nepřítel nepoznal, že má málo mužů. On i další důležití poddaní Minamotů postupně vyjíždí vpřed a představují se. Tairové se snaží Jošicuneho a jeho bojovníky zastřelit a vypouštějí na ně, zatím co se na koních proplétají mezi jejich loďmi, záplavu šípů. Džiróbjóe Moricugi z Ečču se pokouší urazit Jošicuneho a zpochybňuje jeho kvality. Říká, že kdysi dávno, po smrti svého ote, prchl na horu Kurama, kde měl sloužit mnichům. Později sloužil i potulnému zlatníkovi, kterému prý utekl s nůší jídla na zádech do Óšú. Následuje slovní přestřelka mezi jeho a Jošicuneho muži, kteří oplácí nařknutí poznámkou, že Moricugi byl kdysi poražen a rovněž potupně prchl. Hádka

vyvrcholí zastřelením Saburóa Jošimoriho z Ise, který předtím zmínil Moricugiho útěk. Noricune z Tairů chce zasáhnout Jošicuneho šípy, ale ten je krytý svými muži. Jošicune nakonec na ramenou donese zraněného Cuginobua do tábora, kde vyslechne jeho poslední slova a dojat se postará o to, aby za něj vážený mnich celý den opisoval sútry. Pošle mu vlastního koně s postrojem, na kterém dříve sjel do Ičinotani. Dojatý Cuginobuův bratr a přihlížející vojáci konstatují, že by za Jošicuneho s radostí položili život.

K Jošicunemu se schází skupiny mužů z hor a jeskyň a on chce boj přeložit na ráno a stáhnout se, protože se stmívá. Avšak tehdy jejich směrem pluje loďka, z jejíž můstku mává červeným vějířem směrem na pevninu půvabná dívka. To si Minamotové vyloží jako znamení, že mají vybrat nejlepšího lučištníka a střílet o vějíři. Jošicune vybere Joičiho Munetaku, který si nejdříve není jistý, zda to dokáže, ale po tom, co se Jošicune rozlítí, že všichni, co se s ním vydali, za něj musí být ochoten položit i život, vyjíždí na pobřeží a cíl zasahuje. Hold mu vzdávají Minamotové i Tairové. Joiči poté (pobídne ho Saburó Jošimori, který říká, že si to přeje Jošicune) zastřelí muže, který radostně tančí na lodi, kde byl vějíř, a to je odsouzeno i některými Minamoty. Tairové poté rozpoutají další boj. Minamotové v nadšení z úspěchu zajedou k lodím až tak blízko, že se i sám Jošicune ocitne v ohrožení a jeho luk je zachycen protivníky. On ho získá zpět, ale když se se smíchem vrací, starší důstojníci ho kárají, že luk mu nestojí za to, aby zemřel. Jošicune odpovídá, že luk je příliš slabý a on nechtěl, aby to nepřátelé zjistili a smáli se mu. Po západu slunce Minamotové ustupují a rozkládají tábor. Jošicune obhlíží terén.

Ráno dochází k dalším potyčkám a Saburó Jošimori přiměje Norijošiho z Tairů, aby se jeho třítisícová armáda vzdala jeho několika mužům tím, že mu vypráví o průběhu dosavadních bojů a vylíčí, jak dopadli Tairové, včetně Norijošiho otce. Poté mu předloží rozhodnutí: buď bude bojovat a padne, nebo ještě jednou spatří svého zajatého otce. Jošicune oceňuje tuto lest a přebírá Norijošiho vojsko. Později dorazí přes dvě stě lodic Minamotů a jejich posádce se Jošicuneho vojáci vysmějí, protože západní provincie již byly dobyty a oni připluli zbytečně.

Jošicune překračuje vnitřní moře a vyloďuje se v provincii Suwa, kde se spojí s Norijorim. Tairové se dále stahují a opat Tanzó se rozhoduje, komu má stranit. Věštba Božstva svatyně mu přikazuje, aby stanul pod bílou vlajkou Minamotů, ale on si není jistý, a proto nechává před Božstvem zápasit sedm bílých a sedm rudých kohoutů; všichni rudí kohouti prohrávají a dávají se na útěk. Proto se opat přidává k Minamotům.

I další spojují své síly s Minamoty a Tairů naopak ubývá. Obě strany si stanovují čas počátku bitvy a utkávají se u Dannoury. Ještě před tím se ale Jošicune pochytí s Kagetokim o to, kdo bude vést útok a Jošicune spor uzavírá s tím, že ani on není důležitý hlavní velitel (tím je jeho bratr Joritomo) a on jen plní rozkazy. Kagetoki vyjadřuje nesouhlas a zpochybňuje Jošicuneho schopnost velet samurajům. Jošicune ho nazývá oslem a hrozí, že se strhne potyčka mezi dvěma skupinami, ale nakonec jsou rivalové uklidněni svými vazaly. Kagetoki od té doby Jošicuneho nenávidí.

Vojáci Tairů jsou povzbuzováni svými veliteli. Džiróbjóe Moricugi z Ečču radí, aby se rozvášněný Šičibjóe Kagekijo pokusil utkat s Jošicunem, který je nevýrazné postavy, ale je snadno rozpoznatelný podle vystouplých zubů. Rovněž ho varuje, že Jošicune se neustále převléká. Vypuká boj a postupujícího Jošicuneho zasype déšť střel. Na obou stranách dostávají velitelé nadpřirozená znamení o jejich výhře nebo prohře a je jasné, že válka skončí ještě téhož dne. Když paní Nii, vdova po Kijomorim, vidí, že se blíží prohra, bere korunovační klenot *Magatama* a císařský meč, objímá malého císaře Antokua, který byl na jedné z lodí, a vrhá se s ním do moře. I další dámy, včetně císařovy matky, a velitelé Tairů páchají společné sebevraždy.

Pan Norimori[5], usoudí, že nadešel jeho poslední den, zuřivě bojuje a po tom, co si vyložil slova středního rady Tomomoriho, aby nehřešil víc, než je nutno a nezabíjel muže, kteří mu za to nestojí, tak, že se má raději utkat s generály, přeskakuje z lodě na loď, až se dostává k Jošicunemu, kterého považuje za jednoho z nich kvůli jeho lepšímu brnění. Jošicune, snad v předtuše, že nemá šanci, pouze předstírá, že se chystá k boji a ve skutečnosti se snaží boji vyhnout. Norimori se však dostává až na jeho loď a žene se na Jošicuneho, který pouze rychle přeskakuje na jinou loď, vzdálenou přibližně 6 metrů[6], a zbavuje se svého pronásledovatele.

Jošicune se i se zajatci vrací do Kjóta, ženy Tairů lamentují, a i sám Jošicune je dojat. Po návratu do císařského města jsou zajatí Tairové vedeni v průvodu a všichni lidé z města i z provincií se na ně dívají.

Lid vychvaluje Jošicuneho a zpochybňuje zásluhy a vládu Joritoma. Ten se o tom dovídá, žárlí na bratra a začíná se bát jeho moci. Kagetoki navíc pomluvami rozdmýchává jeho žárlivost. Jošicune vyráží i se zajatými Tairy do Východních provincií, ale je mu zamezen přístup do Kamakury, pouze od něj převezmou zajatce.

[5] Zde je zřejmě chyba v překladu, protože se nejdříve jedná o Norimoriho a hned za to je jeho jméno zaměněno za Noricuneho, jeho syna.
[6] Fiala ve svém překladu uvádí dva sáhy.

Jošicune se podivuje a ptá se, proč mu bratr nedopřeje slyšení, když toho od loňského roku tolik dosáhl. Jmenuje své zásluhy a ptá se proč není odměněn, když to byl vlastně on a Jošinaka, kdo obnovil pořádek v říši. Říká, že se ničím neprovinil a že Joritomo pouze sklízí jejich úspěch jen proto, že je starší. Poté píše v Košigoe dopisy, kde se zapřísahá oddaností Joritomovi, ten však názor nemění. Mezitím jsou na Joritomův rozkaz postupně popraveni někteří z Tairů.

Dvanáctá kniha popisuje pokus o atentát na Jošicuneho, který má provést mnich Šóšun z Tosy na Joritomovu žádost, protože starší z bratrů očekává vzpouru. Pokus o vraždu je ale odhalen a mnich sepisuje falešnou přísahu věrnosti; Jošicune ví, že Šóšun lže. Obřadní tanečnice Šizuka, Jošicuneho milenka, odhaluje vojáky, kteří mají napadnout palác v Kjótu, kde se zdržoval Jošicune. Ten se okamžitě chvatně vyzbrojí a sám projede houfem jezdců na něj útočících. Postupně se k němu přidávají jeho vlastní jezdci a rozpráší nepřátele. Šóšun utíká do kláštera na hoře Kurama, ale tam se kdysi ukrýval Jošicune, a proto ho místní mniši vydají, aby byl popraven.

Joritomo posléze vysílá bratra Norijoriho, aby vytáhl proti Jošicunemu, a ten se chtě-nechtě chystá na cestu. Avšak po tom, co mu Joritomo vyhrožuje, aby se nerozhodl jednat jako Jošicune, odmítá táhnout na Kjóto. Nakonec je zabit a vojsko vede Širó Tokimasa. Když se o tom dovídá Jošicune, rozhodne se utéct na Kjúšu. Získává na svou stranu Saburóa Korejošiho a přinutí excísaře, aby vydal výnos na jeho ochranu a podporu. Poté se vydává na cestu do Mucu, během níž je napaden Taróem Jorimotem z Ódy. Saburóovy lodě jsou rozehnány větrem, autor spekuluje o tom, že nečekaný vichr poslali mstiví duchové padlých Tairů. Hódžó Tokimasa přijíždí jménem Joritoma do císařského města a žádá excísaře, aby přikázal potřít Jošicuneho a jeho spojence. Go-Širakawa tak učiní. Zde Jošicuneho příběh v textu končí.

Následuje další hon na zbylé Tairy až do jejich vyhlazení. Třináctá kniha–epilog, v starší verzi chybící, popisuje slib čistoty císařovny Kenreimon, její odchod do Óhary a smrt.

2.3. Morálka v kulturním kontextu

Heike monogatari má velký vliv na pozdější vývoj japonské společnosti (Butler 1969, s. 93). Záznamy o jednotlivých bitvách, které text nabízí, se staly modelem pro chování a standardy válečnické třídy minimálně do 19. století (Reischauer a Fairbank 1960, s. 534-544). Hovoříme-li o válečnických hodnotách v *Heike Monogatari*, nejedná se ještě nevyhnutně o pevně sepsaný kodex *bušidó*, který se objevuje v pozdějších

dobách právě v důsledku vzniku šógunátního režimu. Stejně tak ještě neoznačujeme válečníky války *Genpei* jakožto samuraje. Vnímáme zde především (zatím) neformální soubor idealizovaných konceptů: vlastností, jež by měl každý z nich mít, a ideálů, jimž by se dobrý voják měl přiblížit (Joseph 1976, s. 97).

Joseph (tamtéž, s. 101) uvádí, že etické hodnoty v textu vychází z na první pohled nesourodé směsi tří filozofií: buddhismu, konfucianismu a šintoistického mysticismu. Obzvláště dominantní je podle něj vztah mezi „pohanskými" způsoby válečníků vycházejících snad z doby před přijetím buddhismu na jedné straně a „civilizovaným" buddhismem prosazujícím naprosto odlišné principy na straně druhé. Buddhismus zde „zjemňuje a očišťuje pohanskou atmosféru *Heike Monogatari*". Termín „pohanský" Joseph užívá za účelem poukázání na paralelu s *Béowulfem* (resp. anglosaskou a germánskou epikou), jehož etický svět a hlavní poselství stojí na obdobném principu kompromisu mezi starými válečnickými hodnotami a křesťanstvím[7] (Joseph 1976, s. 103).

