

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury

Bakalářská práce

Anežka Sedlářová

Povídkový soubor Zrcadlové peklo analýza a interpretace  
vybraných motivů

Olomouc 2024

Vedoucí práce: Mgr. Daniel Jakubíček, Ph.D.

### **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, uvádím v seznamu použité literatury a zdrojů.

V Olomouci dne 11. 4. 2024

.....

Anežka Sedlářová

### **Poděkování**

Chtěla bych poděkovat Mgr. Danielovi Jakubíčkov, Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce, vstřícnost při konzultacích, za rady a podněty. Zároveň bych chtěla poděkovat Mgr. Janě Švábové za poskytnuté konzultace v oblasti japonských reálií.

### **Poznámka autora**

Všechna japonská jména jsou v tomto dokumentu uváděna jako evropská, tedy v pořadí jméno a příjmení, s výjimkou jména autora povídkového souboru z důvodu transliterace jeho jména. Jeho jméno má zároveň dva fonetické přepisy: Ranpo a Rampo. Oba jsou správné a různě užívány.

# OBSAH

1	ÚVOD.....	6
2	Edogawa Rampo.....	7
2.1	Život a dílo.....	7
2.2	Historicko-sociální kontext.....	8
3	Vývoj detektivního a hororového žánru na konci 19. století a ve 20. století .....	13
3.1	Vývoj hororu ve světě a v českých zemích .....	13
3.2	Vývoj detektivního a hororového žánru v Japonsku .....	14
4	Role smyslů v povídkách E. Rampy.....	16
4.1	Zrak.....	16
4.2	Hmat .....	19
5	Téma deformace a dehumanizace.....	20
5.1	Deformace .....	20
5.1.1	Moga a její identita .....	24
5.1.2	Metamorfóza.....	27
5.2	Dehumanizace a hledání lidskosti .....	29
	Závěr.....	32
	Použitá literatura.....	33

# 1 ÚVOD

V této práci se budu věnovat analýze a interpretaci vybraných motivů z povídkového souboru *Zrcadlové peklo* jejímž autorem je Edogawa Rampo, japonský spisovatel. Jan Levora překladatel Rampových povídek a autor doslovu k výše jmenované knize tvrdí, že ačkoliv se E. Rampo nechal inspirovat A. C. Doylem, a E. A. Poe mu byl velkým vzorem, jeho kulturní dopad na japonskou společnost byl více signifikantní než jeho evropských protějšků na evropskou kulturu. Z tohoto důvodu jsem si také jeho knihu vybrala. Jakožto obdivovatel A. C. Doyle, E. A. Poea a japonské kultury byl pro mě Edogawa Rampo příjemným a nečekaným spojením těchto mých zájmů.

Český čtenář měl velmi malé šance setkat se s dílem autora, jehož odkaz je v kultuře Japonska stále více než živý, což dokazují filmové adaptace jeho děl a odkazy v dalších mediálních prostředcích. K setkání s autorovou tvorbou mohlo v Českých zemích dojít po roce 1942, kdy vyšla jeho novela *Démon* v nakladatelství Čin. Jednalo se o překlad z německého jazyka a dlouho to bylo jeho jediné dílo přeložené do češtiny. (Edogawa, 2016) To se změnilo v roce 2016 s vydáním povídkového souboru *Zrcadlové peklo*.

Cílem této práce je analyzovat motivy, které E. Rampo ve svém díle užívá, zařadit je do historicko-sociálního kontextu a díky němu je interpretovat.

Život a dílo samotného autora představím v druhé kapitole této práce a poté zasadím jeho životní události do historicko-sociálního kontextu Japonska. V třetí kapitole naznačím vývoj hororu ke konci 19. století a ve 20. století jak ve světě, tak zvláště v Japonsku a představím jeho základní rysy a myšlenky, které jej v dané době ovlivňovaly.

Hlavními žánry, kterým se autor věnoval byl psychologický horor a detektivní próza ovlivněna psychologickými poznatky té doby. Jelikož smysly jsou jakousi branou, skrze kterou vnímáme okolní svět, a ten smysly přetvářejí na vjemy, jež ovlivňují naše vnímání a psychický stav, budu se ve čtvrté kapitole nejprve věnovat motivům smyslů jejich užití a funkci v autorově tvorbě.

V páté kapitole se dále budu věnovat motivům deformace a dehumanizace. To, jakým způsobem se stav mysli odráží nejen na vlastním těle postav, ale i na těle druhých lidí. Co je motivem deformace a jaký je její výsledek.

## 2 Edogawa Rampo

### 2.1 Život a dílo

Edogawa Rampo vlastním jménem Taró Hirai byl japonský autor, který se narodil 21. října 1894 v Nabari v prefektuře Mie do rodiny úředníka z nižší společenské třídy. Vyrůstal ve městě Nagoja a v 17 letech odešel do Tokia, kde v roce 1916 ukončil studia na univerzitě Waseda v oboru ekonomie. Po studiích vystřídal mnoho zaměstnání. Byl pouličním prodavačem nudlí, úředníkem, prodavačem v antikvariátu, redaktorem v časopise, a to nejsou zdaleka všechna zaměstnání. Již od mládí se setkával s překlady anglických a amerických detektivních příběhů především E. A. Poea a A. C. Doylea. Při studiích cizojazyčnou literaturu sám překládal a sám také psal příběhy. V roce 1923 vyšla v časopise *Šinseinen (Nové mládí)* jeho první povídka *Dvousenový měďák (Nisen dóka)*, která zaznamenala velký úspěch a stala se impulzem jeho další tvorby.

Za své vzory si Edogawa Rampo zvolil právě Edgara Allana Poa a Artura Connana Doylea. Dokonce jeho umělecké jméno, které na jednu stranu v japonských znacích 江戸川 乱歩 znamená „náhodné potulky podél řeky Edo“ (Edogawa, 2016) nebo jej lze přeložit také jako „opilecké procházky okolo řeky Edo“ (Jacobowitz, 2008), ve fonetickém přepisu se jedná o japonizovanou verzi jména Edgar Allan Poe. Není však pouhým napodobitelem Poeova či Conanova stylu, ale podařilo se mu detektivní žánr zasadit do japonského prostředí a tehdejších historicko-sociálních událostí a tím dát základ moderní detektivní a hororové próze v Japonsku.

Sbírka jeho děl čítá mnoho desítek; psal povídky, středně dlouhé prózy i romány. Byl zakladatelem a propagátorem žánru *suiri šósecu*, tento žánr je podobný západnímu detektivnímu románu. Stal se vůdčí osobností hlavního proudu, který zobrazoval až nerealistické záhady, hádanky, jež byly následně vtípně rozluštny na základě logické úvahy. V roce 1946 se spolupodílel na založení časopisu Hósei, ve kterém se na *suiri šósecu* zaměřoval. Ve 30. letech 20. století se odklonil od detektivního žánru a věnoval se groteskním až erotickým tématům, která jsou typická pro žánr *ero guro nansensu*, a stal se jeho významným představitelem. Ve svých dílech zpracovával prvky tehdy abnormální sexuality, BDSM a homoerotické motivy.

Během války se E. Rampo aktivně zapojoval do místní patriotické organizace. Pod pseudonymy psal dobrodružné příběhy pro chlapce jakožto literaturu na podporu vlastenectví a tehdejšího japonského militarismu.

Koncem 40. let a v 50. letech 20. století významně podporoval vědeckou práci svého přítele Džun'ičiho Iwaty (1900–1945), jenž byl antropolog a studoval dějiny homosexuality v Japonsku. Po jeho smrti se E. Rampo zasloužil o vydání jeho díla.

Po druhé světové válce zaznamenal detektivní žánr nebývalý rozmach, díky kterému bylo založeno mnoho knižních a časopiseckých klubů, které podporovaly autory jak v překladu zahraničních autorů, tak ve vlastní tvorbě. Díky Rampovu návrhu vznikl v roce 1947 *Klub japonských detektivních autorů (Nihon tantei sakka kurabu)*, jehož prvním předsedou se také v letech 1947–1952 stal. Následně byl v roce 1963 klub přejmenován na *Japonskou společnost spisovatelů detektivní literatury (Niho suiri sakka kjókai)*, jemuž také krátkou dobu předsedal. V roce 1955 autor založil a financoval Cenu Edogawy Rampa, která se každoročně uděluje nepublikované próze detektivního žánru.

V 50. až 60. letech se ve své tvorbě soustředil na eseje o historii a rozvoji detektivní literatury v Japonsku i v zahraničí, odborné články a tvorbu pro mládež. Psal o *Chlapecké skupině detektivů (Šónen tantei dan)*, která byla vedena amatérským detektivem Kogoróem Akečim. Tyto příběhy jsou doposud velmi oblíbené a vycházejí v komiksové formě.

V roce 1961 vydává memoáry *Čtyřicet detektivních povídek (Tantei šósecu jondžúnen)*. Ke konci života trpěl množstvím chorob a zemřel 28. července 1965 v Tokiu. Celkem napsal 76 povídek a 67 novel a románů.

## 2.2 Historicko-sociální kontext

Zásadní pro pochopení Rampova díla jsou 20. a 30. léta 20. století, léta, která stojí na pomezí dvou japonských éř; éry Taišó (1912–1926) a éry Šówa (1926–1989). Sari Kawana označuje toto období za „*nevíce fascinující léta japonské moderní historie, mluvě o ekonomickém růstu, politických šarvátkách a kulturní rozmanitosti.*“ (Kawana, 2008, s. 3) Byla to velmi rušná léta, vyznačující se všeobecnou melancholií, kde se lidé snažili přizpůsobit novému modernímu stylu života. Abychom však byli schopni této éře porozumět, musíme se podívat zpět na předchozí éru Meidži, kde byl položen základ moderní japonské společnosti, a která připravila úrodnou půdu pro vznik detektivního a hororového žánru.

Éra Meidži trvala v letech 1868–1912. Ačkoliv tato éra zasahovala převážně do autorova dětství, je velmi důležitá. Udál se v ní velký počet společenských a politických změn,



kteřé zásadně přeměnily tvář Japonska, kdy se z feudálního tokugawského šógunátu<sup>1</sup> stal imperialistický stát v čele s císařem a parlamentem, což roku 1889 potvrdila *Císařská ústava Velkého Japonska* neboli *Ústava Meidži*. Éra Meidži, takzvaná „osvícená vláda“ (Reischauer, 2012), oproti předchozímu období Edo uznávala styky se zahraničím a plně se otevřela západním vlivům: „*Vzhledem k dominantní úloze, kterou ve světě 19. století hrál Západ se svým přezíravým předpokladem o nadřazenosti vlastní kultury, měli Japonci v období Meidži dobrý důvod k přejímání i povrchnějších rysů západní civilizace.*“ (Reischauer, a další, 2012, s. 157) A to za účelem ekonomické a vojenské moci a získání nezávislosti na západních zemích. Takovéto přebírání západních vlivů se nazýváme westernizace.

