

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI**

**Filozofická fakulta  
Katedra asijských studií**

**MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Žánr kaidan a jeho vliv na moderní japonský filmový horor**

**Kaidan Genre and Its Influence on Modern Japanese Horror Cinema**

**OLOMOUC 2017 Filip Haken**

**Vedoucí diplomové práce: Prof. Dr. Zdeňka Švarcová**



Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl veškeré použité prameny a literaturu.

V Olomouci dne ..... Podpis: .....

## **Anotace**

Jméno a příjmení autora: Filip Haken

Název práce: Žánr kaidan a jeho vliv na moderní japonský filmový horor

Fakulta a katedra: Filozofická fakulta, Katedra asijských studií

Vedoucí práce: Prof. Dr. Zdeňka Švarcová

Počet stran: 71

Počet znaků s mezerami: 127 878

Počet použitých pramenů a literatury: 62

Klíčová slova: duchové, horor, Japonsko, kaidan, Kruh, Nenávist

Ve své diplomové práci se chci zabývat problematikou literárního žánru kaidan a jeho vlivy na filmovou podobu moderního japonského hororu. Především druhá zmiňovaná oblast si zaslouží hlubší zájem, neboť v období 21. století představuje jeden z hlavních kanálů, skrze které japonská kultura proniká do masového povědomí. Pozornost zaměřím primárně na dílo Jocuja kaidan a filmy spadající do skupiny tzv. nového japonského hororu, z nichž se budu zabývat především dvěma mezinárodně nejproslulejšími - Ringu a Džu-on. Je nutné dodat, že v případě zkoumání Jocuja kaidan, tedy díla z období Edo vytvořeného původně jako hra divadla kabuki, budu vycházet z jeho literární podoby, která v českém překladu vyšla v souboru japonských drammat Kalhoty pro dva.

## **Poděkování**

Děkuji paní Prof. Dr. Švarcové za podnětné rady a připomínky, které mi pomáhaly při tvorbě této práce. Děkuji nejbližšímu okruhu přátel za podporu, především mému duševnímu bratrovi Josefovi K. Děkuji všem hudebníkům, jejichž tóny a rytmy mi dodávaly sílu nepolevit. Děkuji tomu, kdo mi v roce 2004 pod vánoční stromeček nadělil videokazetu s filmem Kruh.

# Obsah

Anotace .....	4
Ediční poznámka .....	7
Úvod .....	9
1. Vymezení žánru – horor, kaidan a j-horor.....	11
1.1 Horor .....	11
1.2 Kaidan.....	13
1.3 J-horor.....	15
2. Postavy před proměnou v duchy a příčiny jejich transformace.....	18
2.1 Zhrzená Oiwa.....	18
2.2 Zrůdné dítě Sadako .....	20
2.3 Inspirační zdroje pro Sadako .....	23
2.3.1 Okiku.....	24
2.3.2 Skupina Fukurai .....	25
2.4 Rodinné peklo ve filmu Nenávist.....	27
3. Postavy duchů a jejich kooperace s okolím.....	29
3.1 Pomsta ve světě japonských duchů .....	29
3.2 Oiwa a manželská msta.....	33
3.3 Pomsta skrze videokazetu ve filmu Kruh.....	36
3.4 Prokletý dům ve filmu Nenávist.....	40
4. Vizuální podoba duchů.....	45
4.1 Vizualizace duchů do období Edo.....	45

4.2 Vizualizace duchů v moderním japonském hororu.....	48
5. Zrcadlo a zrcadlový odraz.....	51
5.1 Oiwina proměna.....	53
5.2 Projekce prokleté videokazety.....	54
5.3 Srovnání děl Jocuja Kaidan a Kruh.....	57
5.4 Minoritní úloha zrcadla v Nenávisti.....	58
Závěr.....	60
Abstrakt.....	63
Prameny a literatura.....	64
Obrazová příloha.....	70

## **Ediční poznámka**

Pro přepis japonských jmen, výrazů a názvů je použita česká transkripce. Anglická transkripce je použita pro zachování již poangličtěných jmen. Japonská vlastní jména píše v japonském pořadí (příjmení a jméno). Kurzívou píše cizojazyčné výrazy a názvy uměleckých a odborných děl. Pokud pro dané dílo neexistuje český název, užívám názvu originálního s výjimkou díla Jocuja kaidan.



## Úvod

Když se v roce 2002 objevil v kinech snímek *Kruh* režiséra Gore Verbinskiho<sup>1</sup>, západní svět byl zasažen mánií „té dívky z videokazety, která vyleze z televize a zabije tě“. Po letech dominance amerických *slasher*<sup>2</sup> filmů, které kladly důraz na vyvražďování skupinek amerických středoškoláků, přinesl *Kruh* do hororového světa svěží novátorství. Postupně rostl zájem i o původní japonskou filmovou verzi z roku 1998, díky čemuž se západu otevřel zcela nový svět japonských hororů.

I já osobně jsem jako milovník všemožných tváří děsu a hrůzy podlehl kouzlu nových japonských hororů, což mě později přivedlo k hlubšímu studiu dalších forem a žánrů japonského strašidelného universa. České překlady japonské literatury nabízí bohatý zdroj studijního materiálu a lze říci, že u nás nechybí žádné z velkých děl oné tematiky. Při čtení scénáře dramatu *Strašidelný příběh z Jocuji* čili *Jocuja kaidan* si nebylo možné nevšimnout zcela jasných podobností s některými moderními filmy. A právě to mne nakonec přivedlo k myšlence tyto potenciální vztahy podrobněji rozpracovat a zkoumat, jak moc velký vliv měla starší japonská hororová díla na současnou filmovou produkci.

Ve své práci zkoumám dva signifikantní žánry japonského hororu, které křížují napříč všemožnými uměleckými platformami. Jsou to *kaidan* a *j-horor*. I když oba z nich skýtají obrovské množství různých témat, svoji pozornost jsem se rozhodl zaměřit na téma nejvýraznější a nejčastěji zpracovávané – na japonské pomstychtivé duchy *júrei* a jejich poddruh *onrjó*. Tyto postavy zkoumám z několika různých aspektů, a kromě studia jich samotných, svoji pozornost upírám i na jejich interakci s ostatními postavami. Mnoho případů se totiž vyznačuje silným vztahem duchů k okolí, ve kterém se vyskytují, což jsem se rovněž rozhodl do své práce zahrnout. Jediná kapitola, jejímž hlavním objektem zájmu není samotná postava ducha, se zaměřuje na problematiku zrcadlového odrazu, ovšem ani v ní nebylo možné se od duchařské tematiky zcela oprostit, neb s ní úzce souvisí.

---

<sup>1</sup> Gore Verbinski (n. 1964).

<sup>2</sup> Slasher lze definovat jako „hororový film s obvykle jedním vraždícím maniakem, který systematicky vraždí své oběti za použití nožů a ostatních ostrých předmětů z domácnosti.“ (definice dostupná na <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=slasher&defid=880274>) [navštíveno 3. 5. 2017] V 90. letech a na počátku milénia byly populární například série *Vřískot* nebo *Tajemství loňského léta*.

Jako hlavní metodu zkoumání jsem použil především komparaci. Srovnávám jedno dramatické dílo řadící se ke klasickému hororu s dvěma díly moderního filmu. Mimo to se ovšem minoritně věnuji i spoustě jiných děl z obou období. Každá z kapitol 2 až 5 obsahuje teoretickou bázi zkoumané problematiky, kterou užívám buďto jako rámec podpírající rozbor děl nebo ji následně na tato díla aplikuji. Protože se soustředím na velké množství uměleckých forem, rozhodl jsem se do popředí mého výzkumu dosadit samotný hororový prvek a nezabývat se dopodrobna zákonitostmi jednotlivých forem<sup>3</sup>.

Svým bádáním jsem se snažil dokázat, že hlavní atributy moderního japonského hororu, které učarovaly nespočtu diváků, nejsou fenoménem zcela novým, ale do určité míry čerpají svoji inspiraci ze starších zdrojů. Odborná literatura si často vystačí s lakonickými výroky, dle kterých inspirační pouto mezi *Jocuja Kaidan* a novým japonským hororem existuje, ovšem komplexnější pohled na tuto problematiku nenabízí. Co se týče samotných autorů filmů, ti se k inspiraci kaidany příliš nehlásí, a jak uvádím později, někdy je i popírají. I přesto jsou ovšem tyto inspirační zdroje patrné. Pokusím se tak o hlubší analýzu těchto inspiračních vztahů, která má za cíl ověřit, jak moc silný vliv měl starý japonský horor na ten nový.

---

<sup>3</sup> Mám na mysli konkrétně divadlo kabuki, jehož náročné zákonitosti nemá pro moji práci význam podrobněji zkoumat.

## 1. Vymezení žánru – horor, kaidan a j-horor

V první kapitole se věnuji teoretickému vymezení všech žánrů, které jsou pro moji práci klíčové. Mimo dvou hororových žánrů japonského původu, kaidanu a j-hororu, ke kterým se řadí mnou rozebíraná díla, se stručně věnuji i hororu obecně. Cílem této kapitoly je uvést čtenáře do kontextu jednotlivých žánrů a jejich specifik, což by mělo posloužit k lepšímu porozumění obsahu všech kapitol v této práci.

### 1.1 Horor

Pokud je vysloven pojem „horor“, v mysli vyvstanou asociace se strachem, tmou, zabíjením a nespočtem dalších nelibých skutečností. I když žánr vzbuzuje příslušné asociace velice snadno, vytvořit jeho komplexní definici vyžaduje náročnější úsilí, není-li to snad zcela nemožné. Cuddon definuje hororový příběh jako „fiktivní prozaické dílo různé délky [...], které čtenáře šokuje nebo ho dokonce děsí, může také vzbuzovat pocity odporu a opovržení.“ (Cuddon, 1984: 11) Podle Prohászkové, která se ve své práci snaží nalézt shrnutou definici hororu, je třeba zachovávat obezřetnost, protože definice operující s pocity niterního pnutí se neomezují pouze na horor, ale platí i pro příbuzné žánry jako například detektivka nebo thriller. Podobný efekt mají i definice vystavěné na pocitech strachu či na výskytu lidské krve. (viz Prohászková, 2012: 1) Jiným způsobem polemizuje Carroll, který uvádí, že horor je často charakterizován přítomností monstra, což ale také není pouze doménou hororu, neboť monstrum se může vyskytovat třeba i v pohádkách, v nichž ovšem může postrádat požadovaný děsivý efekt. (viz Carroll, 1990: 16)

Na neotřelou definici hororu jsem narazil v knize *The Horror Film*. Prince v ní píše, že horor staví svoji tvář na úzkosti člověka, který je nucen přesvědčovat se o své vlastní lidské povaze. Ta se často ocitá v nejasné pozici, neb bývá konfrontována s něčím, co přesahuje hranici „lidského“, a nezávisí na tom, zda se jedná o ducha či zvíře. Konfrontace přirozeného s nepřirozeným tak vytváří hororový prožitek. (viz Prince, 2004: 2) Tato definice mi přijde výstižná, neboť ji lze aplikovat i na horory, kde figurují lidské zabijáky, kteří odchylku od „lidského“ vyjadřují svými hrůznými činy. Podobně ji lze uplatňovat například i na šokující zobrazování lidských vnitřností

a jiného obsahu lidského těla známého pod názvem *gore*<sup>4</sup>, které též představují odchylku od „lidského“; v opozici tak stojí lidský zevnějšek a korporální nitro, které bývá běžně lidskému zraku skryto.

Na otázku, co je horor, odpovědět umíme poměrně dobře. Situace se ale mění s otázkou, co je pro člověka tolik přitažlivého na zkušenostech, které ve své přirozenosti lidské nátuře odporují. Proč se lidé už od pradávna scházeli a vyprávěli si strašidelné příběhy? Carroll se na tyto otázky snaží nalézt odpověď a odkrýt pozadí „paradoxu hororu“. Ve své knize *The Philosophy of Horror or Paradoxes of The Heart* vykládá touhou po ambivalentním zážitku za pomoci psychoanalýzy a potlačených tužeb nebo ji připodobňuje k náboženské zkušenosti, která v sobě mísí pocity fascinace a hrůzy. Pro obecný přehled hororového žánru se mi zdá ale vhodnější podrobněji předvést Carrollův obecnější výklad přitažlivosti hororu, podle nějž staví do centra pozornosti své hypotézy monstrum, které ač vzbuzuje pocity odporu, tak na druhou stranu svoji odchylkou od standardu naší zvědavost přitahuje. A tato silná zvědavost po poznání neznámého může přebít i pocity odporu, hrůzy a strachu. (viz Carroll, 1990: 188)

Na závěr považuji za důležité upozornit na rozdíly mezi vnímáním nadpřirozena v kontextu západních a východních kultur. Na tuto problematiku naráží Gál ve své diplomové práci a udává, že v západní kultuře představují duchové a jiné nadpřirozené entity narušení přirozeného řádu a jsou obecně považováni za součást fikčního světa. Kdežto v asijských kulturách představují stále něco aktuálního a živoucího, což vychází s rozdílného chápání hranic mezi světem živých a mrtvých. Oba světy nejsou navíc tak striktně odděleny a vzájemně se více ovlivňují, na základě čehož se skutečnosti pro nás běžně nadpřirozené vnímají jako běžná součást fungování světa. Tato vymezení je třeba brát v potaz především u teoretických děl, která se snaží o vymezení hororového žánru. (viz Gál, 2014: 36)

## 1.2 Kaidan

Od obecného hororu přecházím k hororu japonskému, a to konkrétně k tradičnímu japonskému žánru kaidan<sup>5</sup>, který využívá široké palety uměleckých forem

---

<sup>4</sup> *Gore* má v angličtině význam přibližně odpovídající sousloví „násilně prolitá krev“. Protože se tato šokující estetika projevuje ve vizuální rovině, omezuje se především na filmová díla.

od ústní slovesnosti, literatury, až po divadlo. Na počátku shledávám nutným dodat, že tento žánr nelze označit za čistě hororový, protože mnohé kaidany se věnují pouze fantastické či jiné zvláštní tematice<sup>6</sup>. Reider kaidany popisuje následovně: „Nyní stejně jako v minulosti, kaidany jsou příběhy, které se obecně modelují jako nadpřirozené. Někdy jsou surrealistické a mohou na nás působit jako zvláštní, podivné či děsivé.“ (Reider, 2000: 266) Jejich popularita sílila především v období Edo<sup>7</sup>, ve kterém se také široce aplikoval samotný termín. Kaidany navazují na ústní lidovou slovesnost, jejíž příběhy lidem často zprostředkovávali profesionální vyprávěči *otogišú*<sup>8</sup> na různých společenských setkáních. Děsivý aspekt příběhů byl ceněn například při pohřebních rituálních hlídkách nebožtíků, protože pomáhal zúčastněným zachovávat bdělost. (viz tamtéž, 266-267)

Boháčková v doslovu ke knize *Vyprávění za měsíce a deště*<sup>9</sup> pátrá po inspiračních zdrojích kaidanu. Jeho hlavní inspiraci se stal japonský folklór, který si mnoho charakteristik propůjčoval z mytologie čínské či indické. Čínská kultura pak hrála významnou roli při formování přímo edského kaidanu, když v Japonsku rostl zájem o čínskou povídku. Japonští autoři své čínské vzory postupně přetvářeli do podoby, kdy čínské reálie nahradily ty japonské. V dílech se časem odrážely japonské zvyky a objevovaly se v nich japonské postavy. Je zajímavé, že Japonci tyto příběhy obohatili o nové rozměry, neboť k realismu a poněkud strohé strašidelné hodnotě čínských příběhů přidávali romantický nádech a zasazení do kontextu buddhistických představ. (viz Akinari, 1971: 179-182)

---

<sup>5</sup> Kaidan (jap. 怪談) nabízí svoji definici na základě japonských znaků, které lze přeložit jako „podivné vyprávění“ či „zvláštní příběh.“ Kaidan někdy slouží pro označení podivných příběhů napříč celou japonskou historií, ale někdy se užívá pouze jako pojem pro díla z období Edo.

<sup>6</sup> Například ve slavné sbírce příběhů Lafcadio Hearn (1850-1904) Kaidan, jenž vychází z japonské lidové slovesnosti, se objevuje příběh Akinosukeho sen, který postrádá jakékoliv prvky děsu a hrůzy. Vypráví o fantastickém snu, ve kterém se muž stane vládcem ostrovního království, a po probuzení tento muž zjišťuje, že jeho sen se částečně prolíná s realitou.

<sup>7</sup> Období Edo (江戸, 603-1867).