Ve skutečnosti však jsou veškeré hodnoty modifikovány a aplikovány dle potřeb postav *Heike Monogatari*. Ideály nejsou vždy naplněny, a dokonce i věrnost pánovi, v japonském i západním středověku tolik ceněna, bývá podrobena různým omezením (Joseph, 1976, s. 97). Jednotlivé varianty textu navíc podávají různé verze stejných událostí, v nichž stejné postavy konají značně odlišně. Tyto rozdíly byly způsobeny ústním předáváním *Heike monogatari* jakožto díla určeného k přednesu či zpěvu za hudebního doprovodu. *Biwa hóši* se učili příběh zpaměti a zatímco jeho hlavní kostra a sled událostí byly pevně dané, průběh bitev a jednotlivých soubojů se lišil podle toho, kdo dílo recitoval; každý zpěvák si je upravil podle sebe. To potvrzuje, že byť *Heike monogatari* vypráví o skutečných událostech a bitvy, jež popisuje, se opravdu udály, epizodní souboje konkrétních válečníků v jejich průběhu jsou smyšlené (Butler 1969, s. 97 a 106).

Postavy *Heike monogatari* tedy mají spíše dramatický než historický význam (Keene 1993, s. 1159) a jejich konání se v novějších verzích interpretuje či dokonce mění tak, aby více korespondovalo s válečnickými ideály[8] (Butler 1969, s. 107).

[7] Viz kapitola 4.3.
[8] Účelem mixování faktů s fikcí je zanechání co nejsilnějšího dojmu na čtenáře či posluchače (Keene 1993, s. 868).

2.3.1. Válečnické hodnoty

Ideály nebo hodnoty, o nichž hovoříme, jsou věrnost jednomu pánovi, pragmatický způsob válčení za účelem dosažení cíle, odvaha, nedbalost o vlastní bezpečí či záchranu života a osobní čest (Joseph, 1976, s. 97-98; Butler 1969, s. 93). Na mnoha místech v textu jsou zdánlivě ve vzájemném konfliktu a postavy tak musí některou z těchto nepsaných zásad porušit. Avšak díváme-li se na tyto situace tak, že nejdůležitější hodnotou je věrnost pánovi (Butler 1969, s. 100), konflikt najednou mizí, jelikož ty zbylé z ní v podstatě vychází.

Válečník je ochoten za svého pána položit život. Nedbaje o vlastní bezpečí odvážně bojuje až do konce, bez ohledu na počet nepřátel. Povolen je také ústup, ovšem pouze s úmyslem přeskupení a návratu na bojiště (Butler 1969, s. 99). Aby dosáhl svého cíle (a tudíž splnil svěřený úkol), volí v situacích jež to vyžadují úskoky a lstí překonává své nepřátele způsobem, jenž by bylo možné považovat za nečestný (Joseph 1976, s. 99). Jak vidíme, veškeré „prohřešky“ lze omluvit, interpretujeme-li je z pohledu věrného vojáka.

Zajímavým zvykem, který nám *Heike monogatari* prezentuje, je sbírání hlav poražených nepřátel. Jedná se o oběť božstvu války a znak vítězství v boji a také je vázán určitou etiketou. Hlavy zpravidla nebyly uřezávány protivníkům, kteří se vzdali, jelikož to bylo považováno za nečestné. I toto pravidlo však mohlo být porušeno v případech, že se jednalo o mstu (Joseph 1976, s. 98).

2.3.2. Buddhismus Čisté země

Japonský středověk, jehož začátek je vymezen nastolením šógunátu, zaznamenává značnou popularitu nových buddhistických směrů, amidistických sekt vycházejících z mahájanového buddhismu (Keene 1993, s. 611). Tyto sekty jsou zaměřeny na Amidu, nadčasovou bytost nahrazující historického Buddhu. Filozofie amidistického buddhismu učí, že duše zemřelých se nerozplynou do Nirvány, ale mají přislíbené místo v Západním ráji. Lidstvo má být příliš zkažené, než aby dokázalo dosáhnout vykoupení. Zachránit se lze jedině skrz milost buddhy Amidy, a to upřímným vzýváním jeho jména alespoň jedenkrát za život (Joseph 1976, s. 100).

Zkažeností se v *Heike monogatari* podle Josepha (1976, s.101) myslí život v nesouladu s buddhistickým zákonem, především přehnané vyhledávání světského jmění a rozkoší. Typickým příkladem nevhodného chování v *Heike monogatari* je vlastně celý rod Taira v čele s Kijomorim. Jeho smrt je důsledkem hříšného života, který nebyl v

souladu s buddhistickým učením, po níž zkáza postihuje také Tairy (Keene 1993, s. 632). Závažnost Kijomoriho chování lze sledovat zejména v kontrastu s jeho synem Šigemorim, který je ctnostnou antitezí svého otce a často zmírňuje jeho krutost (Keene 1993, s. 631). *Heike monogatari* na začátku jmenuje špatnosti a Kijomori má mnoho šancí na nápravu, které však odmítá. Před smrtí (na rozdíl od jiných postav) nevzývá Amidu, ale záleží mu pouze na tom, aby Joritomo zemřel; chce pomstu.

Válečné příběhy období Kamakura a Muromači jsou bez ohledu na formu a styl spíše tragickými vzpomínkami na utrpení, než oslavou vítězství (Keene 1993, s. 868). Stejně tak i *Heike monogatari* má být především elegii a ne oslavou. Vypráví žalozpěv o pádu mocného rodu a jeho členů v důsledku hříchu (Keene 1993, s. 631 a 632).

2.4. Charakteristika Jošicuneho

Jošicune je nepochybně odvážný. Potvrzují to mnohé pasáže, ve kterých se Jošicune z různých důvodů dobrovolně vzdává vlastního bezpečí.

Hned na začátku jeho příběhu je nám sděleno, že se během bitvy pouze se šesti muži vydal pro excísaře (Příběh rodu Taira 1993, s. 321). Jošicune tam očekával boj, ale zároveň zřejmě nechtěl oslabit své vojsko natolik, aby bylo poraženo. Na druhou stranu ale víme, že jemu svěřená část armády Minamotů čítala několik desítek tisíc vojáků, a tudíž s sebou nepochybně mohl vzít aspoň několik dalších mužů, aniž by tím výrazně ovlivnil průběh bitvy. On se ale i přes to rozhodl jinak.

Jindy (Příběh rodu Taira 1993, s. 407) se vrhá sám hluboko mezi nepřátele, jen aby získal zpět ztracený luk. Tato pasáž nás informuje, že tak dělá *„s bičíkem v ruce“*, ale není jasné, zda to znamená, že neměl v té chvíli po ruce jinou zbraň (v takovém případě by se jednalo o velice odvážný skutek), nebo ji pouze netasil. V každém případě starší a zkušenější vojáci pokládají tento čin za zbytečně riskantní. Jošicune zde riskuje život jen kvůli své pověsti.

V textu nacházíme i další podobné případy.

Jeho odvaha riskovat pravděpodobně souvisí se zásadou, které se patrně drží. Vystihnout ji lze následujícími slovy jeho samotného:

> *„Slibuji, že se nevrátím do císařského města, dokud je úplně nerozdrtím, i kdybych je měl hnát až na ostrov Ďáblů Kikai-ga šima, do Koreje, Indie, nebo Činosthány.“* (Příběh rodu Taira 1993, s. 397)

Jošicune je odhodlaný uspět ve svém poslání za každou cenu. Nezastavuje, neváhá a jde pouze vpřed. Když polemizuje s Kagetokim o instalaci zpětných vesel na plavidla Minamotů, ztotožňuje manévrování s ústupem i přes to, že Kagetoki nic

takového vysloveně neřekl (Příběh rodu Taira 1993, s. 398). Opatrnost a vydání se jakýmkoliv jiným směrem než vpřed je pro něj zbabělostí (Oyler 2006, s. 96) a neustálé útočení považuje za nejlepší taktiku.

Od svých vojáků očekává stejné odhodlání a věrnost. Na jednu stranu o ně projevuje starost, zajímá se o jejich stav (Příběh rodu Taira 2006, s. 320) a v jednom případě dokonce žal nad smrtí jednoho z nich[9] (tamtéž, s. 404), zároveň od nich však vyžaduje nejenom odhodlání, ale i věrnost a oddanost za jakýchkoliv okolností[10]. Je zřejmé, že věrnost a povinnost jsou pro něj důležité. Před útěkem z Kjóta je ochotný darovat Šóšunovi život i přes to, že se ho pokusil zabít, protože na něj zapůsobilo, že si cení více příkazu svého pána než vlastního života (tamtéž, s. 444).

Jošicune, o němž se mluví i jako o „slitovném" (Příběh rodu Taira 1993, s. 425), projevuje lítost nad nepřáteli i svými vojáky, je ochotný se za ně přimluvit u svého bratra (tamtéž, s. 428) a velkoryse vyhovuje žádosti obyčejného vozataje a umožňuje mu naposled posloužit svému pánovi Munemorimu i přes to, že je z Tairů (tamtéž, s. 423). Nechce ani bezdůvodně zabíjet, aby si zbytečně neposkvrnil ruce (tamtéž, s. 401). To mu však nebrání, aby na útěku z císařského města ponechal dámy doprovázející jeho vojsko jen tak v zátoce Sumijoši „jejich osudu" (tamtéž, s. 445), což lze podle našeho západního vnímání jen ztěží označit za galantní. Toto chování lze chápat jako další projev jeho pragmatismu.

Oylerová (2006) na základě dění v Košigoe analyzuje Jošicuneho charakter a povahu. Konstatuje, že tato postava je především neschopná interpretovat větší důsledky situace, ve které se nacházel. Jošicune očekává, že bude odměněn a Joritomo bude mít radost z jeho návratu a líčení vyhraných bitev, zatím co ho ve skutečnosti očekává strohé jednání a ostražitost (Oyler 2006, s. 97). Lze tudíž říct, že Jošicune v Příběhu rodu Taira postrádá politické myšlení a je snad kvůli své spravedlnosti až naivní (tamtéž, s. 142). Oylerová poukazuje na podobnost Jošicuneho s Jošinakou: oba jsou vynikajícími vojevůdci a přes veškeré přísahy pro ně nebylo možné usmířit si

[9] Jošicune nese raněného Cuginobua na ramenou do tábora, vyslechne jeho poslední řeč a pak, dojat, nařídí, aby našli váženého mnicha a požádali ho, aby za umírajícího raněného dal opisovat celý den sútry. Zároveň mu pošle vraníka se zdobeným postrojem se zlatým okružím, na kterém se nesl v den svého povýšení a na kterém později sjel do Ičinotani. Toto vypovídá o vztahu, který má Jošicune ke svým vojákům.

[10] Vyzývá například své muže, aby se okamžitě vrátili domů, nechtějí-li ho následovat až do konce (Příběh rodu Taira 1993, s. 397).

Joritoma (tamtéž, s. 99); oba jsou zároveň odsunuti na vedlejší kolej, mimo dění a na čas z pozice předních postav degradováni pouze na bezmocné pozorovatele, zatímco se snaží dokázat své upřímné úmysly (tamtéž, s. 112).

Keene (1993, s. 893) uvádí, že Jošicune proslul kromě svého rychlého vzestupu a prudkého pádu také tím, že doplatil na vlastní ryzost, byl překonán politicky zdatnějšími lidmi než on sám a zrazen těmi, kterým věřil.