Japonci přebírali nejrůznější západní rysy od zubních kartáčků, přes sedmidenní týden s volnou nedělí a gregoriánský kalendář, ačkoliv křesťanství nebylo nejpopulárnějším náboženstvím, konzumaci masa, jež bylo v rozporu dosud rozšířeným buddhismem, až po západní oblečení, které bylo povinné pro státní úředníky a rychle se šířilo mezi běžné lidi, západní architekturu a technologické znalosti spojené s pokrokem. „*Podobný proces od nadšeného přejímání a napodobování západních civilizačních modelů bez hlubšího rozmyslu až po oddělení potřebného od nepotřebného se v dalších dějinách Japonska v menším, ale srovnatelném měřítku ještě dvakrát opakoval a můžeme jej vystopovat i v jiných asijských zemích.*“ (Reischauer, a další, 2012, s. 159) Takovéto změny se samozřejmě neobešly bez protestů a v roce 1877 musel stát zasahovat proti Sacumskému povstání zchudlé samurajské vrstvy. Zároveň však byl umírněn „bezmyšlenkový“ proces přejímání západních zvyků. Spolu se západními zvyklostmi dorazila do Japonska průmyslová revoluce, která byla hlavním motivem westernizace, a měla velký úspěch. Na povrch vyvstalo pragmatické myšlení pod heslem: *bunmei kaika* čili „osvícenství a civilizace“, jehož cílem byla „bohatá zem se silnou armádou“. (Reischauer, 2012) V tomto duchu osvícenství začalo Japonsko hromadit velké množství informací a vědomostí. Začalo vysílat studenty na zahraniční pobyty na Západě a zároveň přijímalo zahraniční odborníky. Stoupla produkce překládaných knih, byla provedena reforma školství a byly zakládány univerzity, například univerzita Keiō – 1862 a Tokijská císařská univerzita – 1877. Proces westernizace nebyl jednoduchý, jednolitý či pouhým následováním západních trendů. Nebyl ani státem řízen, i když jej stát podporoval.

V této éře Japonsko vybojovalo dvě války, první čínsko-japonskou válku (1894–1895) a rusko-japonskou válku (1904–1905). Tyto dva konflikty nejen daly samotným Japoncům

---

<sup>1</sup> Šógunát bylo státní zřízení v Japonsku v letech 1192–1867. Jednalo se o militantní vládu, kdy se císař stal jen reprezentativní hlavou státu a veškerá moc spadala rukou šóguna. (Kemp, 2013)

pocit silné země, ale poslaly signál do světa, že Japonsko se opravdu stalo „bohatou zemí se silnou armádou“, a tak po prvním válečném konfliktu roku 1902 uzavřelo s Anglií Anglo-japonskou alianci, což bylo první vojenské spojení mezi západní a nezápadní zemí. Japonsko získalo rovnoprávnost se západními zeměmi a představilo se jako nový významný hráč na poli světových dějin.

V následující éře Taišó po nástupu stejnojmenného císaře na trůn dochází k politické krizi, kdy padla vláda a bylo velmi náročné sestavit novou. Z této krize se ale Japonsko vymanilo a nastalo posílení demokracie a vznik nových politických stran. Během první světové války vyhlásilo Japonsko válku Německu, nad kterým pak vyhrálo, začaly se rozšiřovat myšlenky liberalismu a stát se stále orientoval prozápadním směrem. Vzniklo Hnutí za všeobecné volební právo, jehož postup byl roku 1920 přerušeno hospodářskou recesí.

Zatímco Meidži byla érou nových objevů a spolu s heslem „bunmei kaika“ stavěla do popředí logiku a rozum, jež měl přinést společnosti osvícení a blahobyt, následující éru Taišó Sari Kawana označuje jako sebereflexivní a dekadentní. Do Japonska totiž spolu s industrializací dorazilo moderní a s ním i masová kultura. „*The slogan of bunmei kaika served temporarily to inspire Japan to escape feudalism and cultural immaturity, but it also entailed a one-way ticket to modernity, in which modern subjects would constantly be haunted by anxiety for the present as well as the future. Thus, the project of Meiji civilization and enlightenment has run its course and Taishō culture emerged, to reflect on the achievements and values of the preceding culture.*“<sup>2</sup> (Kawana, 2008, s. 7)

Spolu s modernitou a ekonomickým rozvojem nastal příliv obyvatel do měst a městská urbanizace, která započala již v Meidži. A zatímco v roce 1895 žilo ve městech 12 procent obyvatel ze 42 milionů, v polovině 30. let 20. století to bylo 45 procent z 69 milionů. Z měst se stala centra kultury a proměny společnosti, obzvláště pak z Tokia. Města byla po západním vzoru nerovnoměrně modernizována a tyto změny probíhaly až do konce první světové války. Do Japonska dorazila masová kultura a s ní kina, časopisy, bary, restaurace, kabarety a moderní zábava v podobě třech „S“: sportu, filmu (z angl. screen), sexu. „*However, those who actually lived through these events were quickly realizing that modernization was a double-edged*

---

<sup>2</sup> „Slogan bunmei kaika sloužil jako dočasná inspirace pro Japonsko, aby uniklo feudalismu a kulturní nezralosti, sebou ale nesla jednosměrnou jízdenku k modernitě, ve které moderní subjekty jsou neustále pronásledovány úzkostí uchopit přítomnost i budoucnost. A tedy Meidži jako projekt civilizace a osvícení přirozeně došel konce a vyvstala z něj kultura Taišó, aby reflektovala úspěchy a hodnoty předchozí éry.“

*sword. They discovered that rapid urbanization and industrialization came at steep price: an increase in crime, the disappearance of traditional neighborhoods, unjustified violence against the socially weak, as well as the legitimization of brutality against the human body in the name of science and total war.*“<sup>3</sup> (Kawana, 2008, s. 4)

Pocit úzkosti a sebereflexe, tak bychom mohli nejlépe definovat Taišó s níž nastoupily ty samé „zpátečnické“ principy, které předtím Meidži odsunula: představitost, pověry a další rysy neznámého a podivného. S modernitou přišla i nová forma identity, která odpovídala modernímu pojetí člověka. Kromě pohlaví, společenské třídy a rasy, přibýly sexuální preference, ideologie a literární preference. Na povrch vyvstala touha aktivně si vytvářet novou identitu či identity nevázané na stát.

Modernita však Japonsku nabírá své vlastní rysy a nazývá se „*modan*“. Jaký je rozdíl mezi „moderním“ a „*modan*“? Termín *modan* používaný především v Taišó a Šóvě není jen transliterací slova moderní. Žít moderně znamená mít na paměti neustále pocit novoty a vzdalovat se od racionálního, zároveň je však potřeba tento pocit spojit s podmínkami specifickými pro Japonsko. A v konečném důsledku *modan* znamenalo žít s malou důvěrou v demokratické ideály vlády a společnosti, vydělávat si peníze akorát ze dne na den, ale zároveň se nechat zlákat urbanizovaným kapitalistickým prostředím, jež prodávalo velké množství pokušení. Neustále žít v přítomném momentu s úzkostí vůči budoucnosti. (Kawana, 2008)

Hospodářské krize, které započaly v Taišó přetrvávaly i v éře Šówa, ve které se následně propojily se světovou hospodářskou krizí. S nástupem císaře Hirohita se zvedá vlna militarismu. Armáda získala převahu nad politickými stranami a došlo ke změnám v politickém klimatu, který směřuje k nacionalismu. Japonsko provádí vojenské operace v Mandžusku, následně roku 1933 opouští Společnost národů. V roce 1937 začalo druhou válku s Čínou a následně se pak účastnilo 2. světové války, dokud na něj nebyly roku 1945 shozeny dvě atomové bomby na města Nagasaki a Hirošimu. „*The desire to pursue power even if it means self-destruction is the built-in suicide chip of Japanese modernity, in which reason has completely dissipated and is unable to suppress illogical dreams and delusions of grandeur.*“<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> „Nicméně ti, kteří tyto události skutečně zažili, si rychle uvědomili, že modernizace je dvousečná zbraň. Zjistili, že rychlá urbanizace a industrializace si vyžádaly vysokou cenu: nárůst kriminality, mizení tradičních čtvrtí, neoprávněné násilí proti sociálně slabým, stejně jako legitimizaci brutality proti lidskému tělu ve jménu vědy a totální války.“

<sup>4</sup> „Touha usilovat o moc, i když to znamenalo sebeztrácku, byl vestavěný sebevražedný čip japonské modernity, ve které se rozum kompletně rozplynul a není schopen potlačit nelogické sny a iluzi velkoleposti.“

(Kawana, 2008, s. 7) Následně bylo Japonsko dáno pod Okupační správu. Následovala demilitarizace a reformy, které vedly k hospodářskému růstu.

Přechod z devatenáctého do dvacátého století byl pro Japonsko velmi náročným a složitým obdobím. Mezitím, co se z feudálního státu vyvíjelo na post ekonomické a vojenské velmoci, prožívali jeho obyvatelé v nově moderním světě problém s nalezením své identity, která byla určována trendy, zábavou a vším vnějším. Začala vykazovat rysy společnosti velmi podobné té západní, i když stále zcela osobité pro Japonsko.

### 3 Vývoj detektivního a hororového žánru na konci 19. století a ve 20. století

Hororové prvky se v literatuře projevovaly v různých kulturách po staletí. V Japonsku bychom je mohli datovat do 18. století. Vzhledem k povaze práce se ale zaměříme na tzv. zlatý věk hororu a jeho vývoj ve 20. století, který je pro autorovu tvorbu nejzásadnější.

#### 3.1 Vývoj hororu ve světě a v českých zemích

Za zlatý věk hororu označujeme devatenácté a počátek dvacátého století. Počátkem 20. století se vývoj hororu velmi zrychlil díky specializovaným časopisům. Ty tento žánr zpopularizovaly a umožňovaly růst jeho produkce, jako například magazín *Weird Tales* (*Tajuplné povídky*), jež začal vycházet v roce 1923. Do tohoto časopisu přispívala jména jako R. E. Howard či C. A. Smith.

Co se tematiky a námětu týče, počátek dvacátého století bychom mohli označit jako doznívání viktoriánského spiritualistického hororu, odrážející populární nauku spiritualismu. (Colavito, 2008) Zároveň s dvacátým stoletím se také objevuje nový způsob hrůzy a to „hrůza z venku“, hrůza z vesmíru. „*In the fifty years between 1895 and 1945 the world had changed completely, (...). The new universe unfolding in this era was an age of relativity, of a cosmos in which humanity was a recent and passing phenomenon, just one small species among an infinity of planets, stars, and space. (...) In horror fiction these tensions were transmuted into “cosmic” fiction, which told terrifying tales of individuals who come into contact with vast forces beyond their abilities to comprehend or control.*“<sup>5</sup> (Colavito, 2008, s. 175) Za tvůrce kosmické hrůzy je považován H. P. Lovecraft. Byl to teoretik hororu a jako první použil slovo horor pro označení tohoto žánru.