<sup>8</sup> *Otogišú* (jap. 御伽衆)

<sup>9</sup> *Vyprávění za měsíce a deště* (*Ugecu monogatari*, 雨月物語) – kniha japonského literáta Uedy Akinariho poprvé vydaná v roce 1776; obsahuje devět příběhů s fantastickými a hororovými motivy a s nespočtem odkazů na japonskou historii a literaturu. V doslovu českého překladu knihy ji Libuše Boháčková označuje za „[...] nejen nejdokonalejší dílo japonské fantastické literatury, nýbrž i významný mezník v dějinách japonské literatury vůbec.“ (Akinari, 1971: 184) Kendži Mizoguchi natočil v roce 1953 úspěšnou filmovou verzi, jejíž vliv rezonuje i v dílech současných filmových tvůrců.

Je náročné unifikovat tematický styl kaidanů, protože jejich obsah nabízí opravdu pestré spektrum různých témat. Na základě děl, se kterými jsem přišel do kontaktu, zde uvádím několik příkladů. Častým motivem vyskytujícím se v kaidanech jsou duchové; mohou to být přízraky zemřelých žen, které odmítají opustit náš svět, protože je tu zadržuje břemeno dávných silných citů, anebo to mohou být přízraky obývající opuštěná a zapomenutá místa jako horské chatrče či opuštěná stavení. V mnoha kaidanech se také objevují duchové japonských historických osobností, kteří poukazují na nešťastný odchod ze světa živých. Pozitivní postavy představují buddhističtí mnichové, kteří dokážou nadpřirozeným jevům čelit. Dále se čtenář (divák či posluchač) setká se spoustou minoritních témat, jako jsou například kouzelné předměty či převtělování lidské duše do zvířecího těla.

Na tradici kaidanu navazuje i stejnojmenný filmový směr, jehož rozkvět započal po Druhé světové válce a pokračoval v šedesátých a sedmdesátých letech 20. století. Gál píše, že počátky tohoto směru jsou spojeny s filmovými adaptacemi her divadla kabuki<sup>10</sup>, z nichž první byla *Tókaidó jocuja kaidan*<sup>11</sup> z roku 1912. Z důvodu nedostatečného akademického zmapování lze směr nejjednodušeji charakterizovat skrze časové a místní umístění a také skrze typologii vyskytujících se postav. Díla se odehrávají během období Edo, v tehdy stejnojmenném hlavním městě<sup>12</sup> či v Kjótu a mimo typických dobových postav typu samuraj či obchodník zobrazují především pomstychtivé duchy žen. (viz Gál, 2014: 30, 32-33)

Jako představitel žánru kaidan jsem si pro svoji práci vybral divadelní hru Nanbokua Curuji IV.<sup>13</sup> *Jocuja kaidan*<sup>14</sup>. Rozhodl jsem se pro tento krok jednak z důvodu, že hra bývá uváděna jako jeden z nejznámějších kaidanů v historii žánru, a jednak kvůli skutečnosti, že hra se stala předlohou pro nespočet filmových a jiných adaptací, které nepřestávají vznikat ani v současnosti<sup>15</sup>. Hra se zabývá vztahem mezi

---

<sup>10</sup> Kabuki (歌舞伎) – typ japonského divadla, které je charakterizováno okázalým líčením, zpěvem a tancem.

<sup>11</sup> Film režíroval Makino Šózó (1878-1929), jeden z prvních japonských filmařů vůbec.

<sup>12</sup> Názvem Edo se označovalo tehdejší Tokio.

<sup>13</sup> Curuja Nanboku IV. (1755-1829).

<sup>14</sup> Hra měla premiéru v roce 1825.

<sup>15</sup> Poslední filmovou adaptaci natočil slavný japonský režisér Miike Takaši v roce 2014 po názvem Kuime (喰女 クイメ).

chudým samurajem<sup>16</sup> Iemonem a jeho ženou Oiwu, která pod vlivem Iemonovy zrady umírá a vrací se ze záhrobí jako duch, aby svoji smrt pomstila. Autor pro svoji hru adaptoval „hororový příběh ze sedmnáctého století, který byl právě tehdy populární v podání vypravěčů, o žárlivé ženě ze čtvrti Jocuja, která spáchala sebevraždu a posedla jako duch svého manžela.“ (Novák, 1997: 199-200) Zápletka se na první pohled řadí k čistokrevným hororům, ovšem podle Shiraneho je její síla i v komických pasážích<sup>17</sup>, které společně s hrůzou a děsem vytváří brilantní ironickou směs. (viz Širane, 2008: 457)

### 1.3 J-horor

Podobně jako v případě kaidanu, i j-horor nenabízí zrovna nejsnadnější definici. Na první pohled by se mohlo zdát, že hláska „j“ odkazuje k anglickému označení Japonska, a celý termín tak k japonskému hororu všeobecně<sup>18</sup>. Ve skutečnosti tato premisa vyžaduje dalšího upřesnění. Bravo a Rodríguez uvádí, že termínem se původně označovaly japonské hororové filmy z pozdních devadesátých let minulého století<sup>19</sup>, ale zároveň připouští aplikovatelnost termínu na některá díla z dalších asijských zemí a dokonce i z USA. Spíše než původ vzniku tak termín vyjadřuje specifický okruh témat. Žánr dále charakterizuje větší zaměření na psychologii na úkor speciálních efektů, díky čemuž není potřeba tolik finančních prostředků na výrobu filmů. Tvůrci filmů zároveň uplatňují dostupnější technologie a distribuce probíhá i formou poštovních objednávek. Filmy tak vnikají napůl studiově, napůl nezávisle. (viz Aragón, 2016: 744) Thompson

---

<sup>16</sup> Nanbokuova hra bývala uváděna společně se samurajskou hrou z 18. století jménem Čúšingura (jap. 忠臣蔵), která reflektovala samurajské ideály cti a oddanosti. Juxtapozici těchto dvou her lze chápat jako zesměšnění zmíněných tradičních hodnot, protože v Jocuja kaidan je samuraj prezentován jako postava úpadková, která pro peníze a sex neváhá obětovat svoji ženu. Satira byla reakcí na upadající prestiž a ideály samurajů, ke kterým v 19. století docházelo. (viz Shirane, 2008: 456-457)

<sup>17</sup> Za komický se považuje například nadměrný výskyt samoučelných zločinů. Hra celkově ustupuje logickému vnímání reality a upřednostňuje pokud možno nepřerušovaný proud zábavy, čehož dosahuje zakomponováním různých triků a speciálních efektů. (viz Novák, 1997: 200) Ignorance logiky na úkor zábavy je běžně užívána i ve filmových hororech. Oběť prchající před vrahem by za běžných okolností měla spoustu příležitostí, jak se zachránit, ovšem kvůli divákovu prožitku jí tvůrci filmu předurčí osud opačný.

<sup>18</sup> Trend používání prvních hlásek názvů jednotlivých států se do všeobecného povědomí přenesl z hudebního světa, když se vyskytly názvy j-pop a c-pop, které odkazovaly k populární japonské a čínské hudbě.

<sup>19</sup> Časové vymezení zahrnuje i raná léta první dekády nového milénia.

také zmiňuje brilantní práci se zvukovými efekty, které fungují v těsnější asociaci s filmovými duchy. Jejich účinek tak mimo jiné spočívá v tom, že děsivé zvuky vnímá jak divák, tak filmová postava. (viz Thompson, 2017)

Jak již bylo zmíněno, důležitým prvek j-hororu je specifická tematika. Ta zahrnuje časté zakomponování děsivých vraždících duchů a nutno dodat, že ve většině případů se jedná o ženy. Specifická estetika duchů obsahuje dlouhé černé vlasy, bílý make-up, bílé šaty, což podrobněji rozpracovávám v následujících kapitolách. Kladné postavy jsou často matky řešící problémy související s nedostatečným rodičovstvím. Nelze opomenout atmosféru melancholie a lidské samoty, které jsou podtrženy pochmurnými barevnými tóny šedé, zelené a bledě modré.

Moderní japonské horory ovšem nestojí pouze na superlativech. Po úspěchu několika nejvydařenějších filmů lze sledovat určité snižování standardu, ne-li přímo úpadek. Motiv vlasatých ženských duchů ztrácí své kouzlo a jeho nekončící řetězec recyklací nepřináší žádné inovátorské počiny. Na vině jsou i nepřilíš propracované a laciné digitální efekty, které mnohdy vzbuzují spíše pobavení než hrůzu. Důležité je nazírat na tento úpadek v rámci celkového úpadku japonského filmu, který podle Adama Torela způsobuje několik skutečností. První z nich je, že produkční společnosti se silným zaměřením na výdělek odmítají financovat projekty bez výdělečného potenciálu. I když je film schválen, tvůrci za něj obdrží velice malou odměnu. A v neposlední řadě zmiňuje i problém japonské mentality a jejího vlivu na filmovou kritiku, která tím pádem postrádá upřímnost<sup>20</sup>.

Z žánru j-horor jsem pro své rozbory vybral dva filmy, které nespádají do zmíněné kategorie úpadkových filmů. První z nich je *Kruh* natočený v roce 1998 Nakatou Hideem<sup>21</sup>. Ten svoji zápletku staví na legendě o prokleté videokazetě, po jejíž projekci divák do sedmi dnů zemře, pokud v tomto mezičase nevytvoří kopii a neukáže ji další osobě. Za smrtí obětí stojí duch nešťastně zemřelé Sadako, která skrze videokazetu vykonává svoji mstu. Druhým filmem je *Nenávist* Šimizua Takašiho<sup>22</sup>, který vypráví příběh jiné nešťastně zemřelé ženy, jejíž msta se váže na prokletý dům.

---

<sup>20</sup> Viz Japan Today: *3 reasons Japanese movies today suck, according to distributor and producer Adam Torel*, 14. 4. 2016, <https://japantoday.com/category/entertainment/3-reasons-japanese-movies-today-suck-according-to-distributor-and-producer-adam-torel> [navštíveno 3.5. 2017].

<sup>21</sup> Nakata Hideo (n. 1961).

<sup>22</sup> Šimizu Takaši (n. 1972).



Oba filmy jsou považovány za vynikající zástupce žánru a dokonce platí za vůbec nejslavnější z nich<sup>23</sup>. Takový punc jim přísluší mimo jiné i pro jejich velkou popularitu na západě, kde byly adaptovány do podoby slavných amerických remaků<sup>24</sup>.

O stupni popularity obou filmových sérií svědčí i fakt, že původně hroživé postavy o svoji prvotní auru částečně přichází a stávají pevnými prvky světové popkultury po vzoru jiných hororových ikon jako například Drákula či Frankensteinovo monstrum. V americké kinematografii nalezneme několik případů, kdy oba filmy byly cílem parodických adaptací. Konkrétně uvádím film *Scary Movie 3*<sup>25</sup> nebo animovaný komediální seriál *Family Guy*<sup>26</sup>, který dokonce zparodoval oba filmy. V Japonsku zase vznikl bizarní film *Sadako vs. Kajako*<sup>27</sup>, který na filmovém plátně postavil obě postavy proti sobě. A dalšího komentáře nepotřebuje událost, která byla uspořádána za účelem propagace daného filmu, při níž se na baseballovém zápase objevily oba duchové a odehráli symbolický zápas. (viz Stolworthy, 2016)

---

<sup>23</sup> Murguia dokonce Kruh považuje za příčinu veškerého boomu moderních japonských hororů. (viz Murguia, 2016: 264)

<sup>24</sup> Pojem označuje nové zpracování staršího díla.

<sup>25</sup> *Scary Movie 3* (r. David Zucker, 2003).

<sup>26</sup> *Family Guy* (seriál vytvořil Seth McFarlane a na televizních obrazovkách běží od roku 1999).

<sup>27</sup> *Sadako vs. Kajako* (貞子 vs. 伽椰子, r. Širaniši Kódži, 2016).

## 2. Postavy před proměnou v duchy a příčiny jejich transformace

Jak jsem již zmínil v první kapitole, zápletka japonských strašidelných příběhů bývá mnohdy vystavěna na konceptu pomsty vykonávané duchem navrátilším se ze záhrobí. Nedílnou součástí narativu tvoří zároveň i události odehrávající se v období před vstupem nadpřirozených běsů do děje, které nám dávají možnost pochopit hlubší příčinu probíhajících jevů a osvětlit motivaci děsuplného jednání duchů či monster<sup>28</sup>. Po mstě žíznící subjekty bývaly kdysi běžnými žijícími lidmi, jejichž životní dráhu přerušil násilný tragický čin spáchaný třetí stranou. V této kapitole se věnuji analýze postav, budoucích antagonistů, právě v období před transformací v monstra. Pozornost zaměřím také na ostatní postavy<sup>29</sup>, události a společenské faktory, které nesou podíl na vzniku monster. Okrajově hodlám zmínit i různé kulturní zdroje či skutečné osobnosti, bez kterých by charakteristika postav ztrácela na komplexnosti.

### 2.1 Zhrzená Oiwa

V díle *Jocuja Kaidan* předchází Oiwině smrti sled několika událostí zcela světského rázu. Konflikty jednotlivců se přetváří do konfliktů klanových a linie jednotlivých postav se zaplétají do složité a zmatené zápletky. Pro moji práci si vystačím pouze s fragmenty narativu týkající se Oiwy a jejího manžela Iemona; vnučka bohatého samuraje Kiheie, Osode, se zamiluje do Iemona, manžela Oiwy. Aby si muže zcela získala, rozhodne se jeho stávající manželku otrávit jedem, který má zohavit Oiwinu tvář natolik, že manžel už o svoji choť nebude déle jevit zájem. Zájem o novou, mladší nevěstu nemusel být ale podmíněn zohavujícím jedem, protože samotný Iemon plánuje jiný způsob jak svoji ženu kompromitovat – snaží se svoji manželku přistihnout během vyfabulované nevěry. Jak uvádí Newbery, nevěra manželky v dobách feudálního

---

<sup>28</sup> U asijských hororů s duchařskou tematikou obecně lze v mnoha případech polemizovat o příslušném žánrovém zařazení, neb strašidelné prvky nemají funkci primární, slouží pouze jako doprovodná součást melodramatického příběhu.

<sup>29</sup> Nutno dodat, že ve všech třech analyzovaných dílech se jedná o nejbližší kruh rodinných příslušníků – rodiče či životní partery.

Japonska opravňovala muže k tomu, aby svoji ženu potrestal smrtí<sup>30</sup>. (viz Newbery, 2009: 7)

I když se nepřátelé pokusí Oiwu zničit několika různými způsoby, její smrt budou mít na svědomí pouze nepřímo. Skutečný způsob smrti je doprovázen ironizující auro - Oiwa ve své podstatě umírá nedopatřením v momentě, když při útěku narazí na meč zaseknutý ve zdi. Iemon, její choť, se tedy na její smrti nepodílí přímo. Fakt, že Oiwu zavraždil její manžel, je ale běžně prezentován v krátkých shrnutích příběhu hry, což lze s velkou pravděpodobností přikládat nesourodnosti děje ve velkém počtu adaptací díla<sup>31</sup>, jenž se liší mnohdy pouze v drobných ale důležitých detailech. Pro ilustraci uvádím například slavnou filmovou adaptaci *Tókaidó Jocuja Kaidan*<sup>32</sup>, ve které se Oiwa meče chopí vlastníma rukama a spáchá sebevraždu.

Pokud bychom chtěli hledat viníka Oiwiny smrti, daná situace by nenabízela snadné rozuzlení. Jed způsobující zohavení poslala Oiwě Iemonova milenka, aniž by měl Iemon o tomto činu ponětí. Navzdory faktu, že si Oiwa svoji smrt přivodila sama, by bylo hypoteticky možné přičítat vinu za její skon majiteli smrtelné zbraně, tj. sluhovi Koheiovi. Ovšem ani jedna ze zmíněných postav se nestane primárním cílem Oiwiny pomsty. Co tedy funguje jako hnací kolo pomsty? Namísto viny za smrt je pomsta vystavěna na porušení manželského pouta a nepotlačitelných žárlivých emocích.