Zdá se, že čestný Jošicune je v konfliktu s bratrem zcela nevinný a pouze doplácí na pomluvy závistivého Kagetokiho a strach svého bratra o moc. Ve skutečnosti se mohl však i sám dopustit prohřešků, kvůli kterým i on nese část viny na konfliktu. Oylerová (2006, s. 109) uvádí, že ztráta korunovačního meče a mladého císaře ve vlnách u Dannoury, bez ohledu na to, že Jošicune sám s tím nemohl nic udělat, znamená selhání celého rodu Minamotů. Dále pak uvádí, že Jošicune přijal od excísaře Go-Širakawy hodnost a správu území, aniž by o tom uvědomil Joritoma a získal jeho souhlas (tamtéž, s. 109). Jeho starší bratr byl hlava rodu a pochopitelně mělo případné odměnění vítězného Jošicuneho připadnout jemu. Nespokojený Jošicune si během svého čekání v Košigoe navíc stěžuje, že nebyl dostatečně odměněn a vytahuje se svými zásluhami (Oyler, s. 96, 99, 105, 109). Pýchu a povyšování se jsme u něj do té doby neregistrovali. Na druhou stranu ale musíme uznat, že takové jednání bylo podmíněno lítostí z bratrovy nepřízně. Částečné vzepření se Joritomově autoritě je patrně dalším Jošicuneho prohřeškem (tamtéž, s. 108).

Jošicune sice na konci selhává v ohledu buddhistického učení, když se nedokáže přenést přes vlastní ego a dožaduje se větší odměny a pomíjivých statků, ale i tak odpovídá představě ideálního válečníka. Je věrný, snaží se o zachování cti, odvážně postupuje vpřed i navzdory riziku a přesile, ale zároveň válčí pragmaticky, s rozumem, a v případě potřeby se umí stáhnout, aby se mohl do boje vrátit jindy.

2.4.1. Jošicune jako „chytrý hrdina“

Klapp (1954, s. 29) úvádí Jošicuneho jako jeden z mnoha příkladů motivu chytrého hrdiny, často se vyskytujícího v lidových pověstech, pohádkách a eposech. Hrdina spoléha na vlastní rozum, spíše než na sílu, a vítězí díky důvtipu, přičemž jeho protivník si odnese ostudu. Nepřítel může být často ve značné výhodě (například díky fyzické síle, ale i početní převaze), což ještě více umocní hrdinův eventuální triumf (Klapp, 1954, s. 21). Keene (1993, s. 893) v souvislosti s Jošicunem zmiňuje koncept *hógan biiki* (sympatie k outsiderovi), jako další z důvodů, proč se stal tak populárním.

Jošicune se v *Heike monogatari* vyznačuje schopností vymyslet unikátní a neočekávanou taktiku. Například v Ičinotani i přes námitky ostatních zvolí cestu přes hory, aby mohl Tairům vpadnout do týla. Usuzuje, že když jsou tudy schopni projít jeleni, dokáže to určitě i kůň (Příběh rodu Taira 1993, s. 335) a později přichází na to, že je to možné pouze pro koně, na kterém sedí jezdec. Navíc prozíravě nechává nejdříve jet napřed třicet jezdců, aby zkontrolovali terén, a až poté ho sjíždí s celou armádou (tamtéž, s. 341-342). Během plavby do Awy zase využívá nepřipravenosti Tairů, když předpokládá, že ti je v nepříznivém počasí nebudou očekávat (tamtéž, s. 399). Všechny tyto (a i další) příklady poukazují na to, že Jošicune je buď inteligentní a často spoléhá spíše na rozum než na fyzickou sílu, nebo je odvážný až tak, že bezhlavě riskuje a má pouze to štěstí, že mu přejí okolnosti. Není ale důvod si myslet, že by měl více štěstí než rozumu.

Když se má i se svými vojáky vylodit[11], nařizuje:

> *„Když přirazíme lodě ke břehu a upevníme je ve skloněné poloze tak, aby koně mohli sestoupit na souš, staneme se snadno terčem nepřátelských šípů. Proto musíme vyhánět koně z lodí ještě před přistáním a přimět je, aby řádně přivázáni k lodím doplavali ke břehu. Až jim bude voda sahat jen po spodky sedel, rychle na ně seskočte.“* (Příběh rodu Taira 1993, s. 399)

Později, aby nepřátelé nezjistili, jak málo jich ve skutečnosti je, přikazuje Jošicune svým vojákům, aby se z mlhy blížili v rojnicích po pěti až osmi vojácích (Příběh rodu Taira 1993, s. 402). Obě zmíněné pasáže potvrzují, že Jošicune ví, co dělá. Dále ho na základě výroků jiných postav lze považovat za pohotového (tamtéž, s. 401) a mazaného. Jak říká sám Joritomo: *„Jošicune je schopen dostat se kam chce, i kdyby měl pod rohoží prolézt.“* (tamtéž, s. 423)

Právě mazanost je snad ještě důležitější než jeho udatnost a odvaha. Zdá se, že upřednostňuje promyšlená řešení před hrubou sílou. Zde se nabízí otázka, zda je tomu tak proto, že nemá jinou možnost, nebo proto, že mu to tak jednoduše vyhovuje. O Jošicuneho válečnické zdatnosti můžeme mít jisté pochybnosti. Sám Jošicune sice prohlašuje, že nezná nikoho v celé říši, kdo by ho dokázal porazit, načež úplně sám rozráží houf padesáti vojáků a projíždí jím (Příběh rodu Taira 1993, s. 443), toto sdělení však působí spíše jako vychloubání, a proto je nutné brát ho s rezervou. Navíc již dříve,

[11] Zde znovu projevuje odvahu rozhodnutím vydat se dál i přes to, že má jen málo mužů.

během bitvy u Dannoury, se dopouští něčeho, co by nepochybně bylo možné označit za zbabělost a rozhodně nehrálo v prospěch jeho válečnické pověsti. Prchá před rozlíceným Norimorim a, byť u toho vykonává obdivuhodný počin[12], odmítá se s ním utkat (tamtéž, s. 416). Uznává, že je protivník silnější[13] a odmítá riskovat, když nemusí. Je tedy zřejmé, že Jošicune kalkuluje a zná své meze. Navíc zde znovu koná s ohledem na svoji pověst. Nechce ztratit tvář prohrou. V každém případě však nelze nekonstatovat, že Jošicuneho přednost v boji, bez ohledu na jeho bojovou zdatnost, spočívá především v jeho velitelských schopnostech a vynalézavosti.

Představa Jošicuneho jako chytrého hrdiny však úplně nekoresponduje s čestným a naivním Jošicunem, jak jej prezentují Oylerová s Keenem. Je tomu tak zejména proto, že Klapp definuje chytrého hrdinu jako šprýmaře užívajícího pochybných, někdy až krutých metod, kterého od padoušství dělí pouze tenká čára.

2.5. Antagonisté v *Heike Monogatari*

Jošicune nebojuje proti nadpřirozeným silám a ani neporáží monstra jako Béowulf. Jeho protivníci jsou obyčejní lidé, které musí překonat spíše rozumem než hrubou silou. Země trpí pod nadvládou tyranských a hříšných Tairů i pod Jošinakou, jenž (resp. jeho vojáci) se chová jako barbar. Jošicuneho posledním nepřítelem je jeho vlastní bratr.

Zajímavé je srovnání Jošicuneho a Jošinaky (viz kapitola 2.4). Nejenomže mají mnoho společného v ohledu válečných úspěchů, ale také to, že oba dva postrádají politické myšlení a dostanou se do nepřízně u Joritoma.

2.6. Jošicune: cíl

O co se to Jošicune snaží? Nejdříve je pověřen poražením likvidací Jošinaky, který je považovaný za hrubého barbara. Historie samozřejmě implikuje, že se jednalo spíše o pouhý mocenský zápas, v Příběhu rodu Taira je však všechno zdůvodněné právě chováním Jošinaky. Jde především o ochranu císařského města, excísaře. Výhra nad tímto oponentem však nepředstavuje více než překážku v cestě za skutečným cílem – eliminací Tairů. Je k tomu zavázán jak z osobního motivu (pomstít otce), tak i kvůli povinnosti vůči císaři a vlasti, povinnosti zbavit říši tyranského vládnoucího rodu.

Později, když mu Joritomo odmítne audienci a přiznání zásluh, vyjadřuje rozhořčení nad nespravedlivostí, protože se nazdává, že měl být za své činy lépe

[12] Skáče z lodě na jinou a překonává velkou vzdálenost.

[13] To samozřejmě nutně neznamená, že by sám Jošicune byl slabý.

odměněn. Nacházíme tedy i známky touhy po slávě a odměně, nicméně když Jošicune do příběhu nastupuje, jeví se jeho motivace být čistě nezištná. Vzhledem k tomu, že Jošicune je v příběhu vševědoucím vypravěčem prezentovaný jakožto upřímná a čestná postava, nevidím důvod pochybovat o jeho nezištnosti.

3. Jošicuneho Cesta Hrdiny

V této části analyzuji Jošicuneho příběh a srovnávám ho s Campbellovou Cestou hrdiny. Jošicune jakožto literární postava nevystupuje pouze v Příběhu rodu Taira, ale i v mnohých dalších literárních památkách japonského středověku. Byť by jeho Cesta hrdiny byla v takovém případě daleko zřetelnější, analýza příběhu vzniklého spojením s informacemi pocházejícími z těchto textů by však nebyla vhodná vzhledem k druhému předmětu zkoumání: Béowulfem. Jeho příběh totiž známe pouze tak, jak jej vidíme po složení fabule ve stejnojmenném eposu, a samotná jeho postava není zmíněná nikde jinde. Na začátek tedy zdůrazňuji, že se v následující části zabývám výhradně Jošicunem tak, jak je prezentovaný v Příběhu rodu Taira.

3.1. Volání dobrodružství v Jošicuneho příběhu

První části Cesty hrdiny je Volání dobrodružství. Jak je Jošicune povolán ke svému poslání? Začátek jeho cesty v Příběhu rodu Taira nacházíme v Osmé knize, kdy ho jeho bratr Joritomo posílá společně s dalším bratrem Norijorim porazit Jošinaku a ochránit císařské město. Co dělal před tím, je v textu jednou zmíněno retrospektivně – po smrti svého otce se schovával u mnichů na hoře Kurama a u zlatníka (Příběh rodu Taira 1993, s.). Bylo by pochopitelné, kdybychom za volání označili právě rozkaz, na jehož základě náš hrdina vyráží do vzdáleného císařského města. Později, po krátké nečinnosti, sice Jošicune začíná novou kapitolu bojů proti Tairům a žádá excísaře o povolení potřít Tairy a následně je i poráží u Dannoury, dochází k nemu ale v podstatě uprostřed Jošicuneho příběhu, což by sice nebylo nemožné, na druhou stranu polovinu svých skutků má v této chvíli již za sebou.

3.2. Jošicune překračuje Práh dobrodružství

Následuje překročení Prahu dobrodružství. Za ten jednoznačně považuji překročení řeky Udži, která je náročná na přechod a představuje symbolickou hranici, za kterou čeká bitva s vojskem Jošinaky otevírající dveře dalšímu boji proti Tairům. Rozdělili-li bychom znovu Jošicuneho příběh do dvou částí, po slibu o potření Tairů náš

hrdina nastupuje tajně na loď a pluje v noci směrem k nepřátelům na druhém břehu, aniž by o tom zbytek vojska věděl. Překročení Udži však osobně považuji za důležitější, protože se jedná o vstup do prvního dobrodružství, bez jehož absolvování by zřejmě Jošicune nemohl pokračovat dál. Rovněž i role, kterou sehrává v Jošicuneho příběhu Jošinaka, pouze nahrává tomuto závěru. Pokud je jeho porážka pro Jošicuneho úvodním dobrodružstvím, samotný Jošinaka je pak strážcem prahu, kterého musí Jošicune překonat, aby mohl pokračovat dál. Nalodění a plavbu můžeme považovat spíše za to, co Campbell pojmenoval břichem velryby. Jošicune a jeho vojáci nečekaně mizí a ani spojenci ani nepřátelé neví, kde jsou a odkud zaútočí. Hrdina je definitivně na cestě k cíli a jeho poslání porazit Tairy již nelze odložit.