Dalším odklonem od viktoriánského romantistického hororu byl v poválečných letech psychologický horor. Soustředil se spíše na psychologii jednice, každodenní realitu a odcizení od společnosti. Moderní horor kompletně nezavrhl tradiční hororové postavy a motivy jako například upír či duch, ale zkoumá jejich působení ve vztahu k lidskému strachu a působení na

---

<sup>5</sup> „V padesáti letech, mezi lety 1895 až 1945 se svět zcela změnil, (...). Nový vesmír rozvíjející se v této éře byl věkem relativity, kosmu, ve kterém lidstvo bylo velmi mladým a pomíjejícím jevem, jen jedním malým druhem mezi nekonečným planet, hvězd a prostoru. (...) V hororové fikci bylo toto napětí přeměněno na „kosmickou“ fikci, která se stala vypravěčem děsivých příběhů jednotlivců, jenž přicházejí do kontaktu s obrovskými silami, které přesahují jejich schopnost je pochopit nebo ovládat.“

psychický stav člověka. Další moderní příšery pak vznikaly jako výsledek lidské činnosti, většinou nevydařeného vědeckého pokusu, nebo přicházely z jiných dimenzí mimo náš svět.

Do 40. let 20. století vycházel horor jen jako okrajový a specializovaný žánr v magazínech vyhrazených právě jemu, nebo pulpových časopisech. V 60. letech se stává velmi populárním a je vydáván v knižní podobě. Díky tomu se z povídkové formy přesouvá do románové. Postupem času se hororové knihy běžně dostávají do kategorie bestsellerů a horor propůjčuje své prvky i ostatním žánrům jako jsou detektivní příběhy, sci-fi, fantasy a další. Významným autorem od 70. let 20. století se stává Stephen King.

V českém prostředí v 19.–20. století se horor jako takový nevyskytoval, místo toho jsme zde měli jeho variantu příběh s tajemstvím. Jeho účelem nebylo děsit, ale navozovat atmosféru tajemna a záhady. Po roce 1945 se u nás horor prakticky nevyskytuje ani v domácí tvorbě ani v překladech zahraniční tvorby. S uvolněním v 60. letech se na trhu objevují antologie některých zahraničních autorů. Ale literatura hororu se u nás plně rozvine po roce 1990 převážně v zahraniční produkci, ale i z tvorby domácích autorů.

## 3.2 Vývoj detektivního a hororového žánru v Japonsku

Hranice mezi jednotlivými žánry jsou v Japonsku na přelomu 19. a 20. století vnímány velmi mlhavě a toto nejasné rozlišení je často i záměrné. Žánry jako detektivka, mystery, horor, thriller, fantasy, sci-fi a dobrodružná literatura jsou shrnuty pod jeden název zábavné prózy *taišúbungaku* a stojí v pomyslné opozici k „čisté“ próze *džunbungaku*. S masovou produkcí se však osamostatnily, stále se však překrývají. Proto v této části práce budeme sledovat jak vývoj detektivního žánru, tak žánru horor, vzhledem k tomu, že je v japonském prostředí nelze od sebe zřetelně oddělit a vzhledem k tomu, že autor se proslavil jako tvůrce obou těchto žánrů.

Za vůbec první detektivní sbírku by se dala považovat kniha od Saikaku Ihary z roku 1689, která obsahuje soubor čínských soudních příběhů. Za opravdový počátek detektivní literatury považujeme éru Meidži, a to 80. léta 19. století, kdy vycházely překlady zahraničních autorů jako například J. B. Christemeijera, E. A. Poea, A. C. Doylea či Morgana Freemana. Jejich knihy se těšily velké oblibě. Japonští autoři psali na tato díla své vlastní adaptace, ale také provozovali svou vlastní tvorbu. V této době vyvstal žánr *misuteri* (z angl. mystery), který v sobě zahrnoval klasické detektivky, napínavé příběhy, záhadnosti, mystiku, exotismus. Předním představitelem toho žánru byl Ruikó Kuroiwa (1862–1920) novinář, překladatel

francouzského autora Emila Gaborianua a dalších zahraničních autorů detektivek, a spisovatel děl, která jsou částečně označována za původní japonskou detektivní prózu. Jednou z nich je povídka *Nemilosrdnost* (*Muzan 1889*) var. *Tři prameny vlasů*.

Následovaly pokusy autorů tradičního japonského romantismu o tvorbu detektivních příběhů. Mezi ně patřili Rjúnosuke Akutagawa (1892–1927), Rohan Kóda (1867–1947), Džun'ičiró Tanizaki (1886–1965) a Naoja Šiga (1883–1971). Jako další autor detektivních příběhů se představil Haruo Sató (1892–1964) básník, spisovatel a literární kritik, který v roce 1919 napsal detektivní novelu *Otisk prstu* a následně v roce 1924 esej o detektivních příbězích a jejich romantických a erotických parametrech, který ovlivnil pozdější autory.

Ve 20. letech 20. století vydal Edogawa Rampo svou první povídku a postupně se díky své tvorbě stal hlavním představitelem žánru *suiiri šósecu*, jehož název lze přeložit jako „próza o záhadách řešených dedukcí“. Je to žánr velmi podobný západnímu detektivnímu příběhu, s tím rozdílem, že zatímco se západní detektivní příběhy soustředí na postavu vyšetřovatele, *suiiri šósecu* klade důraz na samotnou událost a její zasazení do společenských souvislostí. Ve vývoji japonské literatury 20. století začaly vznikat i další směry. Jedním velmi výrazným z nich byl *erotic grotesque nonsense*, zkráceně *ero guro*, v překladu erotický groteskní nonsens. „...erotic (meaning pornographic, without here debating the nuances of that term), grotesque (viewed as malformed or unnaturally unseemly), or even nonsensically silly (and thus meaningless) ...“<sup>6</sup> (Silverberg, 2006, s. XV)

Prvky tohoto žánru se objevovaly v Japonsku již v 19. století jako námět několika sérií tisků s kriminálně makabrální tematikou v tvorbě japonských dřevorytců a malířů, a i v tradičním divadle kabuki. Poté se ve 20. století přesunul do literatury a následně jej můžeme vidět v manze<sup>7</sup>, anime<sup>8</sup>, filmových adaptacích i v hudbě (především v hudební performanci). *Ero guro* je považováno za vrchol japonské moderny meziválečného období.

*Ero guro* však není jen pojem omezený na literární a následně mediální žánr. „...šlo o obecnější trend civilizačního nihilismu a hédonismu, který se objevil jako reakce na sílící militaristickou ideologii éry Šówa, která začíná v roce 1926 s nástupem císaře Hirohita.“ (Veselý, 2009)

---

<sup>6</sup> „... erotické (ve smyslu pornografické, aniž bychom zde diskutovali o nuancích tohoto termínu), groteskní (nahlížené jako deformované nebo nepřírozeně nevhodné), nebo dokonce nesmyslně hloupé (a tedy bezvýznamné) ...“

<sup>7</sup> Manga: japonský komiks

<sup>8</sup> Japonský animovaný seriál

„*The phrasing ero guro nansensu has been the means to make sense of a culture represented as decadent – a culture ostensibly eager to celebrate the degradation brought by sensual pleasures while ignoring the pleas of party politics and the unharnessed militancy in the streets.*“<sup>9</sup> (Silverberg, 2006, s. XV)

Tento žánr tedy nebyl jen snahou o zobrazení eroticko-groteskních motivů pro zábavu, i když to byl jeden z aspektů, předně se jednalo o vyrovnávání se společnosti s novou identitou moderního člověka.

## 4 Role smyslů v povídkách E. Rampy

„*Rampo ushered in an age of psychological horror, often depicting the most grotesque aspects of human nature with a clinical and eerily detached gaze.*“<sup>10</sup> (Thacker, 2017) Ačkoliv se E. Rampe ve svých povídkách zaměřuje na psychologický horor a jeho pohled je poněkud odtažitý, neznamená to, že zcela ochuzuje naše smysly. Právě naopak. Autor si je plně vědom spojení smyslů, vnímání a následné psychické odpovědi na vnímané vjemy. V jeho povídkách vystávají dva smysly, které ovlivňují vnímání postav: zrak v povídkách *Červený pokoj* (1925), *Zrcadlové peklo* (1926) a *Vražda na kopci D.* (1925), a hmat v povídce *Člověk křeslo* (1925) a v novele *Slepá bestie* (1932).

### 4.1 Zrak

„*Vnímání je vždy výběrovým procesem.*“ (Orel, 2010, s. 12) Ať už je výběr vědomý či nevědomý. „*Vnímání sice poskytuje obraz reality, není ale pouze výběrové, nýbrž u každého individuální a subjektivně zkreslené.*“ (Orel, 2010, s. 12) Vnější podněty tedy v mysli vytváří obraz, který však lze jednoduše ovlivnit. Kouzelnické iluze a optické klamy jsou důkazem toho, že nemůžeme vždy věřit všemu, co vidíme. Autor si je tohoto faktu vědom, dokonce sám, skrze postavu detektiva Akečiho v povídce *Vražda na kopci D.* se ke vnímání jednotlivce vyjadřuje citací z knihy Huga Münsterberga: „*Jednou došlo k automobilové nehodě. Před soudem jeden svědek, který odpřisáhl, že bude mluvit jen pravdu a nic než pravdu, prohlásil, že vesnická ulice, na které k nehodě došlo, byla naprosto suchá a plná prachu, zatímco druhý svědek tvrdil, že*

---

<sup>9</sup> „Fráze ero guro nansensu byla prostředkem k pochopení kultury, představující se jako dekadentní, kultury, která zdánlivě dychtí oslavovat degradaci, přinášenou smyslnými potěšeními, zatímco ignorovala naléhání politických stran a nekontrolované násilí na ulicích.“

<sup>10</sup> „Rampe zahájil věk psychologického hororu, často zobrazoval nejgrotesknější aspekty lidské povahy s klinickým až děsivě odtažitým pohledem.“



*pršelo a ulice byla rozbahněná. Jeden řekl, že auto jelo velmi pomalu, druhý, že žádné auto ještě neviděl hnát se tak rychle. (...) Oba svědkové byli vážení pánové, kteří neměli žádný zájem překrucovat fakta.*“ (Edogawa, 2016, s. 89) „*Jak Münsterberg rozumně vyvodil, lidská pozorovací schopnost a lidská paměť nejsou spolehlivé.*“ (Edogawa, 2016, s. 91)

Toto pochybení a překrucování faktů se v Rampových povídkách nemálo děje právě díky zraku. V již zmíněné povídce *Vražda na kopci D.* dva hlavní a jediní svědci vypoví, že v místnosti vraždy viděli osobu v kimonu, ale každý z nich vypověděl, že mělo docela jinou barvu. Tyto výpovědi nakonec vedly k pomýlení a nesprávné dedukci.