Do osudného momentu své smrti nevykazuje Oiwa jakékoliv charakteristiky, které by předznamenávaly její budoucí cestu. Svoji oddaností k manželovi a horoucím citem dokonce představuje naprostý protipól mstícího se monstra. Ani motiv mateřství,

---

<sup>30</sup> Problematika nevěry z dobového právního hlediska podává důkaz o silné nerovnosti pohlaví. „Nevěra spáchaná mužem nebyla uznávána dokonce ani jako prohřešek, naopak ženy a konkubíny byly trestány smrtí (*šizai*, 死罪); stejně tak jejich milenci. V případě, pokud muž svoji ženu přistihl skutečně při činu, bylo jeho manželským právem domáhat se spravedlnosti tím, že je oba na místě zabil. Tokugawské zákony sice rozlišovaly rozdíl alespoň mezi nevěrou a znásilněním, ale větší význam práv manžela vyplýval z faktu, že znásilnění vdané ženy bylo trestáno smrtí, kdežto znásilnění svobodné ženy bylo trestáno vyšším stupněm vyhnanství (*omoki cuihó*, 重追放). (Botsman, 2005: 30)

<sup>31</sup> Velký počet adaptací díla má často za následek vytvoření statutu quo, v rámci kterého bývá neseadné určit, co je skutečný originál. Autoři adaptací za výchozí text považují i již zadaptovanou verzi, což způsobuje iluzi „falešných originálů“. Vztahy mezi adaptací a originálem se ve své studii věnuje Julian Stringer a skvěle ilustrující příklad uvádí na multiplatformní frančize *Kruh*. Originál vznikl v roce 1991 jako kniha. Ovšem pro budoucí tvůrce filmového remaku z roku 2002 se „originálem“ stala japonská filmová verze z roku 1998, k čemuž přispíval i fakt, že anglický překlad knihy prozatím neexistoval. (viz Phillips, Stringer, 2007: 299–300)

<sup>32</sup> *Tókaidó Jocuja Kaidan* (東海道四谷怪談, r. Nakagawa Nobuo, 1959).

tolik oblíbený mezi tvůrci japonských hororů, zde není dále rozvíjen a neexistuje žádná spojnice mezi dítětem a již transformovanou variantou Oiwy<sup>33</sup>. Oiwa sice dítě porodí, ale brzy na to umírá a dítěte se ujímá sluha Kohei.

## 2.2 Zrůdné dítě Sadako

Při sledování filmu *Kruh* se málokterý divák ubrání pocitům strachu a úzkosti, což platí dvojnásob v souvislosti se scénami, v nichž se zjevuje démonická persóna Sadako<sup>3435</sup>. Její ikonický vzhled „mrtvé mokré dívky“<sup>36</sup> prozrazuje málo o kdysi žijící osobě stejného jména, které osud již od dětství kvůli jejím zvláštním schopnostem připravil existenci naplněnou nepochopením a nenávisťí okolí blízkého i širokého.

Pro širší pochopení Sadačina osudu a jejích činů je bezprostředně nutné zkoumat i rodičovské zázemí, ze kterého dívka vzešla. Nejdříve se zaměřím na postavu matky, Jamamury Šizuko, protože indicie k pochopení jejího osudu divákovi bez větších překážek předkládají tvůrci přímo ve filmu. Šizuko se svoji dcerou žila na ostrově Ošima<sup>37</sup> a od běžných obyvatel ji odlišoval „dar“ tzv. ESP<sup>38</sup>, v rámci čehož oplývala schopnostmi předpovídat budoucnost nebo číst lidem myšlenky. Slovo dar jsem záměrně opatřil uvozovkami, neb neobvyklé psychické schopnosti přinášely postavě ve

---

<sup>33</sup> Považuji za přínosné zmínit slavný dřevoryt z roku 1836 zobrazující Oiwu, který namaloval Kunijoši Utagawa (1798-1861), mistr dřevotisků *ukijoe* (viz příloha č. 1). Žena je na něm zpodobněna jako duch držící své zesnulé dítě, ač ve hře tato scéna obsažena není.

<sup>34</sup> Sadako, japonsky 貞子, znamená doslova „cudné dítě“. Příspěvatelé na fanouškovské stránce The Ring Wiki nalézají spojitost mezi Sadačinou „cudností“ a tzv. Morrisovým syndromem, v rámci kterého se u chlapců vyvíjí ženské tělesné charakteristiky a muž se cítí být ženou, ovšem nevyvinuté ženské pohlavní orgány znemožňují sexuální styk. Tento atribut Sadako je rozvíjen v pokračováních knihy, ve filmovém zpracování není zmiňován. (viz The Ring Wiki: *Sadako Yamamura*, [http://ring.wikia.com/wiki/Sadako\\_Yamamura](http://ring.wikia.com/wiki/Sadako_Yamamura) [navštíveno 3. 5. 2017].)

<sup>35</sup> Na stejné fanouškovské stránce se spekuluje o spojitosti mezi klesající oblíbou jména Sadako v japonské společnosti. Kdysi běžné jméno se nyní dostává do negativní konotace se zlými duchy. (viz. tamtéž)

<sup>36</sup> Slosloví „mrtvé mokré dívky“ (v anglickém originále ‚dead wet girls‘) vděčí za svoji existenci Gradymu Hendrixovi, americkému spisovateli a specialistovi na japonský horor, který je poprvé použil během rozhovoru v rádiu. Navzdory humornému tónu a neformální simplifikaci dané problematiky termín trefně popisuje antihrdinky z Nakatových filmů *Kruh* a *Temné vody* a jejich amerických remaků. (viz McRoy, 2008: 82)

<sup>37</sup> Film se natáčel na ostrově Izu Óšima, nacházejícím se nedaleko Tokia.

<sup>38</sup> ESP – mimosmyslové vnímání (anglicky *extra-sensory perception*). „Vnímání bez zapojení známých smyslů.“ (Rhine, 1997: 11) Termín pod sebou sdružuje psychické schopnosti jako například telepatie, telekineze či jasnovidectví.

většině případů pouze negativa. Část jejích schopností nepochybně zdědila i dcera, a i pro ni se ukázaly být jednoznačným prokletím.

Když pozornost zaměříme na Sadačina otce, situace už tak jednoznačná není. Balmainová píše: „[...] film (na videokazetě, poznámka autora) očividně naznačuje, že Sadako je produktem nepřirozeného početí, zplozeným její matkou a vodním božstvem.“ (Balmain, 2008: 171) Ve filmu je kladen důraz na vztah Šizuko k mořským vodám. Obyvatelé ostrova Ošima chovali k moři posvátnou úctu, protože jim zajišťovalo obživu, ale občas si vybralo daň v podobě lidských životů. Z toho důvodu nepokládali lidé za vhodné, aby kdokoliv zachovával k moři „bližší vztahy“<sup>39</sup>. A právě svých nevídaně blízkým vztahem k moři se Šizuko odlišovala od ostatních krajanů. Jako mladá sedávala hodiny na mořském pobřeží a hleděla na mořskou hladinu. Šizučin bratranec ve filmu vypovídá, že k moři někdy promlouvala řečí nelidského původu a zdálo se, jakoby v ní taková činnost vyvolávala libé pocity. V rámci fikčního světa nehodlám Šizučin vztah k moři považovat za projev choré mysli, neboť se během většiny svého života projevovala jako mentálně zdravá. Zhoršení mentálního stavu postavy se objevuje až v souvislosti s obdobím před sebevraždou (viz níže.)

Teorie, že Sadako není zcela lidského původu, by usnadňovala vysvětlení jejich neobyčejných schopností. Nelze popřít, že Sadako zdědila parapsychické schopnosti po své matce, ovšem v jejím případě intenzita parapsychologického umu nespočetně přesahuje limity její matky. Nicméně film nutí diváka spojovat postavu Sadako s postavou doktora Ikumy Heihačiróa a vzbuzovat dojem, že se jedná o jejího skutečného otce, ovšem explicitně taková relace ve filmu nikdy vyjádřena není. Ať už budeme považovat doktora Ikumu za otce či pouze otčima, pro Sadako zůstává postavou výsostně důležitou, protože zpečetí její osud - hodí ji do ikonické studny a tím ji připraví o život.

Pro vývoj Sadačina charakteru považují za klíčový vztah k matce Šizuko, jakožto jedinému skutečnému rodiči, se kterým Sadako vyrůstala. Jak se dozvídáme z flashbacků, které zažívají Rjúdži a Reiko na ostrově Ošima, vzájemný vztah matky

---

<sup>39</sup> Vztah ostrovanů k moři je koncentrován v dialektickém přísloví しょーもんばかりしていると、ぼうこんがくるぞ (*šómon bakkari šite iru to, bómon ga kuru zo*). Na základě anglického překladu ve filmových titulcích, lze přísloví do češtiny přeložit následovně: Pokud si budeš zahrávat s vodou, monstra si pro tebe přijdou.

a dcery se výrazněji začíná komplikovat od veřejné akce, během níž Šizuko prezentuje své parapsychické schopnosti. Do nádob jsou vkládány svitky s nápisy a Šizuko má za pomoci svých schopností zjistit obsah svitků. Ač se experiment daří skvěle a Šizuko nechybje, jeden z novinářů v publiku označí nevybíravým způsobem akci za frašku. Aby bránila svoji matku, Sadako pobouřeného novináře užitím svých schopností zabije a ten padá k zemi s děsem vepsaným ve tváři. Dozvídáme se tak, že Sadako má schopnost zabít pouhým přáním. Matka je činem šokována a Sadako provinile utíká pryč. Dopad nešťastného vystoupení vyústí v ostrakizaci matky a dcery. A situace později tragicky graduje sebevraždou Šizuko, která se už dále nedokáže vypořádat s tíživým osudem a svůj život ukončí skokem do sopky. Jak odkazují záběry z prokletého videa, na kterých se formuje japonské slovo *funka*<sup>40</sup> a lidé se v agónii plazí po zemi, ostrov Ošima byl v roce 1950 zasažen sopečnou erupcí<sup>41</sup>. Šizuko události předpovídala krátce před spácháním sebevraždy. (viz Balmain, 2008: 171)

Podle Balmainové ztělesňují výše popsané skutečnosti vlivy, které Sadako staví do archetypální pozice mstící se ženy. Zároveň dodává, že na Sadako lze nahlížet jako na nevinnou oběť mužského útlaku<sup>42</sup> a absence mateřské lásky. (viz Balmain, 2008: 174) Nelze jinak než souhlasit se skutečností, že nedostatečná mateřská péče měla na vývoj Sadako klíčový vliv. Bez pochyby by člověk hledal z pohledu dítěte tragičtější neštěstí, než je přerušení mateřského pouta. Zde navíc figuruje dobrovolné rozhodnutí matky opustit své dítě, což v Sadačiných očích muselo znamenat nezměrnou křivdu. O jejím vysoce vřelém vztahu k matce vypovídají kupříkladu události z veřejné demonstrace parapsychologických schopností Šizuko. I když by ani sebesilnější citová vazba neměla sloužit jako omluva za vraždu nevinného člověka, i tak nacházím v Sadačině deformovaném uvažování jistý stupeň logiky – snažila se pouze bránit svoji matku čelící napadení.

---

<sup>40</sup> *Funka* (噴火) – erupce.

<sup>41</sup> Mcroy zdůrazňuje analogický vztah mezi Šizuko (v textu chybně označovanou jako Samara) a Reiko; obě ženy fungují jako svobodné matky, následkem čehož čelí společenskému útlaku, se zaslouží o činy, které by měly potenciálně vést k jejich širšímu společenskému uznání. Ať už hovoříme o předpovědi erupce či o nalezení „klíče“ k prolomení Sadačiny kletby v případě Reiko, oba činy oplývají potenciálem zachránit mnoho lidských životů. (viz McRoy, 2008: 87-88)

<sup>42</sup> Troufám si tvrdit, že Balmainová ve své knize Introduction to Japanese Horror Movie v některých momentech užívá až přílišně nadinterpretované hypotézy.

Na druhou stranu bych Sadako nepřiřítal status oběti mužského útlatku, protože nenávisť a vyloučení ze společnosti bylo dílem okolí jako celku, nehledě na rozlišování pohlaví. Jako klíčový důkaz mé hypotetické antiteze spatřuji fakt, že Sadako jako vykonavatel pomsty pohlaví nerozlišuje a jediným rozhodujícím hlediskem je zhlédnutí prokletého videa. Nicméně opačný výklad problematiky, má též své opodstatnění a dílo lze z feministického hlediska interpretovat. Jeden z možných způsobů interpretace filmu závisí na premise, že Sadako je do studny svržena svým otcem, který ztělesňuje mužskou autoritu. Na základě takového scénáře pak lze následně Sadačinu pomstu interpretovat jako hněv vůči zločinům současným i minulým, jež byly na ženách spáchány příslušníky mužského pohlaví<sup>43</sup>. (viz Mark Frey, 2002) Zároveň se nabízí otázka, zda zastánci takové teorie nevychází z nesprávných dat, protože dr. Imamura, jak jsem již zmínil dříve, by neměl být považován za pokrevního otce Sadako, ale pouze za otčíma.

### **2.3 Inspirační zdroje pro lidskou podobu Sadako**

Fragment mojí práce bych chtěl věnovat dalším zdrojům, kterými byla inspirována lidská varianta postavy Sadako a postava její matky, Šizuko. Věnuji se zde třem zdrojům - starému japonskému příběhu a dvěma skutečným historickým osobnostem, které propůjčily postavám Sadako a Šizuko specifické charakteristiky. Ženy ze skupiny doktora Fukuraie sice nijak nesouvisí s tradičním edským kaidanem, ovšem v širším kontextu lze pověsti o těchto ženách považovat za potenciální extenzi ústní lidové slovesnosti, která i dnes může ovlivňovat vznik hororových příběhů podobným způsobem, jako tomu bylo v období Edo.

---

<sup>43</sup> Jak Frey dále uvádí, v americkém remaku dochází ke kompletní negaci proklamované teorie o pomstě pod vlivem mužského útlatku, neb Samaru do studny shodí její vlastní matka. (viz Mark Frey, 2002)

### 2.3.1 Okiku

Velice významnou předlohou pro Sadako se stalo *Vyprávění o Okiku*<sup>44</sup>, jenž pojednává o mladé služebné a samuraji Aojamovi Tessianovi. Samuraj nachází v dívce zalíbení, ta ho ale zarputile odmítá. Pod vlivem dívčina neutuchajícího odporu se samuraj rozhodne dívku získat lstí. Nakáže Okiku spočítat sbírku 10 vzácných talířů, ve které jeden talíř úmyslně schází. Dívka je následně obviněna ze ztráty talíře, což je pozice, ve které samuraj nevinnou dívku potřeboval. Nabídne jí milost výměnou za milenecký poměr, a když dívka ani tak nesvolí, za trest ji zabije a hodí do studny. Jak jistě kaidanů znalý člověk tuší, smrtí příběh nekončí. Dívka se mezi živé vrací jako duch, v závislosti na různých zakončeních příběhu ale ne nutně jako duch prahnoucí po pomstě. Existuje verze, v níž Okiku svoji post-mortální pomstu úspěšně vykoná a samuraje přivede k šílenství končícímu smrtí, ale také se lze setkat s mírnější variantou, ve které duch dívky setrvává na dně studny a každou noc počítá do osudového čísla 9, přičemž ukončení devítkového cyklu je doprovázeno srdceryvným zakvílením. (viz Balmain, 2008: 64) Santa Cruz dodává: „[...]protože je to pasivní duch bez tužeb po pomstě, pravděpodobně se domnívající, že je hoden takového konce, jeho akční perimetr je redukován na samotnou studnu, z které vylézá v podobě červa<sup>45</sup> s lidskou hlavou [...]“. (Santa Cruz, 2016: 157)

Balmainová tento příběh společně s dílem Jocuja Kaidan považuje za dva nejvýznamnější modely japonských filmových žen-duchů prahnoucích po pomstě. (viz Balmain, 2008: 64) Není pochyb o přímém vztahu mezi Okiku a Sadako; středobodem obou postav se stává studna, která přebírá funkci hrobu a v rovině spirituální se stává

---

<sup>44</sup> Příběh je také známý pod názvem *Bančó Sarajašiki* (japonsky 番町皿屋敷). Všeobecné oblíbenosti se těšil především od roku 1741, ve kterém byl poprvé adaptován do podoby hry japonského loutkového divadla *bunraku*. O tehdejší oblíbenosti svědčí o skutečnost, že se duch Okiku stal oblíbeným motivem ve výtvarném umění. Navíc se díky hře proslavil hrad Himedži, na kterém se hra odehrává, protože lidé toužili spatřit osudnou studnu. V roce 1824 vznikla kabuki verze s větším důrazem na romantičnost a další následuje v roce 1916 (autorem byl Okamoto Kido, 1872-1939). (viz Roberts, 2010: 102)

<sup>45</sup> „V roce 1795 příběh znovu ožil v souvislosti s bizarním problémem s vodou v Japonsku: staré studny byly zaplaveny červy se segmentovanými těly, která měla pokryta vlákny podobajícími si hedvábí. Když lidé nabírali vodu ze studní, ve vědrech se nacházeli tyto červi. Kdosi propojil červy se starou pověstí a brzy nato červy každý nazýval *okiku muši* (jap. お菊虫, v překladu brouci Okiku, pozn. aut.). Někteří lidé věřili, že červi jsou reinkarnací Okiku. Dobový výtvarník, Kacušika Hokusai (1760-1849), nakreslil ilustraci spojující pověst a zamoření červy dohromady: jeho dřevotisk zobrazuje obřího segmentovaného červa s hlavou ženského ducha, jak vylézá ze staré dřevěné studny na pozadí modře nočního nebe.“ (Roberts, 2010: 102)



sídlem ducha. Podle informací v Bushově knize Nakata Hideo napojení na Okiku sám přiznává a dodává, že „[...] studny jsou symbolickými pojítkem s nevědomím. Podobně jako mosty a *torii*<sup>46</sup>, studny komunikují se světem mrtvých.“ (Bush, 2001: 20) I přes mnohé podobnosti ale existují i rozdíly mezi oběma postavami; Sadako představuje neskonalé zuřivější a krutější alternativu a její perimetr působnosti není tolik vázán na samotnou studnu<sup>47</sup>.