3.3. Strážce prahu a pomocníci

V obou oddílech nacházíme postavu připomínající strážce prahu. Nejprve Jošicune překonává Jošinaku, který představuje překážku v dalším postupu

Hrdina by měl dále získat pomocníka. Kdybychom se neřídili pouze Příběhem rodu Taira, jednou z nejlepších možností by byl nepochybně Benkei. Bohužel tato postava se v celém eposu vyskytuje jen zřídka a o jeho věrnosti k Jošicunemu a příběhu jejich přátelství není věnována ani zmínka. Benkei je proto degradován na pouhou vedlejší postavu, jakých se v textu nachází mnoho, a sám nijak výrazně nevede Jošicuneho k cíli, ani mu v jeho cestě nepomáhá. Zajímavostí Jošicuneho příběhu je, že nedostává pouze jednoho stálého pomocníka, ale několik v podstatě dočasných.

Prvními z nich jsou lovec v horách cestou do Ičinotani, který Jošicuneho poučí o situaci v horách, a jeho syn Kumaó, který ho jimi převede. Jedná se sice o dvě postavy, ale jejich účel a přínos pro Jošicuneho jsou stejné. Kumaó, později známý jako Saburó, se navíc stane Jošicuneho věrným služebníkem a bojuje v jeho vojsku.

Na dalším tažení proti Tairům se objevuje další postava, kterou lze označit za pomocníka. Saburó Jošimori chytne vojáka jménem Banzai Kondóroku Čikaie a přivede ho k Jošicunemu. Čikaie mu poslouží jako zdroj užitečných informací, díky kterým je schopný dalšího postupu, a rovněž mu poskytne vojáky ze své družiny. I když Čikaie přichází na scénu poměrně pozdě v Jošicuneho příběhu, Campbell nevylučuje, že některé body v jednotlivých hrdinských příbězích by mohly stát v jiném pořadí. Můžeme pouze konstatovat, že v našem případě lze Jošicuneho cestu rozdělit do dvou částí, z nichž každý obsahuje podobné prvky, ale v konečném důsledku spadají i ony do jednoho většího cyklu. Jošicune se až do konce příběhu nevrací zpět za hranice

dobrodružství, pouze po Ičinotani krátkodobě odpočívá a po chvíli nečinnosti se znovu vrhá zpět do akce, aby dokonal své poslání.

3.4. Jošicune překonává překážky

Zkoušky a překážky předcházející poražení Tairů jsou více-méně jasně rozeznatelné. Téměř všechny jsou si ve své podstatě podobné: jedná se o bitvy, jejichž účelem je vítězství nad nepřítelem. Liší se od sebe jedině způsobem, jakým je Jošicune překoná. Některé z nich již v této části byly i několikrát zmíněné, ale zopakujme si je všechny od začátku do konce: vítězství nad Jošinakou a ochrana excísaře, bitva u hory Mikusa, cesta přes hory, Ičinotani, rychlá plavba do Awy a boje v západních provinciích, bitva u Dannoury. Poslední bitva je rovněž ona poslední velká zkouška, která vše rozhodne.

Jošicune většinou řeší problémy spíše umem než hrubou silou. To ovšem neznamená, že by nevynikal jako válečník, naopak jsme svědky několika jeho odvážných činů, které provede i přes protesty ostatních, že je velitel a neměl by riskovat svůj život. Zdá se, že jeho odvaha jde ruku v ruce s umem; když přijde s nějakou myšlenkou, ostatním se často zdá, že je to šílenství a nemožné. Riskantní plán ale vždy skončí s dobrým výsledkem a Jošicuneho vojáci vítězí.

3.5. Jošicune triumfuje

Triumf přichází s vítězstvím u Dannoury. Jošicune se vrací do císařského města s průvodem zajatých Tairů a vrací korunovační klenoty. Lidé se dívají a chválí ho, později dokonce upřednostňují jeho zásluhy před Joritomovými. Toto je kromě samotného vítězství (splnění poslání) největší odměna, jaké se Jošicunemu dostává; je uznán za hrdinu války – to se v podstatě rovná zbožštění – a je na vrcholu.

Očekává i uznání svého bratra a doufá v odměnu a přiznání zásluh, těch se mu však nedostává. Místo toho začíná Joritomo usilovat o jeho život, až nakonec musí prchnout. Útěk před mocností je jedna z variant, které Campbell nabízí na konci Cesty hrdiny. Jošicune musí předejít pokusu o atentát, shromáždit své muže a probít se skupinou nepřátel. Poté prchá na Kjúšú a cestou odráží útoky nepřátel. Následně z textu mizí. Historie a jiné literární památky nás sice informují o jeho tragickém konci, v Příběhu rodu Taira však alespoň na čas uniká smrti a jeho příběh zůstává otevřený. Své poslání v příběhu nicméně splnil, jeho cestu v tomto díle tudíž můžeme považovat za uzavřenou.

3.6. Opětovné překročení Prahu dobrodružství?

Avšak kde Jošicune překračuje práh dobrodružství směrem ven? Na první pohled se nezdá, že by se v Příběhu rodu Taira vrátil zpět do starého života. To je mu odepřeno v Košigoe. Místo toho se opuštěním císařského města z hrdinského vojevůdce Jošicuneho stává Jošicune psanec a začíná tak úplně jiná kapitola jeho života, která se odehrává mimo Příběh rodu Taira.[14] Proto by bylo vhodné, kdybychom opuštění tohoto konkrétního dobrodružství viděli právě v přerodu na psance ve chvíli, kdy opouští císařské město a zanedlouho poté definitivně upadá v nemilost.

4. Béowulf

Béowulf je staroanglická epická báseň týkající se událostí a osob ze začátku 6. stol. n. l. Samotná hlavní postava Béowulf, podle kterého byla původně bezejmenná skladba pojmenována, není na rozdíl od některých dalších postav, míst a událostí, u kterých lze dokázat alespoň částečnou historičnost, doložitelná (Encyclopaedia Britannica 2021).

Autora této básně a ani okolnosti jeho vzniku neznáme, existuje však několik teorii o tom, jak a kdy přesně se *Béowulf* zrodil, z nichž vychází také jeho jednotlivé interpretace (Čermák 2020, s. 363). Každá z nich datuje jeho sepsání do dřívějšího či pozdějšího období, ale všechny se shodují v jednom: že se jedná o pozdější zápis starší fabule (příp. několika orálně předávaných příběhů). Souhrnně můžeme jeho vznik s jistotou vložit do období mezi léty 700–1100 n. l., tzn. do anglosaského období a (ačkoliv se jeho děj odehrává na území dnešního Dánska a Švédska) i jeho původ jeho jediné dochované verze je nepochybně anglosaský (tamtéž, s. 9). Tento rukopis pochází přibližně z r. 1000 n. l. K prvnímu vytištění *Béowulfa* došlo až roku 1815. Do moderní angličtiny byla skladba přeložena mimo jiné J. R. R. Tolkienem (1924; vydáno 2014) a S. Heaneym (1999; Encyclopaedia Britannica 2021). V češtině Béowulf poprvé vyšel v roce 2003; překladatel prof. Jan Čermák vydání doplnil poznámkami a vlastní studií.

4.1. Forma

Béowulf je běžně označován jako epos nebo „hrdinská píseň“, avšak (jelikož tyto ani jiné výrazy pocházející z řecké a jiné literatury nevystihují jeho podstatu) vhodnější označení je podle Tolkiena (2006, s. 37) spíše elegicko-heroická báseň. Nazdává se, že vše až do 3136. verše je pouze předehrou k žalozpěvu nad smrtí

[14] Tragický příběh o Jošicuneho konci by v díle nepochybně neměl své opodstatnění a narušoval by jeho narativ.

hrdinského krále. Jedná se samozřejmě o jistou nadsázku (Čermák 2020, s. 337), pasáž od 3137. verše je nicméně opravdu vyvrcholením všeho, jelikož Béowulfovi se v ní dostáva chvály a slávy[15], což je důležitější než jeho samotné činy.

Nedochovalo se žádné anglosaské pojednání o formálních a estetických pravidlech místního dobového básnictví. O básních a jejich vzniku se tudíž dovídáme pouze z básní samotných a okolností jejich přednášení (Čermák 2020, s. 54). Na základě básní popsaných v samotném *Béowulfovi* můžeme vnímat, že básně či zpěvy určené k přednášení za doprovodu harfy (ve skutečnosti se ale zřejmě jednalo o okrouhlou lyru) jsou improvizované, vznikají „zde a nyní". Jejich smyslem je chválit, poučit, bavit a vrýt tak důležité osoby do rodové paměti. Improvizace byla pro zpěváky (*scopy*) snadná především proto, že se vyznali v starých příbězích, a proto málokdy skládali tematicky a jazykově zcela novou píseň. K dispozici měli tzv. *formule* – stavební bloky či skupiny slov, které se používaly k vyjádření určitého pojmu (tamtéž, s. 56).

> *„Verše* Béowulfa *– a staroanglické poezie vůbec – jsou čistě tónické. Zakládaly se na ustáleném počtu čtyř těžkých dob, podložených slovními přízvuky. Přízvuk – dynamický a výrazný – přitom spočíval na první kmenové slabice slova (s výjimkami, které tvořila zejména velká část slovesných předpon, byla tato první kmenová slabika vůbec první slabikou slova (s výjimkami, které tvořila zejména velká část slovesných předpon, byla tato první kmenová slabika vůbec první slabikou slova). Těžké doby doplňoval proměnlivý a proměnlivě rozmístěný počet dob lehkých. Výrazový a auditivní rozdíl dob těžkých a lehkých byl v důsledku povahy starogermánského přízvuku velmi nápadný. Základní metrickou jednotku tvořil půlverš. Každý půlverš musel obsahovat nejméně čtyři slabiky (tedy dvě přízvučné a dvě nepřízvučné). Dva půlverše, oddělené výraznou cézurou, tvořily tzv. germánskou dlouhou řádku. Půlverš předcházející cézuře badatelé tradičně označují jako a-verš, půlverš po cézuře následující jako b-verš. Zásadním pojítkem mezi oběma půlverši je náslovný rým, tzv. aliterace, založený na opakování téhož zvuku na počátku slov, a to podle přesně daných pravidel."* (Čermák 2020 s. 56)

[15] Jak bude řečeno v částech 4.3. a 4.4. této práce, jedná se o to, po čem Béowulf v průběhu svého života nejvíce baží a celý jeho život směřuje k uznání jeho lidu. To je největší odměnou za jeho hrdinské činy.

Sloh anglosaských básní se vyznačuje několika rysy. První z nich je tzv. *variace* – střídání výrazů pro označení bytostí a věcí. Dalším významným rysem je *formule*. Tento výraz označuje skupiny slov používaných pravidelně a za stejných podmínek k vyjádření určité představy či pojmu (tamtéž, s. 56).

V úzkém vztahu k formulím jsou *kenningy*, které lze označit za jejich zvláštní druh. Tolkien (2006, s. 71) o nich píše:

> *„Složená slova této třídy, někdy označovaná islandským pojmenováním „kenningy“ (tj. popisy), skýtají částečný a často vynalézavý, fantazií nabitý popis určité věci a básníci jim mohou dát přednost před prostými „pojmenováními“. V takových případech, i když příslušný „kenning“ už zdaleka není neotřelý a stal se společným vlastnictvím veršotepců, je jeho náhrada v překladu prostým pojmenováním z principu neoprávněná. Neboť kenning před námi jediným zábleskem rozsvítí obraz, často tím jasnější a třpytivější, čím sevřenější, místo aby jej rozvinul v přirovnání.“*

Kenning je tedy zaužívaný metaforický výraz nahrazující původní slovo, zřejmě za poetickým účelem. Jako příklad v *Béowulfovi* lze uvést například výraz „cesta velryb“, jenž značí moře. Kenningem je možná i samotné jméno hlavního hrdiny – Béowulf, „vlk včel“, což může znamenat „medvěd“ (Abram 2017, s. 411).