E. Rampo ale nezůstává jen u jednoduché percepční chyby. Vizuální vjem využívá k manipulaci. V povídce *Červený pokoj* jsou vypravěč i čtenář vystaveni velmi silnému vizuálnímu vjemu. „*Uprostřed místnosti na velkém kulatém stole, rovněž potaženým purpurovým sametem, hořely ve starobylém vyřezávaném svícnu slabým mihotavým plamenem tři tlusté svíce. Všechny stěny pokoje, ale i okna a vstupní dveře byly od stropu až k podlaze zakryty bohatě řasenými neprodyšnými rudými závěsy z těžkého hedvábí.*“ (Edogawa, 2016, s. 7)

V tomto vizuálním efektu hraje velkou roli barva červená. Goethe ve *Smyslově-morálním účinku barev* o červené barvě píše: „*Příjemný pocit, rozveselení, jaký nám poskytuje oranžová, stupňuje se až k pocitu nesnesitelného násilí ve vystupňované jasné červení. (...) Zahleďte se upřeně na plochu vybarvenou odshora až dolů jasnou červení a bude se vám zdát, že se vám ta barva přímo zavrtává do zrakového ústrojí. Vyvolává neuvěřitelný vzruch a ponechává si tento účinek i při značném stupni šera.*“ (Goethe, 2011, s. 40–41)

Výběr červené barvy byl zcela záměrný a měl takové efekty, jaké Goethe popisuje: silný zrakový vjem, násilí a vzrušení. Všechny tyto prvky se v povídce vyskytují a vytváří optickou iluzi prostředí, kde je vše možné: „*V tomto pokoji jsem měl vždy pocit, jako bych seděl uvnitř srdce neskutečně velkého živočicha. Dokonce jsem i vnímal dunivý tlukot, odpovídající jeho velikosti.*“ (Edogawa, 2016, str. 7) Díky maketě reality, díky nastavení atmosféry, postavy jednoduše věří všemu, co je jim v červeném pokoji vypravováno. A stačila mu k tomu jen lidská představivost, pouhá subjektivnost vnímání. Tato iluze je nakonec setřena realitou, aby autor ukázal, jak je nástroj vizuální manipulace mocný: „*Jakmile bílé světlo ozářilo vnitřek pokoje, všechna ta jeho kouzelná atmosféra byla rázem pryč. Najednou jsem viděl, jak je tam všechno ošklivé a vulgární. Rudé závěsy, rudý koberec, purpurovým sametem potažený stůl a křesla*

*s opěradly, stříbrný svícen, to vše teď působilo uboze a omšele. V Červeném pokoji nezůstaly žádné sny, žádná kouzla, žádné stíny.*“ (Edogawa, 2016, s. 32)

Podobně silnému vizuálnímu zážitku byla vystavena Ranko Mizukiová v novele *Slepá Bestie*. Postava je unesena a uzavřena ve velmi zvláštním pokoji: *„Jako první člověka udeřil do očí znepokojivý, až nepříjemný a zároveň nepopsatelný chaos barev. Kakofonie barev. Disharmonie barev. Pokud lze vůbec někde nalézt takovou barevnost, takovou paletu barev, která by člověka dokázala přivést snad až k šílenství, pak to bylo nepochybně právě zde.*“ (Edogawa, 2016, str. 205) Tato místnost nepůsobila bizarně pouze svou barevností, ale i tím, že ji celou vyplňovaly části těla, které byly vymodelované různých materiálů: *„Některé ty části lidského těla byly zhotoveny z elastické gumy, jiné ze slonoviny, ebenového nebo červeného santalového dřeva, sametu, studeného kovu, měkkého dřeva paulovnie plstnaté, ale i z mnoha dalších materiálů. A všechny ty výtvořky se svíjely, kroutily, tančily a splétaly v ohromující disharmonické symfonii tvarů a zvuků.*“ (Edogawa, 2016, s. 208–209) Kombinace mnoha barev, rozličných materiálů a groteskním zobrazením částí lidského těla nakonec vede k omámení Ranko. Celý tento zjev působí surreálně jako z jiného světa. Je ohromující a ochromující, a následně vede k tomu, že Ranko raději zvolí život ve tmě.

Povídka, kde zrakový vjem nabývá nevídaných mystifikačních rozměrů, se nazývá *Zrcadlové peklo*. Celý tento příběh se soustředí okolo muže posedlého zrcadly, vypouklými skly a iluzorními triky. Jeho vášní bylo vytvářet obrazy předmětů které měly zmást pozorovatele. *„Jednou jsem při návštěvě u něho v pokoji u viděl kouzelnou krabici z kartonu. (...) Ta lepenková krabice měla tvar krychle (...). V předu byl otvor, který připomínal vchod do domu, a za ním jsem uvnitř uviděl tenoučký svazek pěti nebo šesti jednojenových bankovek. (...) ‚Zkus si vzít ty bankovky,‘ řekl můj přítel s nevinnou tváří, když přede mne tu krabici postavil. Poslechl jsem a natáhl ruku, abych je vytáhl z krabice, ale bankovky, které jsem tam předtím na vlastní oči zřetelně viděl, se rozplynuly jako dým, jakmile jsem je chtěl uchopit do ruky.*“ (Edogawa, 2016, s. 101) Vypravěč doslova nemohl věřit vlastním očím, protože jeho zrak mu nedovoloval rozlišovat mezi realitou a jejím pouhým odrazem. A odrazem bankovek v krabici to jen začalo. Velikost projektů protagonisty se začala zvětšovat. *„Nejprve jsem se domníval, že se mi to jen zdá, a tak jsem si protřel oči, ale opravdu se tam něco hýbalo. Stál jsem ve dveřích a se zatajeným dechem zíral na ten přízrak na zdi. (...) Byl to obrovský živý lidský obličej, který se hýbal a kroutil. Bylo jasné, že nejde o film, protože ten obraz se pohyboval naprosto tiše a nikde nebylo slyšet žádný projektor. Bylo to tak odporné a strašidelné, že jsem*

*i já sám málem přišel o rozum.*“ (Edogawa, 2016, s. 105) Toto šálení a prozkoumávání odrazů reality nakonec vede k zešílení a ztrátě schopnosti rozlišit mezi světem odrazů a reálným světem.

Autor si byl plně vědom nespolehlivosti zraku a zcela této vědomosti ve svých povídkách využívá. Využil jej na škále od reálných a běžných percepčních pravidel až k ke zkoumání nových mystických světů, kterým nelze porozumět. Bránou k nim je zrak, který přímo ovlivňuje posudek jednotlivých postav i samotného čtenáře. Stává se tak nástrojem mystifikace. Motiv zraku se tedy objevuje tehdy, pokud autor naznačuje, že vše to vzrušení, pro které si čtenář vybral jeho knihu je jen iluzí.

## 4.2 Hmat

Druhým velmi výrazným smyslem je v autorových příbězích hmat. Hmatem se ve velké míře Rampo zabývá v povídce *Člověk křeslo* a novele *Slepá bestie*. Co přinutilo hlavní postavy těchto dvou povídek, aby se odvrátily hlavního percepčního orgánu – zrakem získáváme až 90 % informací (Orel, a další, 2010, s. 50) – a místo toho upřednostnili jiný?

Protagonista novely *Slepá bestie* neměl na výběr, již od narození byl slepý. Avšak hlavní postava povídky *Člověk křeslo* se svých zrakových dojmů dobrovolně vzdala. Muž, který kvůli svému vzhledu nemohl prožít blízký lidský kontakt či romantickou lásku, vyrobil křeslo, do kterého se mohl vlézt a cítit kohokoliv, kdo usedl mezi jeho opěradla: „*Ale jakmile jsem ten venkovní svět, ve kterém jsem předtím žil, vyměnil za ten nový ve tmě uvnitř křesla, mohl jsem najednou objímat každého, kdo do křesla usedl, mohl se ocitnout v bezprostřední blízkosti lidí, které bych venku nikdy nedokázal oslovit.*“ (Edogawa, 2016, s. 48) Dobrovolně se vzdal zraku a jeho nový způsob vnímání mu dovolil konečně prožít to, po čem celý svůj život toužil – lidský kontakt. Zbývající smysly, ale především hmat se stanou jeho novým způsobem vnímání a spojením s druhými lidmi. „*V naprosté tmě, kde jsem se nemohl ani pohnout, se pod koženým obitím nacházel celý můj svět. Nepřipadal jsem si jako obyčejný člověk, který se na své okolí dívá očima, ale jako jakýsi naprosto odlišný živočich, přebývajících ve svém vlastním světě.*“ (Edogawa, 2016, s. 47) Je tak uchvácen blízkostí, kterou mohou lidé pociťovat, že novému způsobu života je schopen vše obětovat.

S novým dominantním smyslem se přetvořil i způsob, jak na svět nahlíží a tímto objevil novou podstatu věcí a lidí. Například: „*Ženy obvykle hodnotíme podle jejich zevnějšku, tedy zda je hezká nebo ošklivá, ale to bylo pro mě v mém temném světě uvnitř křesla naprosto*

*podružné. Já věnoval pozornost jen hladkosti kůže, melodii hlasu nebo vůni těla.*“ (Edogawa, 2016, s. 47)

V novele Slepá bestie je hmat základní a stěžejním smyslem. Hlavní postava – slepý muž – nemůže jinak než se pomocí hmatu orientovat ve světě. Sám o své slepotě nakonec hovoří takto: *„Nakonec jsem pochopil, že pro nás slepce zůstává zdrojem nesmírného a neustále obnovitelného potěšení jedině hmat.*“ (Edogawa, 2016, s. 214) Postupně začal být muž požitkem z hmatu posedlý a tato jeho posedlost přetrvala po celý život: *„Upnul jsem se proto k tomuto jedinému potěšení, které mi zbývalo.*“ (Edogawa, 2016, s. 214) A jeho obsese se nakonec přetvoří do nové formy hmatového umění, když sestavil haptickou sochu, kterou lze vnímat pouze hmatem. O této soše píše (knižní) kritik umění: *„Tvary vnímané zrakem jsou jen nesmyslný kus nějaké hmoty. Jakmile však zavřeme oči a zkusíme povrch sochy hladit rukama, otevře se před námi najednou úplně nový svět, který nám dosud při vnímání tvarů zrakem zůstal utajen. Je to ohromující. Je to svět čistě dotekové, hmatové krásy. Jiný svět, který jsme nedokázali vnímat, protože nám v tom bránil zrak.*“ (Edogawa, 2016, s. 317)

Na základě zvolených ukázek z knihy vychází najevo, že zrak a hmat v Rampových povídkách nejsou dva protichůdné principy, ale každý má jinou funkci. Zatímco hmat v slouží k setkání s reálným světem, objevování jeho nových nepoznaných stránek a povzbuzuje k tvorbě a inovaci, zrak je na druhou stranu nástrojem sloužícím k ošálení a klamu. I když se o zrakové vjemy nejvíce opíráme, vnímané obrazy v Rampových povídkách přivádí člověka na hranice skutečnosti a racionality. Zrak je branou do nových světů, které jsou ohromující, paralyzující, děsivé, avšak nejsou reálné. Postavy, které objevily výhody hmatových vjemů se cítí, jako by objevily nový svět, ale tímto přirovnáním pouze poukazují na to, že „nahlédly“ na novou stranu reálného světa, která pro ně do té doby byla skryta. Oba smysly jsou tedy způsoby objevování něčeho nového, s rozdílnou mírou reálnosti, pravdivosti a mystéria.