### 2.3.2 Skupina Fukurai

Suzuki Kodži nenacházel inspiraci pouze v prostředí strašidelných příběhů, při formování svých postav sáhnul i po osudech skutečně žijících osobností. Osobně považují za velice efektivní, že se autor rozhodl obohatit svůj příběh o punc částečné autenticity, neboť tím v případě znalosti souvislostí získává plíživá hrůza Kruhu na intenzitě. Realita koliduje s fikcí a v mysli vyvstává otázka „Co kdyby to bylo doopravdy?“, důsledkem čehož se čtenář/divák cítí o něco víc nesvůj. Zároveň lze Suzukimu přičítat zásluhu za znovuobjevení pozapomenutých kapitol japonské psychologie a zkoumání paranormálních jevů.

Předobrazem pro Kruh se v mnoha aspektech stala parapsychologická skupina Fukuraie Tomokičiho<sup>48</sup>, z ní konkrétně ženy Mifune Čizuko<sup>49</sup> a Takahaši Sadako<sup>50</sup>. První jmenovaná se do obecného povědomí zapsala jako údajná jasnovidka a psychické médium. Prvopočátky její slávy sahají do rodné prefektury Kumamoto, kde se etablovala jako lidová léčitelka, která dokázala pouhou silou myšlenky určit zdroj fyzických potíží. Když se zvěsti o dívčině nadání donesly k profesoru Fukuraiovi, i přes určitou míru skepticismu se rozhodl učinit experiment, v rámci něhož mělo médium číst popsané listy papíru uložené do papírové obálky. Experiment prováděný v dubnu 1910 v Kumamotu přinesl 65% úspěšnost. V témže roce proběhl klíčový experiment; papírová obálka byla nahrazena svařenou olověnou schránkou a výsledek nepřinesl

---

<sup>46</sup> *Torii* (鳥居) – „[...] posvátná brána, která označuje vstup k šintoistickým svatyním a odděluje lidský svět od světa duchovního.“ (Roberts, 2010: 117)

<sup>47</sup> Způsobům výkonu pomsty se věnuji v následující kapitole.

<sup>48</sup> Fukurai Tomokichi (1869-1952), významný japonský psycholog. Proslavil se svými parapsychologickými experimenty, kterými se i navzdory nepřízní akademického prostředí zabýval celý svůj život. (viz Takasuna, 2012: 149, 161)

<sup>49</sup> Mifune Čizuko (1886-1911).

<sup>50</sup> Záznamy o životních datech nebyly nalezeny.

jasný důkaz, že médium proklamované schopnosti skutečně má. Část vědecké obce experiment označila za neplatný. K závěru mohla přispět skutečnost, že Čizuko požadovala, aby byla v místnosti s manipulovanými materiály ponechána o samotě. (viz Takasuna, 2012: 153-154) Minichiellová naopak existenci nadpřirozených sil neztrácuje: „Ženy<sup>51</sup> samy byly nevzdělané, takže budily úžas už jen proto, že dokázaly rozlišit obtížné znaky ve složených slovech, nemluvě o schopnosti vidět je skrze ocelový plech.“ (Minichiello, 1998: 136)

Je zřejmé, že Šizuko a Čizuko sdílí údajné parapsychologické schopnosti a zároveň i účast na veřejných experimentech. V neposlední řadě obě ženy zahluje aura kontroverze a neprokázané ale ani nevyvrácené pravdivosti. Soubor paralel končí se sebevraždou, kterou podle Minichiellové donutilo Čizuko spáchat veřejné ponížení na jednom z veřejných experimentů. (viz Minichiello, 1998: 136) Zda Čizuko svůj život ukončila se stejnou tragickou pompou jako její fiktivní protějšek, lze pouze spekulovat. Další bádání komplikuje informační zmatek a nevěrohodnost napříč zdroji.

Druhá jmenovaná žena, Takahaši Sadako, propůjčila filmové postavě Sadako nejen jméno, atribut navýsost základní, ale i další charakteristiku. Údajně se jí přisuzovala schopnost přenést myšlenkový obraz na filmový pásek nebo jiné další médium<sup>52</sup>, a přetvořit tím hmotné na nehmotné pouhou silou myšlenky. (viz Blake, 2008: 53) Serióznost celého fenoménu ale naráží na nedostatek důkazů; existují pouze dokumentace experimentů, prováděných profesorem Fukuraiem, avšak neexistuje očitý svědek samotného procesu utváření. (viz. Takasuna, 2012: 156) I kdyby se jednalo z vědeckého hlediska o pouhopouhou fámou, filmová Sadako tuto schopnost ovládá a rozvíjí její základní koncept do úrovně, kdy je možno narušovat platné fyzikální zákony matérie a vraždit za živa i ze záhrobí.

---

<sup>51</sup> Fukurai spolupracoval s vícero ženskými médii.

<sup>52</sup> Schopnost označovaná jako *nensha* (念写).

## 2.4 Rodinné peklo ve filmu *Nenávist*

Film *Nenávist* nevěnuje příliš mnoho prostoru lidské fázi postav, které se změní v pomstu hledající duchy. Souvisí to i s výstavbou narativu, který příkládá důraz především na duchy jako vykonavatele pomsty. Na rozdíl od filmu *Kruh*, kde protagonisté aktivně pátrají po historii Sadako, protože jim taková činnost skýtá potenciální únik před hroživou kletbou, se v *Nenávisti* několik málo vyvolených dozví skutečné životní pozadí duchů v momentech těsně před svojí smrtí. Je to vymezeno i tím, že se zde neoperuje s předem daným limitem smrti (7 dní). Zde oběť do poslední chvíle netuší, že se přibližuje do náruče smrti. Kromě toho se film nechronologicky soustředí na několik různých obětí duchů, čímž se vytváří sled více či méně souvisejících epizod. Znat důvody pomsty a osud jejích vykonavatelů je důležité především pro diváka, aby lépe pochopil souvislosti a tím i snadněji pronikl do děje.

Za hlavní zápornou postavu lze považovat ducha Kajako, neboť ten se podílí na většině vražd v průběhu filmu, přestože se Kajako nestala jedinou obětí chladnokrevného a brutálního masakru. Předčasně končí životy celého zbytku rodiny Saekiů a to i včetně domácí mazlíčka – kočky. Své blízké zabil otec Saeki Takeo. Ve filmu je explicitně vyjádřeno, že ubodáním zabil pouze svoji ženu a kočku. O usmrcení syna Tošia nepadne žádná zmínka, vyšetřující policista se dokonce zmiňuje, že jeho tělo nebylo nikdy nalezeno, ale logicky si divák může odvodit, že vražda proběhla, protože se ve filmu zjevuje chlapcův duch. V případě otce se příčinu smrti nedozvíme, pouze je odhalena informace, že jeho mrtvé tělo bylo nalezeno na cestě u domu.

McRoy uvádí, že příčinou mužova mentálního kolapsu se stala údajná nevěra jeho ženy. Vystavěné rodinné tragedii připisuje funkci zkoncentrovaného modelu společenských změn v současném Japonsku. Konkrétně naráží na proměnu starého rodinného řádu, jenž ubírá ženám volnost v oblasti osobního růstu<sup>53</sup>. S rostoucí mírou ženské emancipace se bortí i staré řády; v 90. letech minulého století pokračuje rozklad tradiční široké rodiny, s čím je ovšem spojen i nárůst domácího násilí. Možná nevěra Kajako představuje pro Takea destrukci úzkého rodinného kruhu, který se paradoxně pokouší udržet a zachránit podkopáním jeho nosných základů. Psychotické a absolutně

---

<sup>53</sup> Ve scéně, během které se divák dozvídá o rodinné tragedii ze starého novinového článku, je dán důraz na Kajačino označení jako „žena v domácnosti“. Protagonistka tak zapadá do běžného sociálního vzorce dob minulých, kdy zaměstnáním ženy bylo starat se o domácnost, zatímco muž vydělával na společné živobytí.

iracionální chování zapříčinila krize identity muže Ipícího na ideálech minulosti<sup>54</sup> v okamžiku, kdy byl konfrontován s ženou nepodléhající jeho vlastní moci. (viz McRoy, 2008: 94-95)

Pokud pomineme teoretické schopnosti silné, na muži nezávislé ženy, lidské postavě Kajako autoři nepřidělili žádné speciální či nadpřirozené charakteristiky. Hovoříme zde v každém ohledu o zcela „lidské“ postavě. Nadpřirozené prvky přichází až jako důsledek tragických událostí, čímž si *Nenávist* osvojuje stejný model, jaký se uplatňuje v *Jocuja Kaidan*. Film dává nemalý důraz na motiv mateřství, který se ovšem plně projevuje až v příběhové části po vstupu nadpřirozených prvků.

---

<sup>54</sup> Zde vyvstane v mysli kupříkladu již zmiňované manželské právo z období šógunátu Tokugawa.

### 3. Postavy duchů a jejich kooperace s okolím

Téma této kapitoly plynule navazuje na téma kapitoly předešlé. Od lidské fáze postav přesouvám svůj zájem na postavy již proměněné ve mstící se duchy. Studium duchů v mnou analyzovaných dílech nabízí nemalý počet potenciálních hledisek, z nichž lze na danou problematiku nahlížet a jednotlivá díla srovnávat. Výběr jsem zúžil na jedinou základní oblast zkoumání; zaměřuji se na charakteristiku pomsty. Sleduji cílové subjekty pomsty ze záhrobí, způsoby a lokace její realizace v neposlední řadě se snažím nalézt odpovědi na otázku, zda mohou duchové svoji touhu po pomstě skutečně naplnit v celém svém rozsahu. Okrajově se chci věnovat i motivu mateřství, který se více či méně dotýká osudů hlavních antihrdinek. Mimo třech primárně analyzovaných děl uvádím i významné příklady jak z tvorby literární tak i filmové, které pomáhají dospět ke komplexnějšímu pohledu na problematiku. Shledávám podstatným sdělit, že vizuální podobě duchů, která tvoří neodmyslitelnou součást osobitosti japonských duchů, se budu podrobněji věnovat ve čtvrté kapitole.

#### 3.1 Pomsta ve světě japonských duchů

Pokud chceme proniknout detailněji do světa mstících se japonských duchů, je nutné specifikovat, kterou oblast bohaté japonské literární tradice budeme ve skutečnosti zkoumat. Esencí našeho bádání se stane výraz *júrei*<sup>55</sup> případně *onrjó*<sup>56</sup>. Podle Tsaiové je ekvivalentem *júrei* výraz duch ve významu, v jakém ho běžně užíváme v západní kultuře. *Júrei* se může stát každý člověk, který zemřel nepřirozenou smrtí; mohlo se tak stát vlastní rukou i rukou dalšího člověka, a to i včetně zabití během vojenských bitev. *Onrjó* představuje specifitější variantu japonského ducha, jehož existence je založena na náhlé nepředvídatelné smrti a na následné absenci řádného pohřebního rituálu. Trýzněný duch nemůže nalézt posmrtný klid, a proto se vrací do světa živých, kde baží po pomstě nebo se snaží urovnat nevyřešené záležitosti. (viz Tsai, 2009: 22) Hyland k definici dodává, že „[...] *onrjó* je fyzická manifestace aktivních tužeb ukřivděných jedinců.“ (Hyland, 2009: 40)

---

<sup>55</sup> Japonsky 幽霊.

<sup>56</sup> Japonsky 怨霊.

Předpokladem pro pomstychtivé chování duchů je situace, ve které veškeré příbuzenstvo tápajícího nebožtíka již vymřelo a nezbyl tak nikdo, kdo by obřady za klid duše provedl. Tento fenomén má svůj původ v konfucianismu<sup>57</sup>, který vyniká silně akcentovanou úctou k rodinným předkům, jejíž součástí může být dokonce i pomsta za nepravosti spáchané v nejbližším rodinném kruhu. Právě porušení konfuciánských mravoučných zásad jako například urážka předků, poskvrnění půdy či dehonestace vlastní rodiny může vést ke vzniku ducha hledajícího mstu. Jejich pomsta cílí nejen na přímé pachatele křivd, ale v některých případech i na další příslušníky rodu pachatele. Do soukolí pomsty jsou často zataženy i zcela nevinné osoby, které se provinily pouze příslušností k rodové linii. (viz Hyland, 2009: 40-41)

V případě *júrei* se lze běžně setkat s duchy mužského i ženského rodu. Naopak v souvislosti s druhým zmiňovaným typem se uplatňuje silná rodová ortodoxie. „[...] Většina *onrjó* jsou duchové žen, které za svého života trpěly láskou a po smrti tyto silné pocity žárlivosti, smutku a lítosti přetvořily v zoufalou zlomyslnost, která hledá pomstu na komkoliv, kdo jim utrpení způsobil.“ (Tsai, 2008: 22) Není náhodou, že postavy duchů ve všech třech dílech, kterými se ve své práci primárně zabývám, jsou ženy. Japonská hororová díla mnohdy reflektují archetypální mytologické představy, které se v japonské kultuře objevují po staletí.

Hyland nachází prvopočátky archetypálních ženských duchů již v době před příchodem konfuciánského myšlení do Japonska. Jako konkrétní příklad uvádí šintoistické mýty, obsažené v mytologické části kroniky *Kodžiki*<sup>58</sup>. Na pověsti o bohyni Amaterasu<sup>59</sup> demonstruje postavu ženy, která sice oplývá silami mocnějšími, než mají

---

<sup>57</sup> Konfucianismus – myšlenkový a náboženský systém vystavěný na učení čínského mistra Konfucia (551-479 př. n. l.).

<sup>58</sup> *Kodžiki* (712) – mytologicko-historická kronika sepsaná pravděpodobně Ó No Jasumaróem mapující vznik světa i stvoření císařského rodu. Na základě japonských znaků 古事記 se překládá jako Zápisky o starých věcech. Společně s kronikou *Nihonšoki* (720) tvoří dvě klíčová šintoistická díla.

<sup>59</sup> Amaterasu, bohyně slunce, se rozkmotří se svým bratrem Susanoo, bohem moře a bouře. Sérii podlých činů namířených proti Amaterasu zakončí její bratr stažením nebeského koně z kůže, důsledkem čehož se bohyně uzavře v jeskyni a svět přichází o sluneční svit. Bohyně odmítá opustit svůj úkryt, a tak ostatní bohové vymyslí lest, která by ji přiměla se z jeskyně vrátit. Když uspořádají hlasitou slavnost, Amaterasu se podvolí vlastní zvědavosti a opustí jeskyni. Situace využijí bohové a v rychlosti zatarasí vchod do jeskyně velkým balvanem, aby se nemohla vrátit zpět.

muži, ale na druhou stranu se nechává ovládat silnými emocemi<sup>60</sup> a má tendence chovat se neracionálně. I přes svoji obrovskou moc se dobrovolně uzavřela do izolace v jeskyni, ze které byla nevědomky vylákána vykonstruovanou lstí. Chování a charakter bohyně Amaterasu tak podle Hylanda utvářelo základní charakteristiky duchů *onrjō*. (viz Hyland, 2009: 47) Vliv na formování fenoménu *onrjō* měla i dualistická koncepce šintoistických bohů *kami*<sup>61</sup>. Pokud lidé nevykonávali stanovené obřady správným způsobem, existovala možnost, že se za běžných okolností klidná a mírumilovná bytost změní v pomstychtivého démona. (viz Brockman 2011: 20)

Koncept současných pomstychtivých duchů byl formován primárně během 8. století v období Heian<sup>62</sup>. Vznikal v těsné návaznosti na sílící vliv buddhismu a spirituality, která zahrnovala i posedlost duchy. Duchům ublížených osob byly také přičítány různé katastrofy a nešťastné události jako například požáry nebo zemětřesení. Když se incident takového rázu udál, sjednat nápravu bylo povinností buddhistického mnicha, který zlého ducha zahnal posvátnými rituály nebo alespoň mohl příbuzné informovat o příčinách duchova konání. Buddhismus považoval vznik *onrjō* za důsledek nakumulované špatné karmy, která byla ovlivněna smrtí doprovázenou silnými negativními emocemi. Jedna z hypotéz říká, že pro ženy exorcismus posedlých skýtal jistou možnost satisfakce vůči sílícímu mužskému vlivu ve společnosti. Také je třeba zmínit, že kletba vražedné pomsty se nevztahovala pouze na mrtvé. Duše žijícího člověka se mohla oddělit od těla a škodit jiným žijícím lidem<sup>63</sup>, což má kořeny v představách, že lidská duše se skládá z dobré a zlé části. (viz Brockman 2011: 18-20)

---

<sup>60</sup> Jednou z emocí, která údajně mění ženu v démona, je i žárlivost. Spojitost mezi ženou a žárlivostí v japonské kultuře lze vystopovat i v oblasti zcela praktické jako je písmo. Znak pro žárlivost nebo závist 妬 obsahuje radikál „žena“. Složené slovo *šitto* (嫉妬), které znamená „žárlivý“, obsahuje dokonce dva znaky s radikálem „žena“. Mimo žárlivost se ženám připisovaly i jiné nepříliš pozitivní vlastnosti; radikál „žena“ se vyskytuje například i v dnes již archaickém znaku pro slovo „hlučný“ (姦しい, *kamajašii*), a to hned v trojnásobném množství.