4.2. Děj

Děj je uveden záznamem o životě bájného krále Scylda, syna Scéafova, zakladatele dynastie dánských králů, a následným výčtem jeho nástupců, na jehož konci je Hróðgár. Ten se rozhodne završit svou vládu stavbou velkolepé hodovní síně zvané *Heorot*, avšak ta se brzy poté stane terčem pravidelných útoků nestvůry Grendela. Grendel každou noc vniká do Heorotu a odvléká s sebou po třiceti mužích. Starý král ztrácí sílu a s netvorem si nikdo neví rady.

O tomto se dozvídá mladý Béowulf, synovec Hygeláka, krále Géátů, obývajících jižní Švédsko, a rozhodne se Dánům pomoct. Čtrnáct druhů ho doprovází při plavbě, až jeho loď připluje k dánským břehům a on přesvědčí strážce pobřeží o svých dobrých úmyslech. Strážce navede Béowulfovu družinu do Heorotu, kde jsou uvedeni ke králi. Béowulf žádá Hróðgára, aby směl Heorot očistit od Grendela. Král vzpomíná, jak kdysi zavázal Béowulfova otce vděčností a zve Géáty k hostině. Dvořan Unferð zpochybňuje Béowulfovu pověst statečného a mocného válečníka, načež ten takové nařčení odmítá. Na pozdravení královny Wealhðéow Béowulf odpovídá přísahou, že nad Grendelem

buďto zvítězí, nebo zemře. Dánové po hostině opouštějí síň a stráž nad ní je svěřena Géátům, ze kterých jediný Béowulf zůstane bdít.

Grendel přichází z močálu, rozráží dveře dvorany, uchvátí nejbližšího Géata a pozře ho. Přistupuje k Béowulfovi, ale ten nespí a začne s netvorem zápasit nahý a beze zbraně. Dvorana duní a otřásá se v základech a když Grendel pozná, že zápas nemůže vyhrát, snaží se uprchnout, ovšem za cenu ztráty paže, kterou mu Béowulf vyrve. Grendel uniká zpět do svého příbytku a Béowulf zavěšuje paži do štítu hodovní síně. Ráno se na paži přichází podívat Dánové, ti, co se vydají po Grendelových stopách k jezeru, vidí, že má hladinu zbrocenou krví. Béowulfa v písni srovnávají s drakobijcem Sigmundem. Hróðgár pronáší pochvalnou řeč a následuje velká hostina, na které Géaté dostávají dary.

Téže noci přichází na Heorot Grendelova matka, která chce pomstít jeho smrt. Bere s sebou do močálu tělo Hróðgarova rádce a Grendelovu paži. Král si ráno nechává zavolat Béowulfa, popisuje mu vodní příbytek Grendelova rodu a žádá ho o pomoc. Béowulf mu ji přislíbí. Oba poté vedou družinu k jezeru a při břehu nacházejí hlavu onoho rádce. Béowulf se připravuje k sestupu do jezera a loučí se. Unferð mu půjčí svůj meč.

Béowulf se noří pod hladinu a když dosáhne dna, Grendlova matka jej vleče do svého příbytku. Béowulfovi jde o život a půjčený meč selhává. Život mu záchrání obří meč, který sundal ze stěny vodní síně. Zabije matku, utne hlavu Grendelovi, jehož tělo je v síni. Dánové vidí, že hladina se barví krví Grendelovy matky, ale jelikož si myslí, že je to krev Béowulfova, odchází na Heorot a na Béowulfa čekají pouze Géaté. Ten se zanedlouho vynoří s Grendelovou hlavou a jílcem obřího meče, jehož čepel se rozpustila. Po návratu na Heorot vypráví o svém dobrodružství pod vodou a ujišťuje krále o konci jeho trápení. Géaté jsou znovu obdarováni a na druhý den se jejich družina i s Béowulfem vydává zpět na dvůr krále Hygeláka, Béowulfova strýce. Po tom, co mu vylíčí cestu a skládá před ním předměty, které obdržel v Dánsku, ho Hygelák odměňuje dary a pozemky.

Po smrti Hygeláka a jeho syna se Béowulf stává králem. Vládne padesát let až do dne, kdy uprchlý otrok ukradne pohár z pokladu ukrytého ve skalní mohyle. To rozhněvá strážce pokladu – draka. V snaze pomstít se pustoší zemi a starý král Béowulf se rozhodne bojovat s drakem. Doprovázen jedenácti druhy a zlodějem poháru se vydá k mohyle. Pronáší dlouhou řeč, protože tuší svůj konec. Vyzývá draka na souboj. Když ten vyleze, Béowulf ho napadá mečem, ale kvůli dračím plamenům mu nedokáže čelit.

Královi společníci, až na jednoho jménem Wíglaf, prchají. Wíglaf spěchá na pomoc a zasáhne drakovi smrtící úder. Béowulf draka dorazí úderem, jež ho přetne napůl, ale sám pomalu umírá na utržená zranění.

Wíglaf na Béowulfovu žádost vynáší část pokladu a král vzdává díky za to, že mohl klenoty pro svůj lid vybojovat. Poté poručí Wíglafovi, aby mu na břehu moře vztyčili mohylu, odkáže mu svou zbroj a umírá. Wíglaf kárá své druhy za útěk a vysílá posla, který výsledek oznámí královskému dvorci. Ten shromážděným lidem předvídá zkázu Géatů, která je po Béowulfově smrti čeká. Válečníci vynášejí zbytek pokladu, svrhnou dračí tělo z útesu do moře a Béowulfovo tělo odvezou na pobřeží a pálí na hranici za nářku lidu. Poté navrší velkolepou mohylu a uloží do ní dračí poklad. Dvanáct jezdců jezdí okolo ní a velebí jeho vládu.

4.3. Podstata hrdinství a morálka v kulturním kontextu

Béowulf je často vnímán jako statický hrdina, ideální od začátku do konce, ale lze ho naopak chápat i jako hrdinu dynamického, jenž prochází určitým vývojem (Gwara 2009, s. 65). Tato interpretace více koresponduje s konceptem monomýtu, resp. se strukturou Cesty hrdiny, kde se protagonista pohybuje nejenom fyzicky, ale také na osobnostní úrovni. V *Béowulfovi* lze nejdříve vidět mladého válečníka, jenž je ve svém konání nedbalý nebezpečí. Jeho riskantní skutky podle Gwary (2009, s. 75) dokonce samy nebezpečí představují. Béowulf má při vstupu do děje dvojí potenciál – buď se stane velkým hrdinou a ochráncem lidí, nebo ničitelem zabíjejícím své druhy a ubližujícím svému okolí, čili *wreccou*[16]. Tento potenciál je zvýrazněn paralelami v podobě postav jako například Heremód, Sigmund, Unferð, nebo dokonce sám Grendel, jež nám předkládá samotný básník. Všichni měli, stejně jako Béowulf, obrovskou sílu nebo jinou moc nad lidmi, avšak pouze někteří ji užívali k dobru[17] (Kroll 1986, s. 119).

Nejvyšším dobrem v *Béowulfovi* – i přes to, že jeho autorem byl křesťan (Gwara 2009, s. 3) a výraznější křesťanské motivy v textu koexistují s méně viditelnými motivy pohanskými – překvapivě není křesťanská bázlivost, pokání nebo snaha zachránit si duši před zatracením dodržováním božích přikázání[18]. Naopak, ani Hróðgár ve svém

[16] Tento anglosaský výraz značí bojovníka v exilu, který bojuje jako žoldnéř v dalekých královstvích. Ze své vlasti byl vyhnán za přehnané násilí; zejména násilí vůči svým druhům (např. v hodovní síni).

[17] Příklad královny Ðrýð ukazuje, že i lidé páchající zlo mohou dosáhnout zlepšení a začít konat dobro.

[18] Což Béowulf logicky ani nemůže, vzhledem ke své neznalosti křesťanského učení. Zde bývá vyzdvihováno možné autorovo pojetí Béowulfa jakožto vznešeného divocha, ušlechtilého a morálního i přes neznalost křesťanské morálky (Čermák 2020, s. 44).

kázání nic z toho nezmiňuje (Kroll 1986, s. 119) a místo toho Béowulfa varuje před krutým konáním krále Heremóda, jenž v hněvu zabíjel své druhy a nedělil se s nimi o nabylé bohatství. Má se vystříhat pýchy (Čermák 2020, s.145), hněvu a sobectví (tamtéž, s. 143), protože to vše vede ke zničení lidského společenství (Kroll 1986, s. 120). Dobrý člověk a hrdina je tedy především štědrým ochráncem, což je v básni mnohokrát kladeno do kontrastu s biblickým Kainem, bratrovrahem, jehož velký hřích vycházel především ze tří zmíněných provinění (Gwara 2009, s. 77). Béowulf samozřejmě nakonec nepodlehne Kainovu nebezpečí a nestane druhým Heremódem; místo toho se osvědčí jako hrdina a přerodí se ve skutečného hrdinu a ochránce. Sebeoběť hrdiny se opakuje prakticky v každém ze svedených bojů. Béowulf je připravený položit život za své druhy, což nakonec také jako král udělá a naplní své poslání ochránce lidu a řádu.

Násilí jako takové tedy není problematické ani ve středověkém textu značně ovlivněném křesťanskou morálkou. Hrdinovo násilí a dokonce pomstychtivost nevadí, slouží-li k dobrému účelu, a je nesrovnatelné například s podlou vraždou spících mužů, jakého se dopustila Grendelova matka (Kroll 1986, s. 125).

Béowulf je střetem dvou rozdílných myšlenkových světů, křesťanského a pohanského (Čermák 2020, s. 44), a já jsem přesvědčen, že tento průnik je základem právě popsaného vnímání hrdinství a morálky.

4.4. Béowulfova charakteristika

Chceme-li se zaměřit na charakter hlavního hrdiny, v textu lze vnímat dva Béowulfy. Nejdříve mladého válečníka riskujícího život pro slávu a představujícího potenciální nebezpečí pro své okolí, jenž však svými skutky dokáže své hrdinství. Mladý Béowulf oplývá obrovskou silou, což si uvědomuje i Grendel:*„…seznal, že v světě širém nesetkal se dosud u nikoho z lidí, co jich zem nosí, s tak strašným sevřením.“* (Čermák 2020, s. 104). Hrdina spoléhá především na vlastní sílu a můžeme se domnívat, zda z jeho sebejistoty nevychází také jistý smysl pro „fair-play“. Ten – a jeho odevzdanost osudu – vidíme na příkladě následujícího předsevzetí:

„Slyšel jsem rovněž, že strašný netvor
ve své zběsilosti zbraní se zříká.
Též jimi pohrdnu, aby mě Hygelák,
můj pán a vládce, dál choval v přízni:
nezvednu kopí, kulatý štít
ani meč v souboji, jen stiskem rukou

stvůře se postavím. *O život střetne se*
se sokem sok: *tak svěřit se musí,*
kdo smrtí sejde, *Božímu soudu.“* (Čermák 2020, s. 90)

Později čteme o starém králi bojujícím ze stejných důvodů, byť už ne tolik kvůli osobnímu věhlasu, jako spíše pro blaho svého lidu. Starý Béowulf je navíc opatrnější, uvědomuje si svého věku a nespoléhá se pouze na ubývající fyzickou sílu[19] nebo obyčejnou zbroj. O tom svědčí jeho příprava na souboj, kdy *„kázal, ať zhotoví, z železa zkují divuplný štít. Poznal dobře, že proti plameni sotva mu pomůže dřevo lípy.“* (tamtéž 2020, s. 169). Starý Béowulf se naposledy ujímá role ochránce lidu a s vědomím, že se jedná o jeho poslední boj, se sám vydává do dračí jeskyně.