## **5 Téma deformace a dehumanizace**

### **5.1 Deformace**

Co je příčinou deformace v Rampových povídkách? Vzhledem k tomu, že Rampo je autorem hlavně psychologického hororu, můžeme i v psychickém stavu člověka hledat příčiny deformace jeho postav. Co ale přesně ovlivňuje jejich psychický stav? Nejčastějším činitelem je posedlost. Postavy jsou posedlé jedinou myšlenkou či každodenním předmětem. *„Strange*

*and unnerving ideas occupy their whole being with a chilling, impersonal objectivity. These ideas seem to draw his protagonists toward the inorganic, inanimate and impersonal as their human forms gradually gives way to something shapeless and deformed.*“<sup>11</sup> (Thacker, 2017)  
Deformace se následně projevuje na těl i duchu postav.

Motiv deformace se objevuje v povídkách *Člověk křeslo*, *Housenka* (1929), *Zrcadlové peklo* a *Slepá bestie*. Nyní tyto posedlosti a deformace popíšeme.

V povídce *Člověk křeslo* příčinou deformace lidského těla je posedlost lidským dotekem. Muž, který celý život abstinovat lidskou blízkost má najednou možnost se dostat velmi intimně do kontaktu s druhými lidmi, díky speciálnímu křeslu, které vyrobil. Pocitům, jež lidský dotek vyvolává naprosto propadne. „*Našel jsem si totiž velice zvláštní zábavu, která mě těšila možná desetkrát, dvacetkrát více než všechny tyto loupeže.*“ (Edogawa, 2016, s. 43) „*Po této ohromující zkušenosti (kdy se do křesla posadila dívka) jsem krádeže, které byly mým původním záměrem, odsunul na vedlejší kolej a plně jsem se začal oddávat tomuto zvláštnímu kouzlu lidských doteků.*“ (Edogawa, 2016, s. 48) Může objevovat nový svět, který mu byl do té doby nepřístupný. Je natolik posedlý touto novou zkušeností, že v křesle tráví většinu svého času, což má za následek deformaci jeho těla: „*Po většinu dne jsem zůstával skrčený ve stísněném prostoru svého úkrytu, kde jsem si nemohl protáhnout ruce ani narovnat kolena, takže mě celé tělo brnělo. Nedokázal jsem již stát zcela vzpřímeně, protože mi ochably svaly, takže když jsem se chtěl dostat do kuchyně nebo do koupelny, spíše jsem se plazil jako mrzák. Jaký já byl blázen. Ani taková strádání mne nepřinutila, abych se vzdal svých podivných smyslových rozkoší.*“ (Edogawa, 2016, str. 49)

Další postavou, která podstoupila deformaci je Tokiko manželka nadporučíka Sunagy z povídky *Housenka*. Vzhledem k tomu, že povídka je podrobnou beletrizovanou studií jejího psychického stavu, který v izolovaném prostředí při péči o jejího handicapovaného manžela velmi trpí, i ona podlehne fyzické deformaci: „*Navíc si obzvlášť v jeho přítomnosti (generála Wašia) uvědomovala, jak nezvykle ztloustla a jak velké a neforemné tělo má. ‚Hrůza! Proč proboha pořád tak strašně přibírám, jako bych byla nějaká líná koule?‘ říkala si Tokiko v duchu.*“ (Edogawa, 2016, str. 159) Tato fyzická deformace není tak markantní v porovnání s dalšími postavami, avšak pozorujeme zde ještě druhý druh deformace – duševní. Je nám

---

<sup>11</sup> „Podivné a zneklidňující myšlenky okupují jejich (postav) celou bytost mrazivou neosobní objektivitou. Zdá se, že tyto myšlenky táhnou své protagonisty k neorganickému, neživému a neosobnímu, zatímco jejich lidská forma postupně ustupuje něčemu beztvaremu a deformovanému.“

poskytnut obraz toho, jak se v prostředí, které jí není příjemné a je psychicky náročné, mění ze starostlivé manželky v sadistickou ženu: „*Zpočátku byla jen světa neznalá, naivní, ostýchavá, opravdu věrná a oddaná manželka, ale nyní, i když se navenek vůbec nezměnila, ji uvnitř spalovaly při pohledu na nebohého invalidního manžela tak děsivé vášně, až jí běhal mráz po zádech.*“ (Edogawa, 2016, s. 158) „*..., jako obvykle ho dál nepřestávala divoce líbat. Jednak aby tak na chvíli zapomněla na jeho ošklivost a záměrně sama sebe sladce vzrušila, ale také tak pomáhala ukájet svoji podvědomou skrytou touhu toho nepohyblivého, bezmocného mrzáka svévolně trýznit.*“ (Edogawa, 2016, s. 164–165)

Deformace těla i ducha je dotažená k dokonalosti v povídce Zrcadlové peklo u muže, který je od svého mládí posedlý myšlenkou zrcadel a vypuklých skel, jak o něm vypravěč píše: „*... předpotopní dalekohledy, podivné kompasy či tehdejší nádherné skleněné poháry a nádoby nejrůznějších stylů a tvarů, takže můj přítel si již od raného dětství se všemi těmito kuriozními předměty často hrával. Když o tom tak přemýšlím, možná právě tehdy se u něho vyvinula ta podivná záliba v nejrůznějších předmětech, ve kterých se odrážejí věci a lidé – například ve skle, skleněných čočkách a zrcadlech.*“ (Edogawa, 2016, s. 97–98) Jeho posedlost těmito předměty vyvrcholí v okamžik, kdy si nechá postavit dutou kouli, která je uvnitř vykládaná zrcadly. Stráví v ní noc a jeho tělo i duše projdou deformací, takže jakmile je ráno z koule vysvobozen svým přítelem, je z něj doslova jiný člověk: „*Bylo až neuvěřitelné, jak se dokážou rysy člověka za jedinou noc, tak výrazně změnit. Do včerejška působil pohuble a poněkud podrážděně, (...), ale teď vypadal doslova jako mrtvola, všechny svaly v obličeji mu povolily, rozčuchané vlasy mu trčely do všech stran, v očích podlitých krví měl podivný prázdný pohled a pootevřenými ústy vydával nepřičetné skřeky, připomínající chechot.*“ (Edogawa, 2016, s. 112–113)

V očích vnějšího pozorovatele deformace hlavní postavy nabývá mystických rozměrů. Nedokáže si vysvětlit, jak by bylo možné, že by se zevnějšek člověka mohl tolik změnit během jedné noci a uchyluje se tedy k mystickému vysvětlení. „*Můj nebohý přítel se pokusil ve své mánii pro optické čočky prozkoumat u zrcadel hranice šílenství, podlehl však vábení d'ábla a tyto hranice nepoznaného a nepřipustného překročil, za což byl krutě potrestán rozhněvanými bohy, kteří jej za takovou opovážlivost museli zničit.*“ (Edogawa, 2016, s. 117)

Všechny tyto výše jmenované povídky vykazují společné rysy. Postava propadne jedné myšlence a se záměrem ji naplnit koná bez ohledu na následky, které může mít jejich jednání

na jejich vlastní těla. Z toho okruhu se ale vymykají další dvě postavy. Jedna z nich je nadporučík Sunaga z povídky *Housenka* a druhou je slepec z novely *Slepá bestie*.

Jan Levora (2016) označil povídku *Housenka* za protiválečnou. A právě ve válce je zdroj deformace nadporučíkova těla – při válečném konfliktu přišel o veškeré končetiny a část kognitivních funkcí. „*Nadporučík Sunaga byl nemilosrdně a odporně zmrzačen, vypadal jako panenka bez rukou a bez nohou, kterou už víc ani rozbít nelze. Ruce i nohy mu amputovali bezprostředně u těla, bez sebemenších pahýlů, takže z něho nezbyla než nafouklá koule masa. Jeho tvář, torzo jeho těla, vše bylo zohaveno nespočetnými malými i velkými lesknoucími se jizvami.*“ (Edogawa, 2016, s. 165)

Nadporučík Sunaga nemá na stav svého těla žádný vliv. Činitelé, kteří zde působili byli externí: nepřítel, kvůli kterému utrpěl zranění, lékaři, kteří jej zachránili, nebo jeho žena, která mu v záchvatu šílenství vypíchla oči. Deformace zde nebyla důsledkem osobní posedlosti, ale zla, které válka způsobuje. Pokud bychom následovali linku spojitosti mezi posedlostí a deformací, mohli bychom válku označit za společenskou posedlost, jež má dopad na těla nejen svých přímých účastníků, ale i na těla obyčejných lidí. Deformace se přenáší se z bojiště na nadporučíka a z něj na jeho manželku.

Postava slepce v povídce *Slepá bestie* jako předchozí tři také trpí posedlostí, kterou je dotyk ženského těla. „*Upnul jsem se proto k tomu jedinému potěšení (hmatu), které mi zbývalo. Nenalezl jsem klid, dokud jsem nepohladil všechno v dosahu svých rukou. (...) Nakonec jsem ale jasně pochopil, že lidé, a to především ženy, jsou v tomto ohledu směru lepší než všechny ostatní živé bytosti.*“ (Edogawa, 2016, str. 214) Slepceva posedlost nedeformuje jeho tělo, avšak projevuje se přímo na předmětech jeho posedlosti. S ženským tělem zachází, jak se mu líbí. O tom svědčí již slepceva místnost, kam se rád zavíral, a kde věznil své první dvě oběti. „*V jednom místě se snad tisíc velkých dlaní natahovalo vzhůru jako ve smrtelné agónii a tvořilo dohromady obrovskou nádhernou kytici. (...) Po celé místnosti tak byly na různých důmyslně poskládány do zajímavých tvarů a obrazů nejrůznější části lidských těl. Někde třeba jen kotníky, jinde zase například kolenní česky ale vždy byla při tom zachována jejich osobitost a až koketní krása.*“ (Edogawa, 2016, s. 208) Již tady bylo ženské tělo rozděleno na části z různých materiálů, textur a velikostí. Slepec se vtírá do přízně na dotyk krásných žen a jakmile může, zabíjí je, rozděluje na kusy a ty postupně vystavuje, prodává, zohavuje. Deformace ženského těla v Rampových příbězích je natolik specifické téma, že se mu musíme věnovat zvlášť.