<sup>61</sup> *Kami* (神) – šintoistická božstva; za *kami* se mohou označovat zesnulé historické osobnosti, ale i neživé předměty typu kámen či určitá místa (vodopád).

<sup>62</sup> Období Heian (平安, 794-1185); období relativního míru, bohaté literární produkce a vytříbeného životního stylu dvorské šlechty.

<sup>63</sup> Známým příkladem je již zmiňovaný Příběh prince Gendžiho, ve kterém žárlivý duch paní ze Šesté ulice posedne princovu manželku paní Cesmínu a zapříčiní její smrt. Jedná se o tzv. jev *ikirjō* (生霊), který Bane charakterizuje jako silnou lidskou emoci, která se od hostitelova těla osvobodí a jako zákeřný duch škodí osobám, které zmíněnou emoci vyvolaly. Většinou se jedná o emoce negativního rázu jako například žárlivost nebo silná nenávisť. (viz Bane, 2016: 76)

O pevném ukotvení archetypu *onrjó* v japonské kultuře svědčí i úryvek z knihy *Vyprávění za měsíce a deště*. V příběhu Modrá kápě, který pojednává o mnichovi posedlém démonem vlastní nešťastné touhy, mistr Kaian vyjmenovává několik příběhu o posedlých a prokletých ženách a vzápětí se podivuje nad nezvyklou situací, že tentokrát má co dočinění s duchem mstícího se muže: „Ale tohle všechno byly ženy nebo dívky a nikdy jsem neslyšel o takovém případě, kdy by šlo o muže. Právě totiž sklon k žárlivosti, obvykle přítomný v ženě povaze, mění ji v démona.“ (Akinari, 1971: 154) K tomu lze dodat, že na žárlivost bylo nazíráno jako na jakousi „ženskou nemoc“, proti jejímž projevům se v kritickém okamžiku nemohla ubránit žádná žena, i kdyby sebevíc chtěla. Žárlivost totiž nepředstavovala pouhý pocit v lidské mysli jako reakci na činy druhého člověka, ale spíše autonomní sílu schopnou měnit člověka v tělesné rovině. (viz Shimazaki, 2016: 159-160)

Na druhou stranu mužští *júrei* oplývali zcela jinými charakteristikami než *onrjó*. Ve filmech a tradičních příbězích se objevují většinou duchové zabitých samurajů, které charakterizují mnohem uctivější a mírnější vlastnosti než žárlivost a touha po mstě. Mužští duchové se vrací do světa živých, aby zde stoicky rozmítali nad nešťastnými porážkami a předčasnou smrtí. Někteří se dokonce snaží varovat ostatní muže, kteří se chystají vydat na cestu, na jejímž konci je čeká podobný osud. Hněv u nich střídá vysoká míra pasivity a aura melancholie. (viz Wee, 2014: 131-132) Sumpter navíc uvádí, že rozdíl se promítají i do vzhledu mužských duchů, kteří ve srovnání se ženskými duchy jakékoliv typické vizuální prvky postrádají (Sumpter, 2006: 9)

V době vydání rozebíraného Nanbokuova díla, tj. v první polovině 19. století neboli v premoderní době<sup>64</sup>, se strašidelná tematika těší obecné oblibě. Ke správně interpretaci dobových hororů, především s motivem pomsty, shledávám podstatným znát i společenský význam krevní msty jako takové. Shimazaki ji považuje za dobový fenomén, který nacházel v tehdejší společnosti úrodné podhoubí. Pevně daný společenský řád se formoval na základě širších společenství tvořících „domácnost“. Společenství určovalo člověku jeho sociální pozici a také povinnosti s ní spojené. Pomstu je tedy nutné vnímat ne jako projev touhy jedince po satisfakci, ale spíše jako povinnost, která mu byla udělována příslušností k společenství. Naopak pomsta prezentovaná ve fikci, právě jako v *Jocuja Kaidan*, odkazovala k pomstě jako

---

<sup>64</sup> Symbolický přerod v moderní Japonsko přichází s revolucí Meidži v roce 1868. Skutečná změna v různých oblastech hospodářství a kultury ovšem trvala několik dalších dekad.



seberealizaci jedince. (viz Shimazaki, 2016: 127) Zároveň bych dodal, že v případě žen lze uvažovat o dvojité míře seberealizace, jednak jako jedince v kontextu společnosti upřednostňující skupinu před jedincem a jednak v kontextu společnosti, v jejímž rámci žena zaujímá mnohem podřadnější postavení než muž.

Co se týče místa výskytu duchů, existuje několik variant. Santa Cruz píše, že obvykle se duch vztahuje k místu smrti člověka, ze kterého vzešel, nebo se jeho prezence váže k různým relevantním předmětům a místům jako například obydlí nebo předměty připomínající milovaného člověka. Jako výborný příklad může posloužit již zmíněná pověst o Okiku a její studni. V případě, že duch zaměří svoji pomstu na konkrétní osobu, jsou jeho možnosti zjevování spojeny s lokací dané osoby. Až se objeví vhodné místo, duch se cílovému subjektu zjeví. Oblíbeným místem výskytu duchů jsou různé druhy míst majících co dočinění s vodou. V souvislosti s časovým rozmezím zjevování duchů se zmiňuje tzv. hodina býka sahající od jedné do třetí hodiny ranní. (viz Santa Cruz, 2016: 157)

### **3.2 Oiwa a manželská msta**

V *Jocuja kaidan* se středobodem duchovy pomsty stává Oiwin manžel, Iemon, který ji zradil a přerušil jejich vzájemné pouto. I přesto však duchově pomstě neuniknou ani další postavy, které se na vraždě Oiwy podílely. Duch se začíná mstít krátce po své smrti a první oběťmi se stane Iemonova nová žena Oume a její děd Kihei. Duch volí vysoce rafinovaný způsob pomsty; nezabije jmenované postavy sám, nýbrž donutí k jejich zabití Iemona. Když přichází na lože ke své nové ženě, znenadání se v posteli nachází sama Oiwa. Iemon ji setne hlavu a o několik chvil později spatří, že pod vlivem klamu připravil o život svoji nastávající. Podobný scénář se opakuje i u Kiheie. Zabitím obou postav Iemon vykonal jednak pomstu na dvou spoluvinících Oiwiny vraždy a jednak na sebe uvrhl klatbu viny, protože zabil své budoucí příbuzné. Jak trefně dodává Šimizu, Iemon pouze pokračuje v naplnění svého vlastního osudu. Do sňatku s Oivou vstoupil se lstivým slibem, že najde vrahy jejího otce a pomstí je, ač jeho vrahem byl on sám. Kdysi nic netušící Oiwa po své smrti pozná pravdu a nechá Iemona naplnit svůj vlastní slib. (viz Shimazaki, 2016: 133)

Ve srovnání s pomstou duchů *onrjó*, popsanou výše, se zde nesetkáváme s duchem jako pouhým otiskem pudy poháněné touhy. Oiwa se profiluje jako chytrá a záludná entita, která sice touží po smrti viníků svého úpadku, ale v mezidobí před závěrečným ortelem připravuje Iemonovi mentální muka<sup>65</sup>. Stane se tak i ve scéně u řeky v dějství třetím, v níž je Iemon konfrontován s dřevěnou deskou, na kterou byly přibity mrtvoly domnělých cizoložníků. Mrtvola Oiwy otevře oči a upírá je na svého manžela proklamujíc mu úmysly své pomsty: „Rod Tamijů stejně jako rod Itóa Kiheie jak větve a listí stromů orve a zahubí mé zášti.“ (Novák, 1997: 207) I když má moc Iemonův život ukončit kdykoliv, preferuje gradující teror vedoucí ke kolapsu lidské duše. Útočí na Iemona dokonce i ve spánku; sen o krásné dívce se změní v hrůzyplnou scénu, ve které je protagonista konfrontován s lampou nesoucí rysy obličeje ohyzdného ducha, který mu zvěstuje, že skončí v pekle. (viz Wetmore, 2008: 82)

Další charakteristika ducha Oiwy poslouží jako výborný příklad mezi tím, jak je vnímán duch v Japonsku a jak v západním světě. Pro nás duch představuje entitu nehmotnou, pouze jakýsi vizuální extrakt dříve žijící lidské bytosti<sup>66</sup>, který má moc působit především na naše mentální zdraví. Naopak japonští duchové nehmotný rozměr překračují a v jistých momentech nabývají hmotné podstaty, čehož mimo jiné hojně využívají tvůrci moderních japonských hororů. Jak zmiňuje Wetmore, nepřirozené polohy a pohyby Iemonových rukou společně s grimasou zkrouceného obličeje jsou důkazem fyzického působení ducha. Duch dovede škrtit a působit smrtelná zranění svými zuby. (viz Wetmore, 2008: 82-83) Netradiční schopností Oiwy jako ducha je schopnost proměnit se a vzít na sebe podobu zvířete, konkrétně krysy. Autor jí navíc přiřkl schopnost ovládat hejna krys, čehož pozhledně využívá k terorizování svých obětí.

Další nevšední mocí, kterou duch ovládá, je použití psychických sil, které zabraňují oběti v pohybu. Na svém manželovi jich použije ve snové scéně, kdy namísto ohyzdného ducha Iemon v ošálení smyslů vidí krásnou ženu. Po očividné intimní chvíli mezi oběma postavami, jak autor naznačuje, probíhá rozhovor, ve kterém Iemon

---

<sup>65</sup> Za použití Todorovovy teorie fantastična, která je podrobněji rozebírána v páté kapitole, by šlo namítat, že veškeré iracionální a fantastické jevy mohou být pouze výplodem Iemonovy mysli šířené vnitřními výčitkami. Ke konci díla je ovšem teorie negována, neb monstrum samo potvrdí svoji existenci hlavnímu hrdinovi i širší veřejnosti.

<sup>66</sup> V obecném kontextu může posloužit nesčetněkrát užitá filmová scéna, ve které člověk při kontaktu s duchem pronikne skrze něj (viz filmový snímek *Harry Potter a Kámen Mudrců*, 2001, r. Chris Columbus).

líčí svoji mrtvou ženu v nevábných přívlastcích, což Oiwu rozzuří a donutí jí ukázat svoji skutečnou podobu. Iemon se v úleku snaží utéct, ale je zastaven Oiwinou schopností zvanou *renbiki*<sup>67</sup>. Kdysi láskyplný cit se mění v zuřivou nenávist a oběti nezbyvá jiná možnost, než se podřídit. (viz Shimazaki, 2016: 151-152)

Jak již bylo zmíněno v úvodu, důležitou roli u duchů hraje místní rozměr jejich působnosti. Oiwa nezapadá do představy ducha, který by byl vázán na jedno konkrétní místo. Naopak se zdá, že nepodléhá žádným lokálním omezením a může se zjevovat kdykoliv a kdekoliv. I přesto se její posmrtná existence centralizuje kolem postavy Iemona, což zcela přirozeně vyplývá z faktu, že on je hlavní příčinou pomsty ze záhrobí. Ve čtvrtém dějství se ale Oiwa zjevuje i v obydlí své sestry Osode. Když její muž přinese do domu hřeben, který kdysi Oiwa vlastnila, a nárokuje si právo jeho vlastnictví, zasahuje, doslova, ruka nadpřirozena – ze škopku s vodou se vynoří tenká ruka a několikrát Naosukeho postraší, aby hřeben nechal na pokoji.

Uvedenou scénu lze vykládat dvěma způsoby; buď se působnost ducha vztahuje na předměty, které pro něj během života měly speciální význam anebo se vztahuje na osoby z nejbližšího rodinného a přátelského kruhu. Mějme ale na paměti, že se jedná o mstícího se ducha, který by měl být poháněn pouze touhou po pomstě. Oiwa tak svoji houževnatostí pomoci své sestře bortí zavedené charakteristiky *onrjó*. Podobně lze nalézt zbytky lidského sentimentu i ve snové scéně s přízrakem krásky; Oiwa s Iemonem stráví příjemné momenty a ukáže svoji pravou tvář až poté, co se o ní Iemon zmíní pohrdavě. Hypoteticky tak v jejím nitru zůstává část jejích pozitivních lidských emocí i vůči primárnímu subjektu její pomsty.

Se závěrečnou scénou hry nepřichází jasná odpověď na otázku, zda Oiwa dojde naplnění své touhy po pomstě a také definitivního posmrtného klidu. Hra sice končí s Iemonovou smrtí, ale smrt mu namísto Oiwy přivodí jeho švagr Jošimoči. V průběhu celé hry divákovi autor podsouvá myšlenku, že se postupnou intenzifikací teroru Oiwa připravuje na závěrečný ortel. Když se tak nestane, divák může mít pocit, že Oiwa nedospěje k satisfakci. Pokud se na celou situaci podíváme z jiného úhlu, nastolený konec hry představuje úspěšné zakončení pomsty. Podle Drazenových slov by pouhé

---

<sup>67</sup> *Renribiki* (連理引き) – „Konvence vídaná v kaidanových hrách divadla kabuki, když se duch pokouší zastavit vyděšenou oběť. Duch drží její ruce, které v zápěstí ochabnou a zdají se viset ve vzduchu; prchající oběť jedná, jakoby ji někdo tahal za vlasy.“ (Leiter, 2014: 459)

zabití oběti nejen, že nepřineslo efekt řádného trestu, ale zároveň by tím Oiwa pokračovala v koloběhu špatné karmy, a to by jí neumožnilo dosáhnout vykoupení. (viz Drazen, 2011: 83) Závěr *Jocuja Kaidan* tak operuje s variantou, že skutečným cílem msty bylo usmrcení člověka, který křivdu spáchal, byť ne nutně vlastní rukou mstitele. Když je Iemon společně se všemi členy jeho rodu po smrti, Oiwin přízrak zmizí, byť by bylo explicitně vyjádřeno, že vykoupení dosáhl. Za předpokladu, že vyvražděním rodu zrádce se zlá kletba eliminuje, lze ducha Oiwy považovat za osvobozeného.

### 3.3 Pomsta skrze videokazetu ve filmu *Kruh*

I když se na první pohled může zdát, že film *Kruh* a v něm prezentovaná pomsta, která je realizována skrze moderní technologii, nemá co dočinění se starobylými mýty o nadpřirozenu, opak je pravdou. Pod povrchem moderního zevnějšku se skrývá narativní konstrukce vycházející z bohatého světa japonské literární tradice<sup>68</sup>, podobně jako tomu bylo v předešlé kapitole. Stejně jako v *Jocuja kaidan* zde máme co dočinění se mstícím se duchem nešťastně zemřelé ženy, která touží po ospravedlnění dávných křivd. V následujících odstavcích se budu zabývat charakteristikami její pomsty a zkoumat mimo jiné i jejich návaznost na mytologické archetypy.

Santa Cruz připisuje Nakatovi významné zásluhy, neboť se mu podařilo změnit žánrový kánon japonských duchařských filmů, aniž by se kompletně obrátil zády k starým tradicím. Mstící duch zůstává, mění se typické hororové prostředí a propriety. Nakata umožnil zaměňovat opuštěná místa dýchající tradiční atmosférou jako například hřbitovy nebo mrazivé hory za kulisy urbánního světa. A ta nejen, že se horor odehrává v koupelně či v nákupním centru, ale do centra pozornosti se staví moderní technologie<sup>69</sup>. (viz Santa Cruz, 2016: 321-322) Sadako k naplnění pomsty využívá

---

<sup>68</sup> Autoři filmu a knihy *Kruh* připouští, že větší inspirací pro ně byly spíše americké hororové filmy s duchařskou a okultní tematikou. (viz Lacefield, 2010: 31)

<sup>69</sup> Použití slova „moderní“ ve spojení s technologií VHS nemusí být v dnešní době zahlcené digitálními technologiemi zcela přesné. Sdílím názor s Wrightem, který ve své eseji upozorňuje na sílící archaičnost formátu VHS, který je spíše než s modernitou stále častěji spojovaný s nostalgií po analogových technologiích. (viz Lacefield, 2010: 58) To vytváří zajímavý střet analogové a digitální kultury v nejnovějším přírůstku americké série *Kruhy* (2017, r. Francisco Javier Gutiérrez). Tvůrci zachovali původní koncept prokleté videokazety, ale film na kazetě je chytře konvertován do digitálních formátů pro PC a mobilní zařízení, aby film nalezl větší odezvu u generace současných teenagerů, na které primárně cílí.

prokleté videokazety<sup>70</sup> a televize<sup>71</sup>, která v závěru otevírá spojení mezi záhrobím a světem živých. Pokud Sadako na oběť uvalí kletbu, oběť uvědomí za pomoci telefonu. Dále se provázanost ducha a technologií projevuje při fotografování; postižená oběť se na fotce zobrazí s rozmazaným obličejem.