4.5. Antagonisté: Netvoři a jejich podstata

Netvoři v *Béowulfovi* byli v minulosti vnímáni různě, avšak ani jednoho z nich nelze označit za pouhou nadpřirozenou bytost či bezduché monstrum a přejít je tak jako bezvýznamné. Takové zjednodušené pojetí překonal Tolkien (2006, s. 12-13), jenž se zasadil o to, aby se k *Béowulfovi* začalo přistupovat jako k čistě literárnímu dílu, bez snahy vnímat ho například pouze jako pomůcku k odhalení historické pravdy. Zdůrazňuje, že byť je Grendel potomek obrů a „ďábel“, zdá se být velmi fyzickým tvorem. Je poražen prostým vynaložením odvahy a lidské síly, a tedy ještě není středověkým ďáblem (tamtéž, s. 42). I jeho matka je popisována pomocí přídomků vhodných spíše pro člověka, tvora s duší. Grendelovu existenci lze vnímat jakožto znetvoření lidského těla, protože i on je stále potomkem Adama, byť přes Kainovu linii.

Právě Kain je podle básníka prvním hříšníkem lidstva a jeho hřích je výrazným motivem napříč celým textem. Lze říct, že vše, čím byl Adamův syn, je později i Grendel a vše, čím Kain není, je právě Béowulf. Výše zmíněné postavy (Heremód, Sigmund, Unferð...), které jsou autorem užity buď jako paralela, nebo kontrast k hrdinovi, se buď dopustily Kainova hříchu, nebo se ho naopak vyvarovaly a mohou sloužit jako příklad správného života. Kain se tak s Grendelem a zbylými antagonisty stává jakousi antitezí k Béowulfovi, resp. k hrdinům, kteří využili svůj hrdinský potenciál a vyvarovali se rozvracení společenství pýchou, hamižností a ubližováním svým druhům. Tento závěr odpovídá Campbellovu tvrzení, že antagonista může být někdo, kdo promarnil svůj hrdinský potenciál, nenaplnil roli, která mu byla svěřena, a tak se stal tyranem, kterého hrdina svrhne.

[19] Gwara (2017, s. 400) považuje *Béowulfa* především za vyprávění o úpadku hrdinovy síly.

Negativní paralelou je také Grendelova matka; představuje však antitezi ke kladným ženským postavám. Těm (a srovnání s Grendelovou matkou) se budu věnovat o něco níže, v kapitole Archetyp bohyně v *Béowulfovi*. Zde však lze zmínit alespoň to, že zápas s ní není boj ochranný, ale boj z odplaty za zabité bojovníky. Dost o tom vypovídá také jeho dějiště – zatímco s Grendelem Béowulf bojuje v „domácím prostředí", protože netvor narušil klid dvořany, jeho matku vyhledá hrdina sám, aby se jí pomstil (poněkud paradoxně) za její vlastní mstu.

Antagonisté v *Béowulfovi* jsou explicitními symboly Boží kletby (Tolkien 2006, s. 40). Zdá se, že jakožto *wreccan* reprezentují jeden nebo více aspektů Kaina. Vyhnanec Grendel rozbíjí řád společenství zabíjením lidí v prostoru určeném pro klid a přátelství. Jeho matka se dopouští stejného zločinu a porušuje tak poslání udržitelky míru; chamtivý drak zase žárlivě střeží poklady, jež si nechává pro sebe, a odmítá se s kýmkoliv dělit.

4.6. Béowulf: cíl a poslání

Béowulf má v textu, zjednodušeně řečeno, primárně dvojí poslání. Za prvé očistit Heorot a ochránit tak Dány (resp. porazit Grendela; jeho matka vstupuje do hry až později), za druhé porazit draka a tím Géatům zajistit bezpečí a bohatství. Z předchozích kapitol víme, že to vše lze označit jako objektivně ctnostné i hrdinské, a tudíž nezbývá než konstatovat, že Béowulf *chce být hrdinou*. V textu však nalézáme ještě jeden cíl; ten můžeme vnímat především z dlouhodobého hlediska. Jedná se o získání slávy[20] (příp. uznání či věhlasu mezi lidmi), cíl v textu často deklarovaný nejenom samotným Béowulfem. I sláva a uznání jsou však podmíněné hrdinským životem, resp. Naplněním poslání udržitele řádu ochranou lidu a štědrostí. Vidíme, že dosažení cíle označeného jako dlouhodobý je dostupné především (pokud ne pouze) naplněním cílů krátkodobých, epizodních.

Na základě právě popsaného (a s ohledem na možné usnadnění pozdější analýzy monomytických prvků) lze tento příběh (tzn. Béowulfův život) vnímat jako jedno velké dobrodružství, které přetrvává v podstatě nepřetržitě. V následujících řádcích se však budu zabývat oběma dobrodružstvími (tzn. Dánská epizoda a závěrečný boj s drakem) zvlášť. Rozdělit příběh na tři části (Grendel – Grendelova matka – drak) nepovažuji za vhodné zejména kvůli přítomnosti stejných monomytických motivů v obou epizodách

[20] Anglosaské pohanské koncepty *dom* (věhlas) a *lof* (sláva). Tyto termíny popisují uznání mezi lidem a dalšími generacemi, které je odměnou válečníka za jeho hrdinské skutky (Tolkien 2006, s. 33).

dánského dobrodružství, na základě kterých se nabízí možnost vnímat ho jako jeden celek. Příčinou utrpení Dánů je sice Grendel, nebezpečí však nepomine ani po jeho smrti, dokud je Béowulf nezbaví i pomstychtivé Grendelovy matky. Béowulf tudíž nemůže naplnit své poslání a dosáhnout cíle, k němuž se sám zavázal, dříve, než ji sprovodí ze světa. Dělení na dvě části (Dánsko – drak) se jeví být správným také proto, že i Tolkien děj člení identicky.

5. Béowulfova Cesta hrdiny

Rozeberme strukturu Béowulfova příběhu nejdříve z perspektivy monomýtu. Tak, jak je tomu v případě Jošicuneho, i Béowulfovu cestu lze rozdělit do dvou pomyslných oddílů, představujících dva v podstatě samostatné celky a lze je nejenom vyprávět samostatně, ale i na každý z nich samostatně aplikovat Campbellův vzorec. Spojíme-li ale tyto části, pojednávající pouze o dvou krátkých dobrodružstvích, dohromady, vznikne nový celek, vyprávějící o více než pěti desetiletích Béowulfova života.

Rozdělit Béowulfův příběh dle Cesty hrdiny lze i z dlouhodobého hlediska, avšak pouze za předpokladu, že nalezneme cíl, kterého se snaží náš hrdina v takovém případě dosáhnout. Ten už známe – Béowulf chce získat slávu a věhlas.

5.1. Archetyp bohyně v *Béowulfovi*

Stejně, jako je hrdina v *Béowulfovi* udržitelem lidského společenství, ideální žena, resp. královna, má být tzv. „tkadlenou míru“ zejména v politickém ohledu. To znamená, že svým konáním pomáhá nejenom udržet příjemnou atmosféru v hodovní síni, ale také zajišťuje spojenectví mezi kmeny a králi ve formě politického svazku. To vidíme na příkladě Fréawaru, která se provdá za Ingelda, aby byl sjednán mír mezi Hróðgárem a Ingeldem. Dalším vynikajícím příkladem je zmínka o Đrýð, která je nejdříve jakýmsi ženským ekvivalentem Heremóda, avšak později se stane dobrou a štědrou královnou-matkou, která se stará o harmonii mezi muži v síni a mír ve společenství.

Jak bylo zmíněno výše, i Grendelova matka představuje negativní protiklad k pozitivnímu zobrazení obou královen. Její jeskyně je „antisíní“ Heorotu. Tam, kde jsou Hygd i Wealthéow starostlivými udržitelkami klidu a míru, ona do něj vstupuje, aby ho zničila, a pokud Wealthéow a její příznivá slova představují odpočinek v pohodlí přívětivé síně, Grendelova matka a její antisíň (jeskyně) znamená nebezpečí. Tyto dva protipóly odpovídají Campbellovu pojetí bohyně, která v monomýtu buď představuje

pro hrdinu pomoc, nebo naopak nepříznivou a nebezpečnou sílu[21]. My už samozřejmě víme, že kladně je vnímán výlučně první z těchto dvou aspektů. Sexuální aspekt monomytické bohyně se zde jasně neobjevuje.

5.2. Začátek Béowulfovy Cesty a první zkoušky

Béowulf začíná svoji cestu v zemi Géatů, kde se k němu dostává zvěst o utrpení Dánů z rukou Grendela. Necítí pouze touhu vydobýt si slávu, ale rovněž i závazek vůči Hróðgárovi. Toto všechno pro něj samozřejmě představuje volání dobrodružství a on ho okamžitě přijme. Spolu se svými druhy se naloďuje a vyplouvá k cizím břehům. Dánské břehy, příp. moře[22] jsou nepochybně prahem, za kterým se dobrodružství nachází. Okamžitě po jejich dosažení a vylodění potkávají dánského strážce břehu, který se v našem případě příhodně rovná strážci prahu dobrodružství, kterému musí prokázat svoji identitu a přesvědčit ho o čistotě svých úmyslů. Brzy po tom musí Béowulf pravost svých úmyslů a způsobilost dále dokazovat ještě dvakrát (Čermák, s. 227) – jedná se o první zkoušky na cestě k cíli.

Nejdříve je Béowulf tázán Hróðgárovým heroldem na důvod jeho návštěvy. Ten říká:

„Věřím, že pro smělost a z velkého srdce„
ne že co vyhnanci, Hróðgára hledáte.“
(Čermák 2020, s. 87)

Béowulf udává své jméno a sám Hróðgár později částečně vyvrací heroldovy pochybnosti o jeho původu. Ukazuje se, že Béowulf není jen tak „kdekdo“, ale má vznešený původ, reputaci statečného a mocného bojovníka a rozhodně je na jeho dvoře vítán (tamtéž, s. 80-81). V první zkoušce, získání přístupu do Hróðgárovy síně, tak Béowulf uspěl. Kdyby do ní nebyl uveden, nemohl by v cestě k cíli pokračovat.

Následně je zkoušce podrobena jeho reputace a jeho schopnost postavit se Grendelovi. Béowulf sice vstupuje do příběhu již jako proslulý silák, ale Dánům to pochopitelně nestačí. Hróðgár zmiňuje chlubivá slova mužů, kteří mu byli vázáni slibem věrnosti, tudíž byli nepochybně vázáni daleko větší povinností bojovat za něj, než Béowulf; žádný z nich však neobstál a byl zabit (tamtéž, s. 85). Co když se stane i

[21] Bohyně přitom nemusí být nadpřirozeného charakteru. Dle Campbella (2000, s. 113) je tzv. bohyně vtělená v každé ženě. Jedná se tudíž především o výrazné ženské postavy, představující pro hrdinu buď ideál ženy a laskavost, nebo nebezpečí.
[22] Element vody mívá v staroanglické lit. často spíše negativní konotaci nebezpečí; i život v něm je popisován jako boj (Čermák 2003, s. 132).

Béowulf jedním z nich? Poté, během hostiny, zpochybňuje jeho schopnosti Unferð[23]. Argumentuje selháním v plaveckém (veslařském?) závodu s Brekou a předpovídá Béowulfovi selhání (tamtéž, s. 86-87). V podstatě ho tak označuje za někoho, kdo se pouze chvástá a pošetile se pokouší o skutky, které nejsou v jeho silách. Béowulf nejenom sděluje, že i přes prohru podal obdivuhodný výkon (byl v té době ještě mladý; tamtéž 2003, s. 89 a 229), ale zároveň nabízí jiný náhled na souboj i vysvětlení své prohry – utkal se totiž s mořskými nestvůrami, které zabil a zařídil tak bezpečné budoucí plavby v těch vodách (tamtéž, s. 88-89). Poté uzavírá slovní potyčku zostuzením samotného Unferða a prohlášením, že tak, jak na rozdíl od něj sám mnohé vykonal již předtím, tak je vykoná i teď a mluvit za něj budou znovu jeho skutky (tamtéž, s. 89-90). Tak odolává třetí zkoušce vyžadující slovní řešení. Dále už překonává překážky pouze fyzickou silou.