### 5.1.1 Moga a její identita

Novela *Slepá bestie* není jediným dílem, kde se Rampo zabýval rozdělením ženského těla. Dalším příběhem je povídka *Madžucuši (Kouzelník)*, 1930. (Kawana, 2008) Kde je unesena dcera bohatého vlastníka firmy a pátrání po ní se ujme její snoubenec amatérský detektiv, jen aby ji viděl při kouzelnickém představení přímo před sebou rozřezanou na části. (Kawana, 2008) Abychom mohli lépe vyložit autorovo zaujetí čtvrcení lidského těla a motivy slepé bestie, musíme si přiblížit termín *moga*, její obraz v kultuře a tenkou hranici mezi fikcí a realitou.

*Moga* je abreviace slov *modan gaaru*, což je transliterace anglického „modern girl“ (Kawana, 2008) (Silverberg, 2006), česky moderní dívka. Které rysy tvořily správnou moderní dívku? *Moga* byla krásná žena z městského prostředí, která vystoupila ze svého domova do ulic města všem na odiv, jen aby byla pozorována, pronásledována a zabita. *Moga* neoznačuje pouze jeden druh žen, ale je rozdělena na dva typy. První typ bychom mohli nazvat *shopping moga* – nakupující *moga*. Byly to ženy z vyšší společenské třídy, které díky mužským společníkům – patronům či příbuzným – měly dostatečné množství finančních prostředků, aby mohly svůj šatník aktivně aktualizovat dle nejnovějších módních vlivů a účastnily se nejrůznějších rozmarných hrátek.

Druhým typem ženy byla *working moga*, *moga* pracující nebo zaměstnaná. Městská žena, jež byla zaměstnaná, svobodná, ale sexuálně aktivní; sama si vydělávala na své živobytí, a tudíž nebyla tak vizuálně idealizovaná jako *shopping moga*. Počet *working moga* byl také i proporciálně větší než *shopping moga*. (Kawana, 2008) Hlavní rozdíl těchto dvou typů žen leží v jejich ekonomickém záměru a životních cílech. A tyto dva faktory se mění dle společenského, ekonomického zázemí a osobních vztahů. *Shopping moga* čerpala ze zdrojů a ideálů rychlého ekonomického růstu po 1. světové válce, zatímco *working moga* byla obrazem nové ženy zrozené z levicových ideálů. (Kawana, 2008)

Tyto dva typy žen byly následně během meziválečných událostí skrze reklamní design a média smíchány dohromady. Ty předepisovaly, jaké by měly být a ukazovaly společnosti, jak se na ně mají dívat. Tělo ženy se postupně stávalo objektem.

Proč jsou tyto uvědomění tak důležitá. Se změnou státního zřízení a společnosti se změnil i přístup k ženám. Ze svých domovů, které si musíme představit jako více generační rodinné jednotky, kde ženy žily a rodina se o ně starala, dokud se neprovdaly, se najednou přesunuly do ulic a zábavních okrsků, kde pracovaly. V těchto místech byly všem na očích a



nebyly to pouze ulice a zábavní čtvrtí. Obraz moderní ženy *moga* propagovaly společnosti. Ženské tělo a tvář začaly prodávat výrobky. „*Known for her signature cropped hair and flowing Western dress, the moga was wide spread cultural phenomenon, and her youthful likeness was reproduced in all facets of modern life, ranging from department store walls and subway stations, down to the little things like matchbox covers.*“<sup>12</sup> (Kawana, 2008, s. 74)

Na jednu stranu bychom mohli říct, že ženy byly konečně emancipovány. Mohly vzít svou finanční stránku do vlastních rukou, a tím se stát více svobodné, ale toto veřejné působení mělo i druhou stranu. Ženy a jejich těla či pouze části byly arbitrárně postaveny do těsné blízkosti prodávaných produktů. Neprodával se pouze produkt, ale i tělo rozdělené na části.

A z těchto jednotlivých částí poté společnost vytvářela ideál, který reálná žena neměla šanci splňovat. Je nutné podotknout, že dělení těl neprobíhalo pouze ve fikci. V roce 1932 v Nagoji ve stodole byla nalezena ruka a bezhlavé torzo ženy. Téhož roku v Tokiu v kanalizaci v oblasti známe pro nelegální prostituci bylo nalezeno tělo muže, který byl rozřezán na kusy. „*...in modernity, the subjects all are thrown into the space where the boundaries between outside and inside, advertisements and nonadvertisements, commodity and noncommodity are blurred at best.*“<sup>13</sup> (Kawana, 2008, s. 77)

Nyní se tedy navrátíme k novele. Vidíme, že slepá bestie si vybírá ženy, které jsou vzorovým příkladem *mogy*. První z nich je Ranko Mizukiová, tanečnice v zábavní čtvrti Asakusa. Má svého patrona a je známá, ne pro svou krásnou tvář, ale tělo a vytříbený styl. Je obrazem *shopping moga*. Již v prvních setkáních je slepec, který se vydává za maséra, uhranut jejím tělem. Následně ji unese a schová ve své zvláštní místnosti. Ranko je ale plytkým odrazem plytké zábavy a doby jdoucí pouze za utišením své touhy. „*Jako dvě zvířata ztracená v temnotě se začali vzrušovat tak, že se navzájem kousali, bili a působili si na těle různá zranění. Nacházeli v tom nepopsatelný půvab a kouzlo. (...) Dvě slepé bestie, muž a jeho žena, tak objevili, skrytí v neproniknutelné temnotě, nepopsatelné vzrušení a okouzlení z toho, jak se dotýkali krvácející kůže.*“ (Edogawa, 2016, s. 225–226) Nakonec Ranko přestane slepce bavit a rozčtvrtí ji.

---

<sup>12</sup> „Známa pro své charakteristicky střižené vlasy a splývavé západní šaty, byla *moga* široce rozšířeným kulturním fenoménem a její mladistvá podoba byla reprodukována ve všech aspektech moderního života, od zdí obchodních domů a stanic metra až po obaly krabiček od sirek.“

<sup>13</sup> „... v modernitě jsou všechny subjekty vrženy do prostoru, kde hranice mezi vnějším a vnitřním, reklamou a ne-reklamou, zbožím a ne-zbožím jsou při nejlepším rozmazané.“

Již tady začíná jeho umělecká cesta. Části jejího těla nejsou použity jen k vytvoření závěrečné sochy, ale již předem vytváří situace, které bychom mohli dnes označit jako happeningové umění. Kusy jejího těla vystavuje na veřejnosti. Jednu nohu schová do sněhové sochy, která po rozpuštění odhalí své morbidní tajemství. Jednu nohu přiváže k balónkům a v parku ji nechá vznášet se nad davy lidí, dokud ji nechytí hrající si děti.

Druhou jeho obětí „...byla i jedna svou krásnou postavou až nápadná žena, které všichni říkali paní Perla. Patřila ji známá kavárna Perla. I když paní Perla byla již zralá žena, která překročila třicítku, měla dosud půvabnou tvář a hebkou pleť mladé dívky kypící zdravím. Vypadala tak mladě a nevinně, že lidé pochybovali, zda měla již navzdory svému skutečnému věku vůbec kdy nějakého muže.“ (Edogawa, 2016, s. 246) Tuto ženu poté, co odešla se slepým masérem, čekal stejný osud jako Ranko Mizukiovou. Jediný rozdíl byl v tom, jak „vystavil“ její tělo. Její ruku nastražil v noci v jednom klenotnictví pod dveře tak, aby to vypadalo, že se je snaží okrást lupič, ale jakmile tovaryšové z klenotnictví začali za ruku tahat, zůstala jim v ruce pouze paže ženy.

Další ženou, která se stala obětí slepé bestie byla Reiko Óučiová. Tato žena byla jedna ze čtyř členek klubu vdov. Hned ze začátku naplňuje ideu *moga*, když autor píše: „*Jako jediná z celé čtveřice nosila evropské šaty a velmi dbala na to, aby byla vždy oblečena podle poslední módy. Tento styl jí velmi slušel. Byla to krasavice moderní doby.*“ (Edogawa, 2016, s. 274) Kromě vizuálních požadavků modernosti, je Reiko velmi mladá, je jí dvacet pět let, což ji činí nejmladší ženou v jejich klubu. Ale Reiko není *moga* pouze vizuálně. Je velmi chytrá a po návštěvě slepého maséra v jejich klubu se dovtípí, že to on byl vrahem, jenž rozřezal těla několika mladých žen, a rozhodla se, že na něj nachystá past, aby jej polapila. Nechala sestavit figurínu na dotek tak věrnou, že bylo možné si ji jednoduše zaměnit za živého člověka a díky ní chtěla ošálit slepce.

Její plán ale nevyjde, a nakonec je zavražděna před zraky svých společnic. Ironie té doby se ale odráží v závěrečném nakládání s jejím tělem, o kterém autor píše: „*Dovolím si nyní ušetřit vás další zhruba půlhodiny výjevů plných hrůzy a hnusu. Stačí, když uvedu, že po uplynutí těch přibližně třiceti minut ležela figurína paní Reiko v žalostném stavu bezvládně v rohu místnosti poté, co byla škrccena, mučena, trýzněna a ponižována těmi nejodpornějšími způsoby.*“ (Edogawa, 2016, s. 289) Záměrně tady došlo k záměně opravdového těla Reiko s její figurínou, protože se slepá bestie k její figuríně chovala pouze jako k prostředku pro ukojení svých choutek, ale vzhledem k tomu, že nebyl schopen rozeznat, která je která, má tento výjev

ten samý efekt, jako by vše prováděl jejímu reálnému tělu. Autor ukazuje, jak jednoduché bylo v této době si zaměnit živou bytost za věc, protože přesně tak bylo tělo Reiko i ona sama vnímána. Tato objektivizace ženy je vyvrcholena ve chvíli, kdy na jedné lodi slepec uspořádá výprodej kamakurské šunky, jen aby nákupčí zjistili, že mají v zabalených balíčcích kousky ženského těla. Reiko byla doslova rozčtvrcena a rozprodána jako pouhé kusy masa, za účelem být konzumována. Pokud nějaká scéna vypovídá silně a objektivizaci žen, je to právě zde.