Existují hypotézy, že zapojování technologií do narativu ve filmu *Kruh* lze číst jako metaforu. Balmainová to uvádí do kontextu s tématy čerpajícími svoji inspiraci z pocitu lidského odcizení v prostředí moderního města. Úrodnou půdu pro tento problematický sentiment vytváří kumulace faktorů jako ekonomická nestabilita, změny v rodinném uspořádání ale také i povrchnost kultury či zvyšující se míra násilí. Všechna tato témata se neomezují pouze na horor, ale prolínají se napříč celou filmovou tvorbou současného Japonska. (viz Balmain, 2008: 168)

Konkrétnější výklad k rozšifrování zmiňovaných metafor nabízí například Johnson, který v ní spatřuje strach ze sílicího vlivu technologií na lidský život, což zahrnuje i obavy ze situace, ve které pro nás technologie představuje spíše hrozbu než užitek. Příklad uvádí na fotografiích s rozmazanými tvářemi postav, jež symbolizují ztrátu lidské identity, neb fotografie přetváří subjekt na objekt. Mimo metaforickou rovinu lze na zakomponování každodenních technologií do žánru hororu pohlížet zcela jednoduše – má za následek větší psychologický účinek na diváka. Když ve filmu způsobuje děs něco, co užíváme běžně i my sami, odnášíme si tento děs s sebou do běžného života. (viz Johnson, 2015: 78-79)

V závislosti na výše uvedených charakteristikách *jūrei*, mezi které Sadako nepochybně patří, lze vymezit mantinely posmrtné pomsty. Pomsta by měla cílit na člověka, který se podílel na smrti Sadako, a tak jako hlavního viníka můžeme prohlásit doktora Ikumu. Ovšem ve filmu není vyjádřeno nic o pozdějším osudu domnělého otce Sadako, který ji shodil do studny Místo toho jsme svědky fenoménu, že pomsta ducha

---

<sup>70</sup> Doba vzniku videokazety není známa. Víme ale, že Sadako mohla zemřít přibližně v padesátých letech 20. století, což představuje období počátku vývoje videa. Zda duch využíval i jiné technologie k výkonu své pomsty nebo zda vyčkával se svým údělem až do doby, kdy se masově rozšířil vhodná technologie, není známo.

<sup>71</sup> Ač nejde popřít přínos dua Nakata/Suzuki, nepracovali ve filmu s konceptem televize jako hororovým médiem jako první. O téměř dvě dekády je předběhl David Cronenberg s filmem *Videodrome* z roku 1983, ve kterém televize způsobuje růst nádorů ovlivňujících lidské vnímání reality, což v případě hlavního hrdiny vyústí v kolaps hranice mezi skutečným světem a video-realitou. (viz Laceyfield, 2010: 144) Stejný koncept se objevuje i v klasickém filmu Tobe Hoppera *Poltegeist* z roku 1982, ve kterém duchové skrze televizi komunikují s lidmi. Nakata se otevřeně hlásí k inspiraci tímto filmem. (viz Santa Cruz 2016: 323)

se zaměřuje na zcela nevinné oběti, jež postrádají jakoukoliv návaznost byť i na rod hlavního viníka, potažmo viníka samotného. Jediným proviněním obětí tak zůstává zhlédnutí prokleté videokazety. Podle Lacefield se ve filmu *Sadako* sice prezentuje jako vysoce ambivalentní postava inklinující jak k označení oběti tak i zloducha, čímž navazuje na archetypy duchů *júrei*, ale na druhou stranu film předkládá divákovi pouze vágní obraz o činech a motivacích důležitých postav, což znesnadňuje vymezení přesnější Sadačiny pomsty. (viz Lacefield, 2010: 86-87) Ringu tak silně kontrastuje s dílem *Jocuja kaidan*, ve kterém jsou příčiny pomsty a způsoby její realizace vymezeny jasně, což pomáhá divákovi k snadnějšímu zařazení postav v díle.

Pomsta ve filmu *Kruh* přejímá netradiční koncepci. Jak uvádí Wright, prokletí způsobené sledováním videokazety se šíří podobně jako virus<sup>72</sup>, od zárodků v podobě strašidelných povídaček až po prokletí samotné<sup>73</sup>. V teoretické rovině ho přirovnává například k virálnímu marketingu fungujícímu na bázi specifické informace, která proniká povědomí zákazníka, aniž by se jí subjekt za pomoci své „imunity“ dokázal bránit, a je schopna se tím pádem šířit svépomocí. (viz Lacefield, 2010: 45, 59-60) Další analogii vytváří Miles, který Sadačinu kletbu připodobňuje k viru HIV. Jedním z úhlu pohledu na problematiku je jeho prezentace v médiích, ve kterých bývá označována za nástroj pomsty mířené na skupiny osob, jejichž životní styl se vymyká definici „počestný“ či „standardní“. (viz tamtéž, 70)

Pro jednotlivce existuje možnost spásy před tímto „virem“, pokud dotyčný vytvoří kopii kazety a tu během osudných sedmi dnů<sup>74</sup> ukáže dalšímu člověku. Jednotlivec tak hrůznému osudu unikne, ovšem kletba se šíří dále a před stejný problém bude stavět stále nové jednotlivce. Jak lze tedy chápat tento neustále se opakující proces? Jak jsem již zmínil na začátku kapitoly, v případě klasického ducha *onrjó*, by

---

<sup>72</sup> Koncepce pomsty jako masového viru je rozvíjena v knižní sérii.

<sup>73</sup> Samotná série se podobným způsobem jako virus šíří také; rychle se rozšiřuje a mutuje. Přechází z platformy na platformu, vznikají pokračování a prequely, a to mimo Japonska i v USA nebo Koreji. Paradoxně tak obrovská popularita *Kruh* přetváří v něco, před čím jeho původní myšlenka varuje a Suzuki Kodži jako kritik médií jimi byl pohlcen. (viz Lacefield, 2010: 45-46, 61)

<sup>74</sup> Období sedmi dnů, po jejichž uplynutí si *Sadako* přijde pro svoji oběť, vychází z tradičních představ o posmrtném životě. Sedmý den po smrti je nebožtíkovi umožněno vrátit se domů, protože se vytváří spojení mezi světem mrtvých a živých. (viz Lacefield, 2010: 108) Gerhartová ve své knize uvádí, že během 14. století se sedmému dnu po smrti přisuzoval velký význam, protože vyšší moc rozhodovala, zda se duše reinkarnuje anebo jí bude umožněno vstoupit do buddhistického ráje. Nebožtíkovi blízcí ve snaze o spasení duše prováděli obřadní zapalování vonných tyčinek a recitovali sůtry. (viz Gerhart, 2009, 25)

mělo být klidu dosaženo buď naplněním pomsty anebo důstojným pohřbem ostatků. O druhé jmenované se hrdinové ve filmu pokusí poté, co najdou Sadačiny ostatky na dně studny, ale kletba tím nekončí. Co se týče naplnění pomsty, Sadako nesměruje k vypořádání se s rodovou linií svého vraha či s konkrétní skupinou osob. Daný problém tak nelze řešit v rámci běžných mytologických měřítek.

Zajímavou hypotézu o modifikaci konfuciánské pomsty nabízí Lacefieldová. K jejímu pochopení je třeba se zaměřit na figury otců v průběhu filmu. Sadačin domnělý otec (nebo přinejmenším osoba suplující otce, pozn.) ji zbaví života. Pokud bereme na vědomí fixaci japonské estetiky na struktury tvořené vzory společně s konfuciánskou představou o vlivu činu jednotlivce na celou společnost, lze Sadačinu pomstu chápat jako pomstu na otcích; ač nevinný otec, i přesto bude stížen pomstou za dávné zločiny jiného otce. Ve filmu totiž umírá Joičiho otec a Reiko se chystá videokazetu pustit svému vlastnímu otci, aby mohla svého syna zbavit tíživé kletby. (Lacefield, 2010: 88-89)

Spíše než pomsta s vidinou konce se v případě Sadako nabízí nikdy nekončící cyklus utrpení. Frey odkazuje k symbolice kruhu značícího nekonečno. Je možné, že Sadačina pomsta od svého počátku měla být míněna jako nekonečná. Dále polemizuje nad myšlenkou, že typický koncept mstících duchů *onrjó* zde uplatnění nenalézá, protože Sadako je zlá ve své podstatě, a její vražda tak měla být činem, za pomoci kterého se dr. Ikuma zla zbavil a uchránil před ním svět. (viz Mark Frey, 2002) Tuto možnou hypotézu podporuje fakt, že jeho motivace pro vraždu není ve filmu konkretizována.

Co se týče místa působení ducha, film nenabízí jasnou odpověď; duch existuje všude a současně nikde. „[...]I když Sadako užívá televizi jako kanál, nepobývá v ní a zároveň nepobývá ani ve studně, do které byla svržena doktorem Ikumou. [...] Esenci zla se jakýmsi způsobem podařilo přemístit na videokazetu.“ (Santa Cruz, 2016: 325) Pokud nebudeme brát v potaz samotnou kazetu, která představuje hlavní stopu ducha ve světě živých, Sadako přichází do našeho světa vždy v kritický okamžik zabíjení ze světa mrtvých. Následuje svoji obětí, a může se tak objevit teoreticky kdekoliv. Nutno dodat, že přichází většinou do prostředí nám nejbližšího, našich domovů, čímž tvůrci již podruhé útočí na epicentra komfortní zóny diváka.

Poslední zkoumanou oblastí je míra tělesnosti ducha, s čím také souvisí i způsob zabíjení. Ve filmu dochází pouze k jednomu případu, který by implikoval přesah ducha do hmotné dimenze. V průběhu vize o demonstraci nadpřirozených schopností před novináři uchopí mladá Sadako Reičino zápěstí, důsledkem čehož se jí na ruce utvoří tmavé podlitiny, které později zmizí. Způsob zabíjení také vylučuje zapojení hmotné dimenze; smrt je způsobena pohledem na Sadačino obnažené oko. Nalezená těla obětí mají ve tváři vepsané pozůstatky z hrůzné agónie<sup>75</sup>.

### 3.4 Prokletý dům ve filmu *Nenávist*

Poslední z trojice analyzovaných děl se centralizuje na ducha Kajako doprovázeného ostatními zemřelými členy rodiny. Šimizu se ve svém filmu vyvaroval užití moderních technologií jako primárních prostředků výkonu pomsty, jako tomu bylo v případě *Kruhu*, a zdá se, že se tak přiblížil klasické, nemodifikované koncepci duchů *onrjó*. I přesto se ovšem rozdíl mezi starým a novým objevují a film tak můžeme slovy McRoye označit za „[...] konzervativní stejně jako progresivní.“ (McRoy, 2008: 96) Stejně jako tomu bylo v předešlé kapitole, i zde budu hledat návaznost na staré mytologické archetypy a věnovat se různým teoriím výkladu díla.

I *Nenávist* nabízí několik možných výkladů. Jedním z nich je podle Balmainové artikulace obav z šířícího se násilí v rámci rodinných jednotek. Japonsko netrpí na vysoký výskyt vražd<sup>76</sup> spáchaných na náhodných obětech, ale vyznačuje se poměrně zvýšenou mírou případů, kdy byla celá rodina vyvražděna jedním z rodičů, což se přičítá ekonomické nestabilitě v devadesátých letech. K tomuto dekadentnímu jevu se film staví kriticky, což vyjadřuje hned v první scéně zobrazující brutální domácí násilí. A zároveň rozvíjí kritiku domácího násilí páchaného mužem na ženách, které je v japonské společnosti silně zakořeněno a může být vnímáno jako zcela běžná součást manželského soužití. Podle Cunody, kterého Balmainová parafrázuje, je na domácí

---

<sup>75</sup> Nutno dodat, že japonský film sází spíše na groteskně děsivou gestikulaci herců, naopak americká verze upřednostňuje technicky propracované maskování, které v míře děsivosti překonává úspornější styl japonského originálu.

<sup>76</sup> Pro ilustraci uvádím data sesbíraná orgány OSN, která zahrnují nezákonné úmyslné zabití jiného člověka. V roce 2014 se počet úmyslných vražd v Japonsku vyšplhal až k číslu 395 obětí za rok (v poměru na 100 000 obyvatel je to 0,3%). V České republice se uvádí počet 69 (0,7%) a kupříkladu v Brazílii, která zaujímá jednu z vyšších příček, počet vražd dosahuje hodnoty 50 674 (24,6%). (viz. <https://data.unodc.org> [navštíveno 3. 5. 2017])



násilí dokonce nazíráno buďto jako na problém, jenž má své místo v nižších společenských vrstvách anebo se vyskytuje výhradně v západní společnosti. (viz Balmain, 2008: 144-145) Na pomstu ducha zde můžeme nahlížet jako na reakci ženy, která post-mortem mobilizuje své síly a brání proti domácímu násilí.

Primárním vykonavatelem pomsty je ve většině scén duch manželky Kajako, který se zároveň usídlil v diváckém podvědomí jako ikonický symbol celé série *Nenávist*. Pokud se budeme snažit vystopovat původní emoci, jež dala vzniknout děsivému přízraku, musíme pozornost obracet jinam. Balmainová upozorňuje, že kletba vznikla prostřednictvím nespoutané žárlivosti manžela Takea v domě, kde se krvavá tragédie odehrála. Z výchozího místa se následně jako virus šíří i mimo prokletý domov. (viz Balmain, 2008: 144, 146) S touto teorií vyjadřuje souhlas i Wee, která Kajako označuje ne za původní zdroj kletby, ale pouze za důsledek koncentrovaného hněvu svého manžela. Ve skutečnosti je tak zabijákem manžel Takeo, jinými slovy osoba patriarchy mající za úkol starat se o zachování řádu v japonské společnosti, která svým činem představuje hrozbu pro tento tolik střežený řád. (viz Wee, 2014: 132-133)

Kajako ovšem není jediným duchem ve filmu, společně s ní se zjevuje i duch jejího syna Tošia a černé kočky. V otázce ducha hlavy rodiny není odpověď jednoznačná, neb se zjevuje pouze jako součást vidiny, kvůli čemuž jsem se jej mezi duchy rozhodl nezařadit. Wee považuje Tošia za pouze za jakýsi předvoj smrti, neboť jeho zjevení většinou signalizuje blížící se smrt postavy. Ovšem chlapec samotný nikomu fyzicky neublíží. Nejasnost vzbuzuje i fakt, že některým obětem se Tošio zjeví ve stejné podobě jako za svého života. Tento jev tak může u diváků společně s nejasným pořadím zobrazovaných událostí probouzet pochyby, zda se skutečně jedná o ducha či chlapce. (viz Wee, 2014: 130-131) Zmiňovaná kočka doprovází Tošia, a přebírá tím pádem stejnou úlohu zvěstovatele smrti. Zmínku si jistě zaslouží i zjevení třech mrtvých školaček, které také padly za oběť kletbě a po smrti se vrací, aby vystrašily Izumi. Všechny tři se vyznačují stejným estetickým stylem jako ostatní duchové ve filmu, což je automaticky spojuje s danou kletbou. Navíc to podává důkaz o schopnosti kletby do sebe absorbovat duše obětí a nadále je využívat pro strašení a zabíjení.

Wee dále zdůrazňuje černý stín neznámého původu, který se těž podílí na zabíjení. Nulové jsou i informace o důvodu, proč se stín v domě vyskytuje. (viz Wee,

2014: 133) Žádný z ostatních autorů, které jsem pro svoji práci využil, jej nezmiňuje. Ostatně i já osobně jsem mu do té doby nevěnoval výraznější pozornost a považoval jej pouze za vizuálně odlišnou formu Kajako. Stín se od Kajako odlišuje především vizuálně, a to černou barvou s přesahy do popelavě šedé. Jiné vlastnosti ovšem sdílí; divák si nemůže nevšimnout podobností mezi zlověstnými chrčivými zvuky<sup>77</sup>, jenž duchové vyluzují. Více se v mé práci ale touto mysteriózní postavou zabývat nebudu, neb by veškeré závěry vycházely pouze z mých vlastních domněnek.