5.3. Grendel

Konečně je na pořadí očekávaný souboj s Grendelem. Béowulf sice ulehá, nicméně v době, kdy Grendel vstupuje do dvorany, se již o něm hovoří jakožto o bdícím (Čermák 2003, s. 96) i když jeho druhové spí. Toto nepochybně naznačuje připravenost (či snad čilost); později (tamtéž, s. 97) zase hrdina projevuje pohotovost a zabraňuje Grendelovi dostat ho do nevýhodné pozice tím, že nečekaně popadá jeho ruku dřív, než ji na něj protivník položí. V následném souboji má Béowulf jednoznačně navrch, triumfuje a monstrum prchá, avšak jen za cenu ztráty paže. Ta slouží jako trofej a svědectví hrdinova činu pro příchozí Dány. Béowulf získává uznání a odměnu, jeho dílo však není dokonáno.

5.4. Béowulfovi se dostává pomoci

O činu Grendelovy matky Béowulfa informuje sám Hróðgár, který mu rovněž podává informaci o poloze Grendelova sídla. Na základě této pasáže (Čermák 2003, s. 126-128) lze starého krále označit za pomocníka, jenž má dle monomýtu nabídnout hrdinovi prostředek nezbytný k dosažení cíle.

Informaci o Grendelově sídle by pravděpodobně mohl nabídnout i kterýkoliv jiný Dán. Za užitečnější radu (morální ponaučení pro zbytek života) můžeme spíše

[23] Čermák (tamtéž, s. 227-228) uvádí, že se může jednat o tzv. *flyting*, zvyk mající za cíl vyjevit záměry a vlastnosti hosta. Zástupce krále slovně napadá hosta ve snaze zesměšnit ho, ten obyčejně obrací souboj proti vyzývateli. Taková interpretace by vysvětlovala chlubivá slova Béowulfova; ve *flytingu* jsou urážky, chlouba a zapřísahávání se s ohledem na budoucnost běžné.

označit Hróðgárovo kázání. V této části příběhu se nicméně vyskytuje postava, která je ještě typičtějším příkladem pomocníka. Je jím Unferð, který u jezera Béowulfovi půjčuje svůj meč Hrunting. Jedná se o neobyčejný meč, nejenom bohatě zdobený, ale i mající pověst spolehlivé a vynikající zbraně dobře sloužící všem předchozím majitelům. Je to nepochybně skvělá zbraň hodná hrdiny a pravděpodobně i v té chvíli nejlepší dostupný prostředek k zabití nestvůry.

Souboji s Grendelovou matkou předchází nebezpečná cesta k jezeru („srázná skaliska, soutěsky, kudy jen jeden prosmykne se, neblahé prostory, příkré ostrohy nad doupaty příšer...“; Čermák 2003, s. 130), ve které lze vidět další ze zkoušek, ovšem Béowulf na tuto cestu není sám a je doprovázen Hróðgárem a jeho družinou; znovu se mu tak dostává od krále pomoci. Náš Géat zabíjí střelou z luku jednu z oblud sídlících ve vodě a po přípravě zbroje a obdržení Hruntingu na nic nečeká a vrhá se do jezera.

Vnoření se do cizích vod může představovat novou hranici dobrodružství, jelikož v ní čeká neznámo a nebezpečí, o kterém Béowulf ví jen málo a málo o jeho stavu ví i jeho druhové, kterým se na čas jeví být mrtvým. Již dlouho (a těsně) před tím však překonává různé překážky na cestě k momentálnímu cíli a i od začátku celého dánského dobrodružství uplynula jistá doba. Vodní hladina v tomto případě symbolizuje pouze definitivní ponoření se do dobrodružství, kterým Béowulf prochází, a od jehož konce ho dělí poslední a nejvetší překážka – matka. Vzhledem k tomu, že ve vodě hrdina odolává mnohým tvorům, bude přesnější však označit i její překonání za zkoušku.

Béowulf se dostává do podvodní síně, kde se utkává s Grendelovou matkou. Tento souboj je daleko obtížnější a vyrovnanější než ten s Grendelem samotným a je v něm často zmiňována nadpřirozená pomoc shora. Samotný Bůh se rozhodl přiřknout Géatovi vítězství a společně s brněním ho chrání před údery sokyně. Unferðův Hrunting mu přes veškerou svoji ušlechtilost v souboji nepomáhá a on se musí chvíli spoléhat pouze na vlastní sílu. Po chvíli však nalézá prastarý veliký meč. Jakožto dílo obrů – jinou než nadpřirozenou zbraní by nadpřirozená bytost nesešla (Čermák 2003, s. 247) – je tento meč účinný a Béowulf matku konečně zabíjí. Z podvodní síně si jako trofeje odnáší právě tento meč a hlavu, jež odděluje od mrtvého Grendelova těla, ležícího v síni.

5.5. Návrat domů a odměna

Béowulf tedy naplňuje své poslání a může se vrátit. Shrňme si, co je pro něj vlastně odměnou za jeho skutky a naplnění cíle a co zde symbolizuje triumf. Nejdříve ukořisťuje Grendelovu ruku, znamení vítězství nad ním; po zabití jeho matky pak Grendelovu hlavu a jílec meče. Všechny tyto předměty reprezentují triumf. Zároveň

získává za každý skutek odměnu ve formě darů (zbroj, šperky...) pro něj i pro Hygeláka a jeho rod, dostává svému slovu i závazku jeho otce vůči Hróðgárovi, zabezpečuje dobré vztahy a spojenectví dvou kmenů; především ale získává slávu a zvětšuje svou pověst. Uspokojivá odměna i pro neskromného hrdinu. Mimo to všechno získává nového otce v osobě Hróðgara, který si ho oblíbí a přistupuje k němu jako k vlastnímu synovi. Toto se sice od původního Campbellova motivu smíření se s otcem představujícím nebezpečí do jisté míry liší, avšak můžeme konstatovat, že přes veškeré sympatie nebyl Hróðgar Béowulfovi od počátku tak nakloněný, jak tomu bylo před jeho odjezdem zpět domů. Hrdina získává nového ochránce a spojence.

Béowulf se poté vrací domů (znovu překonává práh dobrodružství v podobě moře) a předává dary Hygelákovi a jeho rodu. Zároveň je informuje o dění na dánském dvoře. Na oplátku sám dostává odměnou za své činy vzácný meč, bohatství a území. To všechno reprezentuje nejenom vzestup u dvora, ale i uznání, že je nyní skutečně zralým válečníkem (Čermák 2003, s. 259).

„*Tak statečnost prokázal potomek Ecgðéowův*
dobrými skutky: proslul v sečích,
prahl po slávě, při pitkách v síni
z divého srdce druhy nezabíjel.
Největší silou na celém světě,
darem, jejž Bůh dopřál mu hojně,
však vládl bez hany, ač pán všech Wederů[24]
zprvu ho v hodovně jen velmi zřídka
dary poctíval a Géaté dlouho
hochem pohrdali, že postrádá odvahu –
soudili, že z prince vyroste slaboch bez
síly a vůle, leč za tyto strázně
on spět měl k věhlasu, prospívat v slávě.“ (Čermák 2003, s. 167)

Motiv neperspektivního chlapce, který se dopracuje k slávě a uznání je v epických dílech častý. I postava Béowulfa prochází dle předchozího úryvku takovýmto vývojem, avšak úvodní pasáže popisují Béowulfa jakožto již uznávaného siláka a on sám své mládí popisuje jinak. Čermák (2003, s. 259) nabízí řešení v podobě předpokladu, že jeho neslavné období skutkům vykonaným před dějem *Béowulfa*

[24] Hréðel, Béowulfův děd.

předchází. Rovněž zmiňuje možnost, že tento motiv byl s postavou Béowulfa spojený až později. V každém případě však můžeme nepochybně usoudit, že náš hrdina nyní získává definitivní uznaní, resp. jeho statut statečného hrdiny je stvrzen a případné pochybnosti (existují-li ještě stále nějaké) o něm jsou definitivně vyvráceny Hygelákovým darem.

5.6. Nové dobrodružství

Končí jedna část Béowulfova života a my se s ním posléze setkáváme již jako s králem[25], kdy se mu znovu dostává volání dobrodružství. Béowulf znovu dostává zprávy o utrpení způsobeném nestvůrou, drakem, nyní se však týkají jeho vlastního lidu. Opět se bez váhání rozhoduje utkat se s hrozbou a ochránit tak ostatní. Tentokrát je však opatrnější a nezavrhuje možnost obléct si zbroj a bojovat se zbraní v ruce, protože drak je daleko silnější protivník, než byl Grendel. Z tohoto důvodu si nechává připravit i silný štít, který ho má ochránit před dračím ohněm spíše než ten nynější. I přes opatrnost částečně zřejmě způsobenou předtuchou (vypravěč ve v. 2341-2344 a 2420-2425 rovněž napovídá o hrdinově pevně stanoveném a nezměnitelném osudu), že společně s drakem zahyne i on sám, se však do jeskyně vydává pouze s několika druhy.

Zde nacházíme postavu pomocníka v tomto dobrodružství. Je jím Wígláf, který jako jediný neztratí odvahu a brání svého krále až do konce. Kdyby nebylo jeho pomoci v boji a slovních povzbuzení, Béowulf by možná nebyl schopný porazit draka. Wígláf sám se nakonec stává králem a cestu hrdiny bychom mohli vnímat i z jeho pohledu, ovšem text se soustředí pouze na Béowulfa a mladík je postavený pouze do role pomocníka.

Vstupem do dračí jeskyně Béowulf naposled překračuje práh dobrodružství a dostává se do neznámého prostředí. Jeho družina prchá do lesa a opět nikdo, kromě dvou protivníků, neví, co se s Béowulfem děje. Úkol je tentokrát jediný – porazit draka a hrdinovi se to, s Wígláfovou pomocí a za cenu vlastního života, podaří. Získává tak i poklad pro své lidi; triumf nad monstrem je znovu zhmotněný v podobě bohaté odměny. Béowulf tímto skutkem rovněž završuje i své dlouhobé poslání: získat slávu a chránit

[25] Jakožto ctnostná, moudrá a vznešená žena zde Hygelákova manželka Hygd představuje paralelu k Wealhðéow (Čermák 2003, s. 253-254). V našem kontextu se znovu může jednat Campbellovy bohyně, protože nejenom projevuje Béowulfovi náklonnost, ale uznává i jeho schopnosti a předchozí zásluhy natolik, že je ochotná upřednostnit jej v nástupnictví na trůn před vlastním synem, aby tak předešla riziku zániku Géatů.

ostatní. Zkouška předcházející jejich dosažení je opět ze všech největší; ne kvůli fyzické síle a velikosti posledního protivníka, ale kvůli nejvyšší ceně, kterou za její překonání musí zaplatit. Jak je zmíněno výše, Béowulf tuší, jaký osud ho čeká, avšak i přes to kráčí odhodlaně k cíli, ochoten vydat vše.

Poslední dobrodružství budí dojem elegie a osobně za nejdůležitější v této pasáži nepokládám samotný poslední hrdinský čin, ale hold, který hrdinovi skládá. Je tak potvrzeno, že Béowulf opravdu své poslání definitivně naplnil a získal od života vše, co si stanovil.