Posledními ženami, které naplňují obraz *moga*, který se v tomto případě spíše přibližuje k typu *working moga*, byly čtyři lovkyně *perel ama*<sup>14</sup> na ostrově, kam slepec uprchl. Autor je popisuje takto: „*Všechny ty ženy byly mladé, baculaté, dohněda opálené. Na sobě měly jen bederní pásy z vybledlé červené bavlny, jaké nosí muži, jinak vůbec nic.*“ (Edogawa, 2016, s. 302) Všechny tyto ženy jsou těžce pracující, sexuálně aktivní a pro městského čtenáře i exoticky atraktivní. Pod příslibem finanční odměny se slepec s nejmladší z nich setká, ta ale bohužel setkání nepřezijí. Tím ale běsnění slepé bestie nekončí, a dál pokračuje v hledání dokonalého ženského těla, dokud nepostaví haptickou sochu, kvůli které muselo zemřít sedm žen. Socha je však jen spojení kusů různých žen,

Všechny příklady dívek uvedených v novele, které bychom dnes mohli označit za emancipované, jsou pokořovány, rozkládány na kusy a přetvářeny v objekty pro naplnění potřeb slepé bestie pro ztvárňování jejích uměleckých představ. A jakkoliv sebejisté, jsou podmaňovány mužskou zvířecostí. Slepá bestie se tímto způsobem stává jakýmsi koncentrovaným odrazem modernizované společnosti, kde je ženská identita bez jejich souhlasu deformována a přetvářena v idealistický obraz, který není možné v realitě naplnit.

„*The images of female corpses in Ranpo's works highlight the danger of not being able to control one's own image in the city, where sometimes appearance is the only facet of identity that can be recognized.*“<sup>15</sup> (Kawana, 2008, s. 81)

### 5.1.2 Metamorfóza

K čemu ale směřují deformace postav z ostatních povídek? Postavy procházejí méně či více drastickými změnami, aby se staly něčím jiným, něčím novým. Postavy metamorfují.

---

<sup>14</sup> „*Ama* (v doslovném překladu „žena moře“) je označení pro ženy, které žijí většinu života u moře, kde několik hodin denně při potápění sbírají mušle, chobotnice, humry, mořské ježky nebo mořské řasy. Jsou schopné potápat se do hloubky 10 m a umějí zadržet dech na několik minut.“ (Edogawa, 2016)

<sup>15</sup> „*Rampo* ve svých pracích pracuje s vyobrazeními mrtvých ženských těl, aby upozornil na nebezpečí nemožnosti kontrolovat svůj vlastní obraz ve městě, kde zevnějšek je občas jediný aspekt identity, který je uznáván.“

„*Metamorfóza se potom v tomto mytologicko-psychologickém pohledu jeví jako sestup do hlubin nebo cesta k tomu, co je jiné.*“ (Peprník, 2003, s. 12)

Je důležité brát na vědomí, že Edogawa Rampo byl motivem metamorfózy velmi zaujat, a proto se jí tolik věnoval ve svých příbězích. Sám na toto téma napsal esej: *A Desire for Transformation (1954)* (Jacobowitz, 2008), kde zdůrazňuje touhu člověka po proměně. Nutno podotknout, že M. Peprník ve své knize *Metamorfóza jako kulturní metafora (2003)* rozlišuje mezi termíny metamorfóza a transformace. Metamorfózu přiřazuje lidem a dává jí negativní náboj, i když objasňuje, že je i metamorfóza pozitivní, zatímco transformaci staví do kontextu změny neživých objektů a dává jí pozitivní význam. Vzhledem k anglickému překladu Rampovy eseje však tyto termíny budou v této práci užívány jako synonyma.

„*Moje definice metamorfózy vychází z definice biologické metamorfózy: metamorfózu definuji jako proces náhlé proměny jedné formy života v druhou.*“ (Peprník, 2003, s. 8) Tato definice jakkoli výstižná, zcela nevyhovuje našim potřebám. Prvním problémem je slovíčko *náhlé*. Ano, některé proměny v knize jsou náhlé například v povídce *Zrcadlové peklo*, stanou se takřka přes noc jiné, ale trvají o mnoho déle, například v případě člověka křesla, či Tokiko v povídce *Housenka*. Dále se může zdát zavádějící fráze *proměny „jedné formy života v druhou“*, postavy si totiž ponechávají své tělesné schránky. Nejedná se o tak drastické proměny jako například u Řehoře Samsy, který se stal broukem. Proto nám pomůže k definování metamorfózy v Rampových povídkách toto rozšíření definice: „*Jako nadpřirozený jev metamorfóza stojí v příkrém rozporu se zákonitostmi našeho světa, jako psychický jev vypovídá o tom, co je skryté v podvědomí a co zase narušuje racionalitu řádu, kterým se člověk zaštitil, aby mohl nerušeně žít ve společnosti, a který je nutný, aby společnost mohla fungovat*“ (Peprník, 2003, s. 11) Metamorfóza v autorových povídkách sice není čistě nadpřirozený jev, protože její příčina je naznačena, či vysvětlena, zcela však odpovídá rysům psychické proměny. Její původ je totiž často silně spojen s psychickým stavem postavy, či jejím sociálním okolím.

Nejčastěji vnímáme metamorfózu jako proces negativní. Jakmile člověk projde proměnou v jinou bytost, jedná se většinou o bytost „*hierarchicky nižší formy bytí*“ (Peprník, 2003, s. 12). Tyto formy nadále rozděluje na démonické, animální a vegetativní. (Peprník, 2003) A uplatnění těchto typů metamorfózy vidíme i u E. Rampy. Hlavní postava *Zrcadlového pekla* nabývá démonického vzezření po noci v zrcadlové kouli. Animální se stává hlavní postava *Slepé bestie*, která ve svém honu za dokonalým uměním zcela opustí lidskost. Této

proměny dosáhne i jeho první partnerka – oběť Ranko Mizukiová, kdy se zcela oddá živočišným hrátkám v honbě za slastí. Animální je i chování Tokiko, která podléhá svým choutkám a pak ve chvíli šílenství vypíchne svému manželovi oči. Do vegetativního stavu se transformuje nadporučík Sunaga, jehož zranění jej uvrhnou do stavu, jež vyžaduje nepřetržitou péči. Vidíme tedy, že autor přistupoval k metamorfóze z více úhlů pohledu a zkoumal její možnosti.

Jak jsme zmínili výše, metamorfózy v příbězích E. Rampy jsou odrazy psychického stavu jedince a mají vždy nějaký původ. V *Proměně* od F. Kafky, které je nejznámějším dílem s touto tematikou, se Řehoř Samsa stane broukem z ničeho nic. V povídce *The Second Face* Marcele Aymého se jednoho náhodného rána muž středního věku probudí jako své dvacetileté já. Všechny tyto příklady, se kterými byl autor osobně obeznámen, se věnují tématu metamorfózy, ta ale není motivovaná, proměna nastane nahodile. Právě naopak je tomu u Rampových povídek. Vidíme, že v povídce *Člověk křeslo* je výrobce židlí nespokojen se svým zevnějškem, který je příčinou jeho osamění. V povídce *Housenka* mladá Tokiko nesnáší život, ke kterému je skrze svého manžela uvázána, a nemůže jej vystát. V novele *Slepá bestie* není slepci žádný dotek, žádné ženské tělo nikdy dostatečné, aby splnilo jeho ideál o kráse haptického umění. A v *Zrcadlovém pekle* není hlavní postavě žádný odraz či zrcadlo nikdy dost, dokud nepostaví obří zrcadlovou kouli a nepřekročí hranice reálného a mystického.

„*Metafora v tomto pohledu má funkci identifikace určité skryté stránky lidské mysli a povahy.*“ (Peprník, 2003, s. 10) Tyto postavy jsou neustále nespokojené se stavem, ve kterém se nacházejí. Tato nespokojenost následně vede k posedlosti a touze být něčím jiným. Metamorfóza poté těmto postavám pomáhá dosáhnout toho, po čem tak usilovně toužili. Stává se obrazem psychické změny člověka, je přímým následkem jeho posedlosti.

## 5.2 Dehumanizace a hledání lidskosti

Zajímavým jevem je způsob, jakým sám autor poukazoval na proměnu svých postav – skrze názvy svých povídek. „*Základní funkce titulu spočívá v tom, že označuje dílo, podává čtenáři první informaci o něm (...). Název nejenom označuje dílo a podává předběžné informace o něm, ale současně také dává jakýsi klíč k jeho chápání.*“ (Všetička, 2003, s. 227) Již v názvech svých povídek autor odhaluje, jakých nelidských rysů jeho postavy nabydou a pomocí nich nastoloval tematiku hranice lidskosti.

V názvu povídky *Člověk křeslo* vidíme směr, kterým se postava bude ubírat. Tím, že ji takto nazval již předestírá motiv metamorfózy. Člověk z důvodu výše popsaných pohnutek se pomalu stává křeslem objektem každodenního užití. Nikdo z uživatelů křesla netušil, že pro ně pouhý předmět skrývá lidskou bytost.

Ve *Slepé bestii* slepec neprojde fyzickou deformací, ale jeho touha po doteku a bezskrupuletní honba za novým typem umění je bestiální. Je ochoten jít doslova přes mrtvolu, sám v dopise na rozloučenou psal: „*Je naplněno (jeho dílo) čerstvou krví sedmi žen. Ano, sedmero žen pro ně obětovalo svůj život.*“ (Edogawa, 2016, s. 309) Zde již není možnost nějakého vývoje, Slepá bestie v názvu je rovnou spojena se slepcem a není pro něj úniku. Slepec se postupně stává bestií a my jen sledujeme, jak tento svůj osud naplňuje a svou krutost prohlubuje do nevídaných rozměrů. „*Spolu s těmi, které tam hodil, nyní byly ve vodě hlavy, ruce a nohy dvou lidských těl. Zaplnily celou vanu, Jako když se do vody vhodí brambory, aby se omyly. (...) Celé to představení se z hrůzostrašného proměnilo spíše v hořce komické. (...) ,Ha, ha, ha! Lidé chudáci netuší, jaké je to potěšení koupat se spolu se slizkými kusy lidské mrtvolu, které voní jako čerstvé teplé syrové maso! Ach, nádhera! To se ani nedá vydržet! Celé tělo se mi chvěje! Mě snad z toho pukne srdce!*“ vykřikoval.“ (Edogawa, 2016, s. 290)

Nejmarkantnější je tento jev v povídce *Housenka*. Člověk zbaven všech končetin a části končetin kognitivních funkcí často popisován jako „*kus masa*“ jako „*torzo*“, oslepen manželkou podléhající vlastním tužbám, o němž autor nakonec píše: „*Vypadal doslova jako obrovská žlutá housenka.*“ (Edogawa, 2016, s. 165) Nejen že, je postava takto popisována a její vzhled se s housenkou takřka překrývá. Nakonec ještě musí čtenář pozorovat, jak se nadporučík stejně jako housenka travou doplazí ke své smrti.