Přípodobnění pomsty k viru značí rozpor s tradičním modelem duchů *onrjó*, stejně jako tomu bylo v případě Sadako. Wee uvádí, že Kajako s archetypálním modelem souzní pouze částečně, protože ve filmu není vyjádřeno, že by duchova pomsta jakýmkoliv způsobem cílila na manžela, který byl strůjcem její smrti. Ve skutečnosti se manželově osudu po tragédii ve filmu příliš pozornosti nevěnuje. (viz Wee, 2014: 129) Pomsta v *Nenávisti* zasahuje zcela nevinné osoby, jejichž proviněním se stane pouhý vstup do prokletého obydlí<sup>78</sup>. Jakmile člověk tento osudný krok učiní, už neexistuje naprosto žádný způsob, jak se kletby zbavit.

Duchy obývaný dům hraje ve filmu klíčovou roli; odehrává se v něm většina hororových scén a funguje jako zdroj zla. Mimo to jeho význam přesahuje i do oblastí, které nejsou na první pohled postřehnutelné, obzvláště pokud se jedná o západního diváka neznalého východních kultur. Santa Cruz přikládá velký význam skutečnosti, že si režisér pro svůj film vybral dům zcela obyčejného rázu<sup>79</sup>. Právě obyčejnost přináší divákovi zcela nový zážitek, neb duchařské horory svoji hrůzu obvykle akcentují zapojením starobylých, temných domů. Zde naopak útočí na divákovy emoce obyčejnost a každodennost, se kterou se může ztotožnit i on sám, podobně jako tomu bylo v *Kruhu* skrze moderní technologie. (viz Santa Cruz, 2016: 336) Jak podotýká Wee, zapojením řádového japonského domova film napadá dualistický koncept bezpečného

---

<sup>77</sup> Zvuk oscilující na pomezí hrdelním chroptění a tetřevího tokání charakterizuje duchy zcela jednoznačně. Podle Santa Cruz má evokovat zvuky, které Kajako vydávala v momentě, kdy jí její manžel smrtelně škrtil. (viz Santa Cruz, 216: 336)

<sup>78</sup> Lze namítnout, že ve filmu se objeví minimálně jeden případ, kdy tento předpoklad není platný. Jedná se o scénu z bezpečnostní kamery, ve které je duchem zabit člen domovní ochranky. Duch ho zabije jednoduše z důvodu, že se mu postaví do cesty, když se chystá zneškodnit jinou z obětí.

<sup>79</sup> Šimizu v rozhovoru uvádí, že výběr obyčejného domu byl jeho záměr, aby se divák s filmem mohl snadněji ztotožnit. Dodává, že v podobném domě sám kdysi bydlel. (video dostupné na [https://www.youtube.com/watch?v=Hozx\\_IoPuOA](https://www.youtube.com/watch?v=Hozx_IoPuOA) [navštíveno 3. 5. 2017])

„vnitřku“ a neznámého, nehostinného „vnějšku“<sup>80</sup>. (viz Wee: 2014: 134) V praxi se tak horor přesouvá do bezpečné zóny jednotlivce, což u diváka způsobuje intenzivnější pocit děsu. Ukázkovým příkladem podle McRoye je scéna, ve které se duch Kajako schovává pod peřinovou pokrývkou, kam se oběť v touze po bezpečí uchýlí. Poselství je jasné – před duchem se oběť neschová ani ve vlastní posteli. (viz McRoy, 2008: 98)

Na začátku kapitoly sice píší, že Šimizu nestaví do popředí využití moderních technologií k výkonu pomsty, i přesto jejich užití do filmu zakomponoval. Na užití široké škály technologických přístrojů upozorňuje Santa Cruz a zároveň jí řadí k jednomu z nejviditelnějších atributů tzv. neokaidanu. (viz Santa Cruz, 216: 336-337) Ve filmu tak nalezneme scénu, kdy oběť zvedne telefonní sluchátko, ve kterém se ozve typický zvukový projev ducha. V pozadí nezůstává ani televizor; když jedna z obětí sleduje televizi, v jednom okamžiku se obraz zastaví a nabídne pohled na tvář zdeformovanou televizním signálem do děsuplné grimasy, která snad předpovídá vývoj věcí budoucích. I zde je scéna podkreslena mrtvolným chrčením. V neposlední řadě autor využil i hrůzný potenciál fotografie, když nechal budoucím obětem začernit obě oči. Nejednomu divákovi mohou tyto praktiky připomínat metody užitě ve filmu *Kruh*, obzvláště v případě fotografií, jež předpovídají smrt. Vztah mezi oběma filmy může být zcela náhodný, ovšem spíše bych se přikláněl k opačné variantě, protože režisér *Kruhu* Nakata spolupracoval na filmu *Nenávist* jako producent.

Podobně jako v *Jocuja Kaidan*, i zde se operuje s vysokou mírou ambivalence v souvislosti s hmotným rozměrem duchů. Nelze je označit za zcela zhmotnělé, spíše oscilují na hranici mezi hmotnou a nehmotnou entitou. Podobná míra se vztahuje i na označení duchů jako dobrých nebo zlých; vystupují zároveň jako monstra a zároveň i jako nevinné oběti, které se uchází o pozornost živých osob<sup>81</sup>. (viz McRoy, 2008: 77) Obojí je explicitně obsaženo ve filmu. V jedné ze scén stojí Tošio a Kajako u lůžka své

---

<sup>80</sup> Ve vysoce kolektivistické japonské společnosti je kladen důraz na sounáležitost ke skupině. Koncept příslušnosti či nepřislušnosti ke skupině *uchi/soto* (jap. 外/家) se může projevat v rovině fyzické, tj. domov ve vztahu k okolí, v mezilidských nebo jazykových vztazích, etc. V rámci skupiny platí obecně méně formální pravidla a její členy spojuje mimo jiné i komorní kolektivnost v opozici k prostředí mimo skupinu. (viz Goekler, 2010: 14-15)

<sup>81</sup> V rozhovoru o natáčení druhého dílu americké adaptace *Nenávist 2* (*The Grudge 2*, 2006) s Šimizu Takašim a představitelkou Kajako, Fuji Takako, je prezentován komplexnější pohled na charakter ducha. Režisér filmu apeluje na herečku, aby do svého hereckého projevu zařadila širší paletu emocí včetně například smutku, aby tak duch nepůsobil pouze jako odlidštěný zabiják a více odkazoval k trpící lidské bytosti, ze které se zrodil. (Video dostupné na <https://www.youtube.com/watch?v=wwQr0a7Ks0Y> [navštíveno 2. 5. 2017])

oběti a pouze na ni zírají, aniž by jakkoliv zasáhli, což lze vykládat jako vyžadování pozornosti. V jiné ze scén se projeví přesah duchů do hmotné dimenze, když Kajako uchopí hlavu dívky jménem Izumi a vztáhne ji do skříně, kde na ni čeká poslední vydechnutí.

Těla obětí většinou nejsou nalezena, což lze pravděpodobně přičítat nelineárnímu a zmatenému vyprávění filmu. Na druhou stranu to lze hypoteticky přičítat pomstě samotné, která se nikdy nezastaví a vztahuje do sebe své oběti. Pokud výjimečně nastane opačná situace, nalezené mrtvoly nevykazují žádné specifické charakteristiky a neužívá se žádných speciálních efektů<sup>82</sup>. V jedné ze scén policisté naleznou na půdě manželský pár, který se, ironicky řečeno, od svých žijících protějšků liší pouze schopností pohybovat se.

---

<sup>82</sup> Podobně jako tomu bylo v souvislosti s filmy *Kruh*, i v americkém remaku *Nenávisti* z roku 2004 (r. Šimizu Takaši) se tvůrci rozhodli přiklonit se k zakomponování více trikových efektů u mrtvých těl obětí. V jedné scéně například oběti chybí dolní čelist a hrůzná scéna je navíc vygradována užitím zmítajícího se jazyka, který dívce trčí z krku.

## 4. Vizuální podoba duchů

Z pohledu západního diváka je patrně nejvýraznějším atributem japonských novodobých hororů vzhled duchů. Kdo by si nezapamatoval ikonické černé vlasy, které přidávají mrtvým ženám na hrůznosti a mysterióznosti. I když vlasy a jiné specifické rysy duchů vytváří zdání, že se jedná o inovativní techniky a přístupy, ve skutečnosti pouze navazují na staré tradice vycházející z folklóru a umění. V této kapitole se zabývám různými zdroji, které ovlivňovaly formování vizuální podoby duchů v kaidanech, a následně zkoumám jejich vliv na tolik oceňovanou filmovou estetiku ztělesňovanou především Sadako a Kajako.,

Ve svém výzkumu vycházím především z výtvarných děl z období Edo, ale pozornost věnuji i starším dílům, estetice divadla kabuki a hororovým filmům z období poválečné kinematografie. Považuji za důležité zmínit, že v případě *Jocuja kaidanu* jsem nevycházel z aktuálních divadelních kostýmů, neb jsem neměl možnost žádné vystoupení shlédnout osobně. I v opačném případě by se ale nabízela otázka, do jaké míry by se dobové kostýmy podobaly těm současným. Z obou důvodů jsem jako doplňující prvek použil dobová výtvarná díla, která divadelní estetiku odrážela.

### 4.1 Vizualizace duchů do období Edo

Pravděpodobně první věc týkající se vzhledu japonských duchů, kterou je nutné západnímu člověku podrobněji osvětlit, je vztah ducha a tělesnosti. Téma jsem již zmínil v předešlé kapitole a zde na něj navazuji. Japonští duchové, obzvláště pokud mluvíme o ženských *júrei*, boří zavedené západní představy o duších jako nehmotných entitách. Sumpter ve své studii uvádí, že *júrei* mají základ nejen v mysli kdysi žijícího člověka, ale také odkazují i k jeho tělesné schránce a to zahrnuje i krev, jizvy a jiné. Tělesnost mu může být ku pomoci při naplňování jeho posmrtných tužeb. Lze říci, že japonských duch je stále z poloviny člověkem. Ještě těsnější asociace ducha a člověka se objevují v období *heian*, tedy v době daleko před vznikem typické ikonografie japonských duchů. Na malém počtu dochovaných uměleckých svitků neexistují prakticky žádné rozdíly v zobrazování živých a již zesnulých postav. (viz Sumpter, 2006: 9-10)

Typické vizuální rysy duchů se ustalují až během období Edo. Děje se tak především skrze dřevoryty *ukijoe*<sup>83</sup>, ze kterých vychází i současní badatelé. Jedním z hlavních znaků japonských duchů, zformovaných v daném období, jsou dlouhé černé vlasy, volně spuštěné podél těla. Vlasy samy o sobě nepředstavují specifický atribut, musíme následovat japonskou tradici vyjadřování se v náznacích a zaměřit se na způsob jejich úpravy. Vlasy svázané do úhledných drdolů a jiné pečlivé způsoby úpravy jsou synonymem pro žijící ženy, mnohdy také akcentují jejich krásu a zdraví. Naopak vlasy neupravené odkazují ke korporálnímu chaosu při sexuálních aktivitách<sup>84</sup> anebo přivání pozorovatele k postavám duchů či k nepřírozeným žijícím postavám. V případě duchů takové vlasy symbolizují traumatickou zkušenost, odloučení od přirozeného životního cyklu a absenci lidskosti. Jasně dávají okolí najevo, že něco není s danou postavou v pořádku. (viz tamtéž, 10-11)

Symbolika vlasů byla hojně využívána i v divadle kabuki. Shimazaki jmenuje například praktiku, v rámci které si herec ztvárňující žárlivou ženu uvolnil do té doby svázané vlasy své paruky, což značilo přechod mezi duševním rozpoložením. Pro tento nedbalý účes se vžil název *sabakigami*<sup>85</sup>. Rozcuchané vlasy také mohly sloužit jako náhrada za hadí symboliku, která také evokovala žárlivost a jiné zlé emoce. Zmíněnou vlasovou symboliku dává autorka následně do kontextu se scénou z Jocuja Kaidan, ve které si Oiwa před zrcadlem češe své vlasy. (viz Shimazaki, 2016: 175) Tam je divácký zájem poután dlouhými černými vlasy a hrůza je ještě více podmiňována jejich vytrháváním a zakomponováním krve.

Dalším typickým znakem japonských duchů se stal bílý oděv. Tato konvence má kořeny pravděpodobně v obyčeji z období Edo, když se nebožtíci pohřbívali v nijak nezdobeném a nebarveném oděvu bílé barvy. Občasnou výjimkou byly buddhistické sůtry, kterými se oděv popisoval. Oděv bílé popřípadě světle modré barvy si oblékaly také dívky, které se rozhodly spáchat sebevraždu, nebo byl nad nimi vynesena rozsudek smrti. Nelze se tak divit, že lidé začali bílé barvě připisovat spojitost s neštěstím a utrpením<sup>86</sup>. Strohost bílé barvy mimo jiné vytvářela opozici k pestrobarevným

---

<sup>83</sup> *Ukijoe* (浮世絵) – dřevoryty zobrazující scény z běžného edského života (v překladu doslova obrázky prchavého světa).

<sup>84</sup> *Šunga* (春画) – erotické či pornografické dřevoryty.

<sup>85</sup> V japonštině 捌き髪.

<sup>86</sup> Bílá barva má v Japonsku mnohem více významu. Kromě negativní symboliky vyjadřuje i kladné jevy, konkrétně například čistotu.

oděvům žen zobrazovaných na dobových dřevorytech, což mělo za následek, že obyvatelstvo mohlo ihned určit, v kterém případě se jedná o ducha. (viz Sumpter, 2006: 12)

Na základě dobových dřevorytů jsem zkoumal, zda do nastavených měřítek zapadá duch Oiwy. Některé dřevoryty odpovídají, některé ne. Konvence bílého oděvu se držel například Kunijoši, který Oiwu tímto způsobem zobrazil. Navíc se symbolická bílá barva neomezuje pouze na oděv, ale uplatňuje se i v zabarvení obličeje. Bílý obličej také tvoří součást estetiky japonských duchů. Dalším obrazem, který spadá do stejné skupiny je i hexaptický dřevoryt výtvarníka Kunisady<sup>87</sup> z roku 1861, zobrazující Oiwu přibitou na dveře. Zde doprovází bílý oděv i pás světle modré barvy, což ovšem nijak neodporuje výše popsaným principům, a mrtvolná barva obličeje je také přítomna. Posledním příkladem je dřevoryt Hirosady<sup>88</sup> z roku 1848, na kterém je Oiwa oděna pouze do světle modrých šatů. Tato scéna se odehrává před Oiwinou smrtí, ale i přesto výtvarník nevybočil ze zavedeného modelu.

Posledním znakem, na který jsem se zaměřil, jsou lidské končetiny. Typický *júrei* by měl být charakterizován bezvládnými pažemi, nehybně visícími podél těla, a absencí nohou. V případě daného zobrazení rukou jde opět o techniku vytváření kontrastu. Žijící ženy oplývající krásou a jinými pozitivními vlastnostmi běžně užívají ruce k držení různých předmětů jako například deštník či záhyb oblečení, kdežto ruce duchů nemají žádné konkrétní upotřebení a jasně vyjadřují nadpřirozenou podstatu postavy. Sporadicky dochází k porušení těchto zvyklostí v případech, kdy se zobrazovaní duchové modlí. Pokud hovoříme o absenci dolních končetin u japonských duchů, ta má svůj původ v divadle kabuki. Aby se odlišil vzhled duchů od živých postav, uplatňovalo se oděvů nadměrných velikostí, které hercům zakrývaly nohy. Z divadelního světa se tento trend následně přemístil i do světa dřevorytů. (viz Sumpter, 2006: 13-14)

I když se absence nohou u japonských duchů může považovat za klasický znak s dlouhou tradicí, ve skutečnosti není jasné, zda je tomu skutečně tak. Objevují se totiž názory, že se jedná o jev poměrně nový. Kodžija uvádí názory z obou stran spektra. Jako důkaz, že hovoříme o jevu vzniklém teprve v druhé polovině 18. století, se uvádí

---

<sup>87</sup>Utagawa Kunisada (1786-1865). Viz příloha č 1.