„Kolem mohyly kroužilo na koních
dvanácte reků vznešeného rodu;
sdíleli smutek nad smrtí krále,
slova o muži spřádali v písně,
vzdávali dík za jeho vládu,
odvahu a smělost. Tak sluší se na svého
přítele a pána pamatovat chválou,
v srdci ho nosit, když sudba určí mu
z příbytku těla odveden být pryč.
Takto lkali lidé z Géatů,
že skonal ten, s nímž sedali v síni;
pravili, že byl z pozemských králů
nad všechny muže laskavý a mírný,
dobrý k poddaným a dychtivý slávy.“
(Čermák 2020, s. 200-201)

Závěr

Přestože *Heike Monogatari* a *Béowulf* vznikli v kulturně i geograficky vzdálených regionech, v ohledu pojetí hrdinství u nich můžeme vnímat mnohé podobnosti. V obou textech se ukazuje kontrast dvou odlišných myšlenkových světů. Válečnické hodnoty naráží na „civilizovanější“ náboženskou morálku zaměřenou na spásu duše. Rozdíl mezi oběma texty vyvstává teprve ze způsobu, jakým (resp. zda vůbec) se s rozdílnými hodnotovými systémy vyrovnávají. *Béowulf* je jednoznačným smířením starého, pohanského světa s novějším náboženstvím cizího původu. Autor uznává existenci Boha, dědičný hřích, spásu lidstva a Kristovo Přikázání lásky, ale

neodmítá násilí s úmyslem chránit své druhy nebo hromadění jmění, které má přinést blahobyt společenství. *Heike Monogatari*, ovlivněno amidovským buddhismem, takové harmonie nedosahuje. Poukazuje na souvislost mezi lpěním na světských statcích, násilím, pomstou na jedné straně a utrpením na straně druhé.

Také válečnická morálka a hodnoty jsou v obou textech v principu stejné. Je kladen důraz na odvahu, čest, věrnost vladaři nebo lidu a ochotu nasadit za ně život. Tyto ctnosti byly v rámci mé práce explicitně vyjmenované v souvislosti s vojenskou společností v době vzniku *Heike Monogatari*, ovšem zřetelně je lze vnímat také u *Béowulfa*. Rozdíl vyvstává spíše z rozmanitých interpretací různých hodnot v *Heike Monogatari*, kde je i dočasný ústup či „nečestný" úskok možné chápat jakožto prostředek k dosažení cíle. Anglosaský text je v ohledu interpretace daleko jednoznačnější.

Jde-li o způsob, jakým oba hrdinové pracují, zde nacházíme spíše rozdíly. Béowulf je daleko přímočařejší než jeho japonský protějšek a bojuje jednoduchým způsobem. Neužívá lsti, spoléhá na vlastní sílu, odmítne zbroj, když Grendel bojuje bez ní, i pomoc svých druhů. Vždy sledujeme pouze jeho osobní boj proti jednomu nepříteli, jenž se nachází v jeho bezprostřední blízkosti. Jošicune naproti tomu vede armádu. V kontrastu s Béowulfem není nejlepším bojovníkem, uznává, když je někdo silnější a prchá. Na rozdíl od jiných postav v *Heike monogatari* se neúčastní žádného významného osobního souboje. Důležitější než vlastní síla a bojové schopnosti je pro něj taktika vedoucí ke vojenskému vítězství v bitvě. Vnímat tedy můžeme kolektivní snahu a práci s rozumem na japonské straně, v případě géatského hrdiny zase silný individualismus, hrubou sílu a osobní zdatnost. Tomu odpovídá také charakter překážek, jež musí oba hrdinové překonat.

Jošicune i Béowulf svým konáním naplňují podstatu hrdinství v kontextu svých kultur. Jošicune, i když prchne z boje, nijak neporušuje nepsané zásady až do konce svého příběhu, kdy nemá jinou možnost než se vzepřít Joritomovi snažícímu se o jeho život. Otázkou je, jak by se v jeho situaci zachoval Béowulf.

Cíle obou hrdinů jsou v principu obdobné: chtějí osvobodit zemi od utrpení a nastolit mír. Oba navíc dosáhnou i odměn v podobě hmatatelných předmětů nebo fyzické ceny, jež konkrétněji symbolizují jejich triumf i v kontextu monomýtu, tedy zastupují změnu nebo nápravu zprostředkovanou hrdinou. Jošicuneho úspěch je vyjádřen ukořistěním korunovačních klenotů představujících legitimitu pro nový režim, jenž vystřídá období nepokojů. Béowulf obdrží za odměnu od dánského krále různé

dary a později zabitím draku získává poklad pro svůj lid, a tedy i možnost života v blahobytu. V tomto ohledu se *Heike monogatari* ani *Béowulf* od monomýtu v ničem neliší.

Charakter antagonistů v obou textech a jejich vztah k oběma hrdinům se samozřejmě vzhledem k nadpřirozeným rysům Béowulfových protivníků liší, ale i zde můžeme najít zajímavou podobnost. Jošicune bojuje proti obyčejným smrtelníkům, ale i Grendel má lidský původ v Kainovi a společně s jeho matkou a drakem představuje různé lidské hříchy představující nebezpečí také pro Béowulfa. I když se jedná o monstra, jsou tím, čím se mohl stát člověk Béowulf, jak naznačují přímé zmínky i aluze na hrdiny a známé hříšníky v textu. To platí i o *Heike Monogatari*, kde například Jošinaka začíná jakožto bojovník proti Tairům, jejichž špatné chování nejlépe reprezentoval Kijomori, ale posléze se i sám stává nepřítelem a je potřen stejně jako oni. Navíc i v Jošicuneho případě dochází k obratu a on sám se ocitá v pozici Jošinaky. Oba texty tak korelují s možným dvojím potenciálem hrdiny, jenž prezentuje Campbell v monomýtu.

V obou dílech nacházíme postavy plnící různé role v narativu a odpovídající monomytickým archetypům. V obou lze vnímat strážce prahu, průvodce či mentory a pomocníky. Odlišnost je viditelná pouze v případě *Heike monogatari*, kde na rozdíl od *Béowulfa* nelze nalézt postavu bohyně. V textu se samozřejmě vyskytují ženské postavy, ale žádná z nich není s Jošicunem v dostatečně výrazné interakci na to, aby ji bylo možné ztotožnit s monomýtem.

Monomýtus jakožto teorie předpokládá, že všechny hrdinské narativy jsou totožné z hlediska struktury a postav v nich vystupujících. Předměty mé práce, *Béowulf* a *Heike monogatari* (z pohledu Jošicuneho) s touto teorii do velké míry korespondují. Strukturu příběhů obou hrdinů lze vnímat jakožto jednolitý celek, ale zároveň je můžeme rozdělit do dvou částí. V obou případech jsem až na výjimku bohyně u Jošicuneho objevil postavy reprezentující Campbellovy archetypy, resp. jejich variace.

Další výraznou výtkou vůči monomýtu je přílišná obecnost a zaměření spíše na podobnosti než na rozdíly mezi různými narativy (Northup 2006, s. 8). To může být důvodem, proč do této struktury zapadají také Jošicuneho a Béowulfův příběh. Lze konstatovat, že není možné, aby monomýtus ve své nejzákladnější podobě (struktura Odchod – Iniciace – Návrat) nebyl aplikovatelný na kterýkoliv narativ.

Summary

This bachelor thesis tackles the monomyth, a theory which suggests that all epic narratives (myths, legends, folk tales etc.) follow identical structure. The author aims to evaluate whether this also applies to two literary texts originating in different cultural contexts: The Tale of the Heike and *Beowulf*. The thesis' focus is on Minamoto no Yoshitsune and Beowulf, examining their personalities and traits in their respective cultural contexts, analysing structures of their stories within the frame of selected works and finally comparing them to the monomyth and to each other.

Key words: archetype, Beowulf, epic, Heike Monogatari, hero, hero's journey, Japanese literature, monomyth, narrative, Old English literature

Bibliografie

Primární zdroje

CAMPBELL, Joseph, 2000. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-354-4.

ČERMÁK, Jan, 2020. *Béowulf*. Praha: Jitro. ISBN 978-80-86985-14-5.

Příběh rodu Taira, 1993. Přeložil a předmluvu napsal Karel Fiala. Praha: Mladá fronta. ISBN: 8020403612.

Sekundární zdroje

ABRAM, Christopher, 2017. *Bee-Wolf and the Hand of Victory: Identyfing the Heroes of Beowulf and Volksunga saga*. The Journal of English and Germanic Philology 116 (4), s. 387-414. [PDF]. [cit. 4.12.2018]. ISSN 0363-6941. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/10.5406/jenglgermphil.116.4.0387

Beowulf. Encyclopaedia Britannica, 2017. [online]. [cit. 13.11.2018]. Dostupné z: www.britannica.com.

BUTLER, Kenneth Dean, 1969. *The Heike Monogatari and the Japanese Warrior Ethic*. Harvard Journal of Asiatic Studies 29, s. 93–108. [PDF] [cit. 15.10.2018]. ISSN 0073-0548. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/2718829.

DUNDES, Alan, 2016. *Folkoristics in the Twenty-First Century*. In Haring, Lee (ed.). *Grand Theory in Folkloristics*. Bloomington: Indiana University Press, 2016. [PDF]. [cit. 12.5.2022]. ISBN 9780253024428.

Heike Monogatari, 2006. Encyclopaedia Britannica. [online]. 2006 [cit. 28.11.2018]. Dostupné z: www.britannica.com.

HRABÁK, Josef. *Literární komparatistika*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1976.

JOSEPH, Herbert S., 1976. *The* Heike Monogatari*: Buddhist ethics and the Code of the Samurai*. Folklore 87(1), s. 96–104. [PDF]. [cit. 4.12.2018]. ISSN: 0015587X. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/1259504.

KEENE, Donald, 1999. *Seeds in the heart: Japanese literature from earliest times to the late sixteenth century*. New York: Columbia University Press. [PDF]. [cit. 3.12.2019]. ISBN 0-231-11441-9.

KLAPP, Orrin E., 1949. *The Folk Hero*. The Journal of American Folklore 62(243), s. 17–25. [PDF]. [cit. 31.5.2022]. ISSN: 0021-8715. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/536852.

KLAPP, Orrin E., 1954. *The Clever Hero*. The Journal of American Folklore 67(263), s. 21–34. [PDF]. [cit. 31.5.2022]. ISSN: 0021-8715. Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/536805.

KROLL, Norma. *"Beowulf": The Hero as the Keeper of Human Polity*. Modern Philology 84(2), s. 117–129. [PDF]. [cit. 12.12.2021]. ISSN 0026-8232. Dostupné z: http://www.jstor.org/stable/437569.

LARSEN, Stephen a Robin, 2002. *Joseph Campbell: A fire in the mind: The authorized biography*. Rochester: Inner Traditions. ISBN 978-0-89281-873-0.

NORTHUP, Lesley (2006). *Myth Placed Priorities: Religion and the Study of Myth*. Religious Studies Review 32(1), s. 5–10. [PDF]. [cit. 31.5.2022]. ISSN: 1469-901x. Dostupné z: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1748-0922.2006.00018.x.

OYLER, Elizabeth, 2006. *Swords, oaths, and prophetic visions: authoring warrior rule in medieval Japan*. Honolulu, Hawaii: University of Hawaiì Press. [PDF]. [cit. 23.3.2019]. ISBN 0824829220.

PROPP, Vladimir Jakovlevič, 2008. *Morfologie ruské pohádky a jiné studie*. Praha, H&H. ISBN 987-80-7319-085-9.

RAGLAN, Lord, 1934. *The Hero of Tradition*. Folklore 45(3), s. 212-231. [PDF]. [cit. 31.5.2022]. ISSN: 0015587X. Dostupné z: http://www.jstor.org/stable/1256167.

REISCHAUER, Edwin O. a FAIRBANK, John, K., 1960. *East Asia: The Great Tradition*. Boston: Houghton Mifflin. [PDF]. [cit. 31.5.2022].

ŠVARCOVÁ, Zdeňka, 2005. *Japonská literatura 712–1868*. Praha: Karolinum. ISBN: 8024609991.

TOELKEN, Barre, 1996. *The Dynamics of Folklore*. Logan: Utah State University Press, 1996. ISBN 978-1-45718071-2.

TOLKIEN, J. R. R, 2006. *Netvoři a kritikové a jiné eseje*. Praha: Argo. ISBN 80-7203-788-9.

WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta, 2008. *Slovník japonské literatury*. Praha: Libri. ISBN: 9788072773732.