Metamorfózy jsou pro postavy již předem určené, ve formě názvu je jim nalepena nálepka jinakosti, název je zbavuje lidskosti a nedávají nám jinou možnost než na ně pohlížet jako na doslova jiné tvory.

Zjistili jsme, že autor vystavuje své postavy různým situacím. Nechá ze zdánlivě běžných myšlenek a lidské těkavosti vzniknout obsesi, která vede k deformaci jedince, jež vede k následné proměně postav v jiné bytosti. Jejich metamorfózu předestírá již pomocí názvů některých povídek. Tyto proměny jsou různého typu a jejich nositelé se také liší ať už pohlavím, povoláním či bohatstvím. Na této škále lidí Edogawa Rampo zobrazuje dehumanizaci jednotlivých postav a debatuje hranici lidskosti.

A kde se vlastně tyto hranice nacházejí? Co činí člověka člověkem? V *Housence* Tokiko nachází lidskost svou i svého muže poté, co jí manžel odpustí její chování vůči němu, výrobce židlí se touží znovu stát člověkem poté, co se zamiluje do ženy, která pravidelně sedávala v křesle. Avšak druhá část postav je transformována natolik, že jejich lidskost je navždy ztracena. Muž, který vyvázl ze *Zrcadlového pekla* získává podobu „d'ábla“, jehož stav není možné nijak zvrátit. Slepá bestie se chová bestiálně, dokud nevytvoří nový typ umění, je ale toto umění dostatečné vykoupení mnoha obětí žen, které kvůli němu položily život? Muž, který se stane housenkou nemá jinou možnost než ukončit svůj život, aby se zbavil své nelidské podoby.

A proč vlastně autor nechával své postavy, aby prošly takovými proměnami? Všechny jeho postavy jsou produkty své doby. Již výše v historickém kontextu jsme si popsali, jakými zásadními proměnami prošla japonská společnost. Jak se z ní stala konzumní masa honící se za uspokojením svých potřeb a tužeb smyslových, smyslných a sexuálních. Postavy jsou tímto světem strženy a již se nemohou z něj vymanit.

## Závěr

Cílem této práce byla analýza a interpretace vybraných motivů v díle *Zrcadlové peklo* od japonského autora Edogawa Rampy. Vybranými motivy byly smysly, deformace a dehumanizace. Abychom autorově tvorbě lépe porozuměli, tak jsme si představili jeho život a dílo a zasadili jej do historicko-sociálního kontextu, jež se ukázal jako zásadní pro interpretaci těchto motivů.

Autor byl svědkem proměny feudální společnosti v moderní masovou společnost s kulturou konzumu, která se odráží na smyslovém prožívání nejen lidí, ale i postav. Zrak, který je přehlacen vším moderním nabývá v Rampových povídkách významu iluze a mystifikace, zatímco opomíjený hmat se stává prostředkem nového zkoumání reálného světa. Díky tomuto důrazu na smysly autor vykresluje vizuálně ohromující obrazy, které mají za úkol zmást a pohrávat si s percepcí čtenáře, aby jej šokovaly a přivedly k otázce, co je vlastně opravdové.

Dále jsme se věnovali motivům deformace a dehumanizace. Ukázalo se, že autor je tímto motivem velmi zaujat, vzhledem k tomu, že se v jeho díle hojně vyskytuje v různých podobách i přístupech, a dokonce na toto téma napsal i esej *A Desire for Transforamtion (1954)*. Toto zaujetí vychází ze zájmu o člověka, jeho mysl a způsoby jakými ji lze ovlivnit a jak mysl ovlivňuje vše okolo. Rampo hledá identitu člověka v době plné válek, násilí a povrchního života. Ptá se po lidství a jeho hranicích, které jsou v době reklamy a produktů velmi mlhavé. Rampovy postavy v tomto světě hledají konstanty v podobě obsesí nad zdánlivě všedními, či přehlédnutelnými předměty a pocity. Snaží se samy sebe definovat skrze své touhy, pocity a smysly, ale to vede k sebedestrukci, či destrukci dalších lidí. Autor při tom zaujímá postoj pozorovatele, pouhého vykreslovatele obrazů, jež tento proces živě dokumentují.

Rampův styl spojení japonského mysticismu a živé vykreslování morbidních scén se západním přístupem chladné logiky a až odosobněného vypravěčství dal vzniknout jeho osobnímu stylu a po druhé světové válce otevřel dveře dalším autorům japonské detektivky a hororu, jako byli *Seiši Jokomizo (1902–1981)* nebo *Seičó Macumoto (1909–1992)*.

A způsob, jakým popisuje moderní společnost a člověka je aktuální i nyní. Nejspíš proto je jeho dílo v Japonsku stále populární a jeho zpracování či odkazy k autorovi můžeme vidět v nejrůznějších médiích i dnes na příklad ve filmech jako *K-20 (2008) od Šimako Sató*, také v dramatu např. *Janeura (2002) od Jóji Sakate* či v populárních japonských médiích jako je manga a anime. Rampou byl inspirován i v české tvorbě umělec Jan Švankmajer, který roku 2007 vytvořil ilustrace na základě příběhu *Člověk židle* (Jakobowitz, 2008).



## Použitá literatura

### Internetové zdroje:

KIMIE, Itakura. *Edogawa Ranpo's World of Mystery and Terror* [online]. 2021, 28. 10. 2021 [cit. 2024-04-10]. Dostupné z: <https://www.nippon.com/en/japan-topics/g01199/>

MYSTERY WRITERS OF JAPAN, INC. *Mystery Writers of Japan, Inc.* [online]. 2013, 2019 [cit. 2024-03-06]. Dostupné z: <http://www.mystery.or.jp/en/>

THACKER, Eugene. Defining J-horror: Early encounters with the unhuman. *The Japan Times* [online]. Tokio: The Japan Times, 2016, [cit. 2024-03-06]. Dostupné z: <https://www.japantimes.co.jp/culture/2016/11/05/books/defining-j-horror-early-encounters-unhuman/>

THACKER, Eugene. Defining J-Horror: The erotic, grotesque 'nonsense' of Edogawa Rampo. *The Japan Times* [online]. Tokio: The Japan Times, 2017 [cit. 2023-06-12]. Dostupné z: <https://www.japantimes.co.jp/culture/2017/01/07/books/defining-j-horror-erotic-grotesque-nonsense-edogawa-rampo/>

VESELÝ, Karel. GROTESKNÍ HLUK Z JAPONSKA: Přítakat životu skrze perverzi. A2 [online]. Praha: A2 kulturní čtrnáctideník, 2009 [cit. 2023-06-12]. Dostupné z: <https://www.advojka.cz/archiv/2009/11/groteskni-hluk-z-japonska>

### Tištěné zdroje

COLAVITO, Jason. *Knowing Fear: Science, Knowledge and the Development of the Horror Genre*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2008. ISBN 978-0-7864-3273-8.

GOETHE, Johann Wolfgang von. *Smyslově-morální účinek barev*. Hranice: Fabula, c2011. ISBN 978-80-87635-99-5.

JACOBOWITZ, Seth a Edogawa RAMPO. *The Edogawa Rampo Reader*. Fukuoka: Kurodahan Press, 2008. ISBN 9784902075250.

KAWANA, Sari. *Murder Most Modern: Detective Fiction and Japanese Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008. ISBN 978-0-8166-5659-2.

KEMP, Sarah. *Shogunate Japan: 800 Years of Military Control*. Trocadero Publishing: Sydney, Australia, 2001. ISBN 978-086427-292-8.

MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, 699 s. ISBN 80-7185-669-X.

OREL, Miroslav a Věra FACOVÁ. *Člověk, jeho smysly a svět*. Praha: Grada Publishing, 2010, 248 s. Psyché. ISBN 978-80-247-2946-6.

PEPRNÍK, Michal. *Metamorfóza jako kulturní metafora: James Hogg, R.L. Stevenson a George Mac Donald*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003, 154 s. ISBN 8024406780.

RAMPO, Edogawa. *Zrcadlové peklo*. Praha: Argo, 2016. ISBN 978-80-257-1821-6.

REISCHAUER, Edwin O. a Albert M. CRAIG. *Dějiny Japonska*. Vyd. 2., dopl. Přeložil David LABUS, přeložil Jan SÝKORA. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 476 s. Dějiny států. ISBN 978-80-7106-513-5.

SILVERBERG, Miriam Rom. *Erotic Grotesque Nonsense: The Mass Culture of Japanese Modern Times*. Berkeley: University of California Press, 2006. Asia Pacific modern. ISBN 978-0-520-26008-5.

SULLIVAN, Jack a Jacques BARZUN. *The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural*. Viking Penguin Inc.: United States of America, 1986. ISBN 0-670-80902-0.

VŠETIČKA, František. *Kroky Kalliopé: o kompoziční poetice české prózy čtyřicátých let 20. století*. Olomouc: Votobia, 2003, 285 s. ISBN 807198549X.

WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta. *Slovník japonské literatury*. Praha: Nakladatelství Libri, 2008, 335 s. ISBN 9788072773732.

## ANOTACE

<b>Jméno a příjmení:</b>	Anežka Sedlářová
<b>Katedra:</b>	Katedra českého jazyka a literatury
<b>Vedoucí práce:</b>	Mgr. Daniel Jakubíček, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2023

<b>Název práce:</b>	Povídkový soubor Zrcadlové peklo analýzy a interpretace vybraných motivů
<b>Název v angličtině:</b>	Short Stories Set: Mirror Hell – Analysis and Interpretation
<b>Anotace práce:</b>	Tématem této bakalářské práce je interpretace a analýza vybraných motivů z povídkového souboru Zrcadlové peklo. Zabývá se detektivní prózou, ale převážně hororovou literaturou v Japonsku na přelomu 19. a 20. století a ve 20. století. Soustředí se na dílo Edogawy Rampa a motivy smyslů, deformace, proměny a dehumanizace.
<b>Klíčová slova:</b>	Edogawa Rampo, ero guro, moga, metamorfóza, smysly, horor, deformace,
<b>Anotace v angličtině:</b>	The topic of this bachelor's thesis is interpretation and analysis of chosen motives from the short stories set Mirror Hell. It deals with the subject of detective fiction, but mostly of horror literature in Japan at the turn of the 19th and 20th centuries and in the 20th century. It focuses on the work of Edogawa Rampo and motifs of the senses, deformation, metamorphosis and dehumanization.
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	Edogawa Rampo, ero guro, moga, metamorphosis, senses, horror, deformation,
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	
<b>Rozsah práce:</b>	35 stran
<b>Jazyk práce:</b>	Český jazyk