<sup>88</sup>Koniši Hirosada (1819-1863). Viz příloha č. 2.

esej šintoistického mnicha a učenice, Džakuana Katóa<sup>89</sup>. Ten píše, že trend beznohých duchů přichází až s dílem Marujamy Ókjoa<sup>90</sup>, protože do té doby se duchově běžně zobrazovali s nohami. Učenec zde měl s největší pravděpodobností na mysli slavný Marujamův obraz *Duch Ojuki*<sup>91</sup>, na něm se zobrazovaná dívka od pasů dolů stává postupně průhlednou. Naopak příznivci teorie, že beznozí duchové mají v Japonsku dlouho tradici, předkládají jiné důkazy. Jedním z nejranějších dochovaných vyobrazení beznohého ducha pochází z ilustrovaného libreta Monzaemonovy hry divadla bunraku jménem *Soupeření o post manželky císaře Kazana*<sup>92</sup>. Objevují se argumenty, že absence nohou je podmíněna náboženskými a folklórními představami, ovšem v psaných textech se tento atribut nespécifikuje, takže lze pionýrství připisovat neatřelým výtvarníkům. (viz Kajija, 2001: 99-100)

## 4.2 Vizualizace duchů v moderním japonském hororu

V této kapitole zkoumám vztah mezi konvencemi v zobrazování duchů z období Edo a zobrazováním duchů v moderních hororech. Ke komparaci využívám především tři kategorie typických znaků zmíněné v předešlé podkapitole – vlasy, oděv a končetiny. Do názvu podkapitoly jsem úmyslně vložil namísto pojmu „j-horor“ spojení moderní japonský horor, neb se stručně hodlám zabývat i poválečným filmovým hororem, který představuje potenciální inspirační můstek mezi edskými kaidany a j-hororem.

Než se ve světě japonského filmu objevil j-horor, dominantním duchařským žánrem byla filmová variace kaidanu. Ve filmu *Tókkaidó Jocuja Kaidan* z roku 1959 se objevují estetika podobná té novodobé; filmová Oiwa je oděna do bílého oděvu, její černá kštitice působí neupraveně a nechybí ani bílý make-up. Zajímavý protiklad vytváří jeden z nejvíce ceněných kaidan filmů vůbec, *Povídky o bledé luně po dešti*<sup>93</sup>, ve kterém se provedení přízraku v ničem neliší od podoby běžného člověka. Že se jedná o ducha, je prozrazeno až ke konci filmu, může o tom ovšem vypovídat i zvláštní hudební doprovod či snové provedení filmových scén.

---

<sup>89</sup> Džakuan Kató (1796-1875).

<sup>90</sup> Marujama Ókjo (1733-1795). Viz příloha č. 3.

<sup>91</sup> Duch Ojuki (お雪の幻, 1750).

<sup>92</sup> Bližší informace o hře se mi nepodařily zjistit.

<sup>93</sup> Povídky o bledé luně po dešti (雨月物語, r. Mizoguči Kendži, 1953).



Černá kštice zakrývající obličej ducha se stala pravděpodobně tím nejviditelnějším znakem filmů spadajících do kategorie j-horor. Sadako, hlavní záporná postava z *Kruhu*, má dlouhé černé roztřepené vlasy, které vzbuzují dojem ledabylého účesu. Santa Cruz dokonce jejím kadeřím přiřítá punc „hororového fetiše.“ Dále přikládá vlasům v *Kruhu* funkci jakési masky, která po téměř celou filmovou stopáž brání expozici obličeje monstra, což probouzí divákovu fantasií a vzbuzuje hrůzu z neznámého. (viz Santa Cruz, 2016: 331) Obličej Sadako zůstává skryt za vlasy dokonce i ve scénách z minulosti, kdy ještě byla člověkem. Ve scéně, kdy se Reiko spustí do studny a pátrá po dívčině mrtvém těle, naopak působí jako znak, že Sadako vstupuje na scénu; když divák spatří z vody se linoucí černé prameny, očekává i nalezení mrtvoly Sadako.

Ve filmu *Nenávist* je zakomponování dlouhých černých vlasů též velmi významné, neb i zde utváří typický vzhled ducha Kajako. Nutno ovšem dodat, že v *Nenávisti* se na rozdíl od *Kruhu* objevují vlasy postrádající výraznější rozcuchání či poškození a samy o sobě tak ostentativně neodkazují k duchařským dřevorytům. Tvůrci filmu více spoléhají na bílý make-up, který vzbuzuje umrlčí vzezření. I přesto lze zmínit minimálně jednu scénu s použitím vlasů dle edského kánonu; tou je scéna odehrávající se na dámských záchodcích, ve které dívka Hitomi spatří, jak ze záchodové kabinky vychází postava s rozcuchanými vlasy. Ty společně s typickým zvukem ducha oznamují jeho blízkost. Situace se ovšem mění v pozdějších dílech japonské série a v amerických adaptacích, kde se nepřírozeně vypadající vlasy objevují ve více případech a film jim věnuje větší pozornost<sup>94</sup>.

Pokud naši pozornost obrátíme k oděvům, kterých tvůrci v obou filmech užili u obou postav duchů, zjistíme, že tentokrát navazují na tradici ženských duchů 19. století bez výjimek, neb Kajako i Sadako jsou obě oděny do bílého oděvu. Jak dodává Sumpter, symbolika bílého oblečení je u Sadako použita dokonce i ve scénách, které ji ukazují jako živého člověka. Režisér tím vytváří jasný kontrast mezi Sadako a běžným člověkem. (viz Sumpter, 2006: 12) V *Nenávisti* ovšem nacházíme dvě výjimky. Jednou je černý stín, který nemá žádný oděv, i když na sebe bere podobu ženy, a druhou je chlapec Tošio, který se zjevuje i ve svém běžném oblečení, čímž podporuje tvrzení, že mužští duchové nepodléhají stejným konvencím jako duchové ženského pohlaví.

---

<sup>94</sup> Jedním z možných důvodů je vyšší míra užívání CGI čili počítačové animace, která umožňuje upravit vzhled vlasů snadněji než skutečné maskování a nepočítačové triky.

Jako poslední znak zkoumám specifická zobrazování končetin duchů. Ta mohou být na první pohled mnohdy přehlížena, protože divákův zájem upoutá spíše prazvláštní způsob trhaného pohybu<sup>95</sup>. Vzhled Sadako věrně navazuje na historické tradice zakomponováním téměř nehybných rukou, které volně visí podél těla. Sumpter píše, že její ruce se nachází ve zmíněné poloze v drtivé většině času. Mohlo by se zdát, že výjimkou zůstávají pouze okamžiky, kdy se následně po vykročení z televize plazí po zemi, i tehdy ale její ruce evokují strnulost, necitlivost a absenci fyzické síly.<sup>96</sup> Ostatně, Sadako na svoji oběť nikdy nevztáhne ruku. Co se týče absence nohou, zde je návaznost pouze v symbolické rovině, neb Sadako nohy má. K absenci nohou může odkazovat zmiňovaný trhaný pohyb, který vzbuzuje dojem, že nohy jí neslouží tak, jak by ve skutečnosti měly. I přesto, že Sadako nohy má, je při jejím prvním vstupu na scénu užito i klasické ikonografie beznohého ducha. Když Reiko spatří v odrazu televizní obrazovky postavu v bílém, jejíž nohy zakrývá nábytek, lze pozorovaný přízrak propojit s edskou tradicí z hlediska všech znaků, které jsem se rozhodl ve své práci sledovat. (viz Sumpter, 2006: 13-14, 17-18)

Naopak u duchů ve filmu *Nenávist* se zobrazování končetin liší. Duchové mají zcela běžně nohy, a to ať se jedná o muže či ženy. Ruce nejsou ochablé a ve filmu se jejich užívání neliší od toho běžného. Kajako se svých obětí může dotýkat a může je dokonce i lapit do rukou. Jedinou entitou s tradičnějším vzezřením je tajuplný černý stín, který nohy nemá. Podobně jako *Kruh* ve svůj prospěch použil tance *butó*, i tvůrci nenávisti se rozhodli pro stejný krok. Nejvíce je to patrné ve slavné scéně téměř před závěrem filmu, kdy se Kajako trhaně plazí po schodech dolů k Riko. Trhané pohyby a nezvyklé způsoby zjevování se modifikují a intenzifikují v pozdějších dílech japonské série a v amerických variantách.

---

<sup>95</sup> Podle Lowensteina mají Sadačiny zvláštní pohyby původ v avantgardním tanci zvaném *butó* (舞踏), který vznikl ke konci padesátých let a jeho pohyby vyjadřují různé varianty bolesti a deformity. Herečka ztvárňující Sadako měla s tímto tancem zkušenosti. Aby se výsledný dojem podivnosti ještě posílil, nahané Sadačiny pohyby se ve filmu přehrávají pozpátku. (viz Lowenstein, 2015: 98-99) Ač se vliv tance *butó* rozšířil zprostředkovaně i do západní popkultury, i přesto tanec zůstává silně okrajovou záležitostí. O to více potěší zjištění, že v Praze působila minimálně do roku 2016 skupina propagující tento tanec a pořádala různé workshopy. (info na <http://buto.webnode.cz/>)

<sup>96</sup> Johnsonovi připomíná Sadako v „plazící“ scéně svým vzezřením a pohybem hmyz, který má k humanoidní postavě ducha či člověka daleko. Autor si scény cení a přičítá jí potenciál velkého psychologického efektu na diváka. (viz Johnson, 2015: 77)

## 5. Zrcadlo a zrcadlový odraz

Zrcadlo či v zrcadlový odraz ve skle či na vodní hladině jsou bezpochyby významným a stálým prvkem hororového žánru napříč asijskou i západní kulturou. Objekt každodenního užívání a symbol čistoty a krásy bývá často transformován v předmět zprostředkovávající prvotní náhled na fantastický svět ve světě reálném, čili skrze zrcadlo se hrdinové mnohdy poprvé dozvídají o existenci potenciálních nadpřirozených sil. Zrcadla zároveň mohou sloužit za účelem vizualizaci dávných traumat či spáchaných zločinů postav, skrze které publikum může proniknout hlouběji do narativní struktury díla. Již řidčeji se lze dokonce setkat se zrcadlem jako samotným leitmotivem díla<sup>97</sup>.

V rámci japonské kultury zrcadla získávají navíc i další významové dimenze. Mimo jejich praktickou funkci se jim přiřítá i rituální a mytická funkce. Jejich význam v tradičním japonském náboženství šintó se popisuje následovně: První zrcadla se na Japonské ostrovy pravděpodobně importovala z Číny a od počátku zastávala funkci rituálních předmětů spíše než praktických vymožeností. Společně s mečem a drahokamy formuje zrcadlo triumvirát císařských relikvií. Škála jejich užití je široká; mohou zastávat funkci příbytků *kami* nebo sloužit jako pro ně určené obětní předměty. Dokonce se mohou v jistých případech stát *kami*. V některých případech se umísťují před svatyně pouze jako dekorace. V rovině mytologické je jejich role neméně opomenutelná. Zrcadlům se přisuzovala schopnost zničit hrozná monstra, pokud v nich spatřila svůj vlastní odraz. Podle staré legendy v sobě zrcadlo dokonce obsáhlo na určité časové období přítomnost samotné bohyně slunce Amaterasu<sup>98</sup>.

Mimo šintoistický kontext se magická moc zrcadel reflektuje v pověstech a uměleckých dílech, ve kterých figurují v rolích magických předmětů, schopných uchovávat duše zemřelých. Není shodou náhod, že na zadních stranách se frekventovaně vyskytují znaky pro lidskou duši<sup>99</sup>. (viz Bush, 2001: 124) Pendegrast ve své knize uvádí, že „zrcadla slouží jako komunikační prostředky mezi dušemi zemřelých předků, jenž jsou uchovávány v zrcadlech, a mezi světem živých. Taková zrcadla, v mnohých případech zdobená motivy zajišťujícími štěstí a dlouhý život, se

---

<sup>97</sup> Například filmový snímek *Oculus* (2013, r. Mark Flanagan).

<sup>98</sup> Viz <https://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/3164>, s.103-105, [navštíveno 2. 5. 2017].

<sup>99</sup> V japonštině existují dva znaky vyjadřující lidskou duši: 魂 nebo 霊.

předávají jako svatební dar z matky na dceru. Děje se tak i navzdory sílící sekularizaci významu zrcadel od 17. století, o čemž svědčí i dochované tisky populárního charakteru zobrazující prostitutky či herce aplikující líčení před zrcadlem. Ač byla zrcadla spíše ženskou doménou, za účelem úpravy vzhledu je zachycené na rukávu nosili příslušníci obou pohlaví.“ (viz. Pendergrast, 2003: 21)

Současně považuji za vhodné zmínit i význam a dumavou mystičnost principu zrcadlového odrazu v japonské kultuře, která čerpá svůj původ ze zenu. Austin připisuje zrcadlení následující atributy: „Když mozek neustále zpodobňuje realitu, přímo a nezkaleně, připomíná svým konáním povrch zrcadla. Zen často užívá této zrcadlové analogie, aby implikoval, že vnímání jednotlivce zaznamenává (realitu, pozn. aut.) stejným způsobem, jako když klidná vodní hladina totožně zpodobňuje měsíc na obloze. Nic dalšího není zainteresováno – žádné sebestředné představy, žádné rozumové interpretace, žádné staré emočně-nabité asociace. Odrážející zrcadlo zenu tak symbolizuje přirozený a okamžitý způsob fungování mozku v předčasných momentech.“ (Austin, 1999: 48) Jako výborně ilustrující příklad rozdílného vnímání zrcadlového odrazu uvádím motiv opice marně se snažící ukořistit odraz měsíce na vodní hladině, považující ho za měsíc skutečný. Pověst se nachází v rané kolekci buddhistických textů *Tripitaka* a alegoricky varuje před zklamáním, které následuje při honbě za iluzí namísto reálného cíle. O slavnou adaptaci pověsti se zasloužil Hakunin Ekaku<sup>100</sup> ve formě zenové malby a k ní připojené básni<sup>101</sup>, ve kterých je originál obohacen o zcela novou metafyzickou dimenzi v souladu s učením zenu. (viz Aviman, 2014: 89-91) V tomto případě představuje identická kopie reality zároveň také klam a přivádí člověka k polemice o reálné či nereálné hodnotě zrcadlení. Při zkoumání motivu zrcadlového obrazu v daných dílech budu pracovat s myšlenkou, že zrakově vnímané bude vzbuzovat pochyby konkrétního jedince, zda se skutečně jedná o odraz reality. Zároveň chci prozkoumat možnost, že odraz nemusí fungovat jen jako pouhá kopie reality, ale zároveň může nabízet i jistý druh přesahu.

---

<sup>100</sup> Hakunin Ekaku (1686-1768)

<sup>101</sup> Opice až do své smrti  
neustane hledat měsíc na vodní hladině.  
Když větve se pustí, hluboké zřídlo ji pohltní  
a spatří půvabnou záři světla Deseti směrů.

## 5.1 Oiwina proměna

Jedním z nejslavnějších momentů *Jocuja Kaidan* je scéna z druhého dějství, během které si Oiwa vyčesává vlasy a simultánně prohlubuje míru svého vlastního zohavení. Považovat scénu za významnou je vhodné už jen na základě faktu, že se jedná o první vstup hororových prvků do narativu. Zesílený efekt hororové scény zajišťuje právě odraz zrcadla, před nímž si Oiwa vlasy vsedě vyčesává.

Za veškerým tragickým děním dané scény stojí osobní intriky. Oiwin manžel se stane objektem touhy jiné ženy, která se k dosažení svých cílů nebojí sáhnout ani k zločinným prostředkům. Pod falešnou záminkou pomoci bližnímu člověku, posílá po služce čerstvé rodiče Oiwe domnělý lék na ulehčení špatného zdravotního stavu. Ve skutečnosti se jedná o jed, který ji má zohydit a zajistit tak, aby se svému manželovi Iemonovi znelíbila. Po vypití jedu následuje postupná metamorfóza v monstrum. Společník Oiwy ji vyzve, aby se na svoji hrůznou podobu podívala do zrcadla. V zrcadlovém odrazu pak proces proměny pokračuje. V záchvatu paniky chce žena měnit se v ohydu impulsivně utéct pryč, ovšem společník ji upozorní, že by se nejdříve měla alespoň učesat. A tato pobídka vyústí ve slavnou scénu česání vlasů: žena sedí před zrcadlem a vyčesává si zkrvavené vlasy. Množství vlasů je podstatně redukováno, až se objevuje pleš a zároveň se odhalí ohydný otok nad pravým okem<sup>102</sup>. O několik momentů později Oiwa umírá, protože si prořízne hrdlo o meč zachycený ve stěně. Efekt stříkající krev prohlubuje hororový zážitek celé scény.<sup>103</sup>

V popisované scéně slouží zrcadlový odraz primárně pro akcentování hororových prvků, které mají v recipientovi probudit pocity strachu a nejistoty. K analýze dané scény užijí Todorovovy teorie fantastična, na základě které se „nosným pilířem fantastična (potažmo hororu, pozn. aut.) stává váhání. Čtenář si není jist, zda je

---

<sup>102</sup> V divadle kabuki našli uplatnění tvůrci rafinovaných trikových efektů, z nichž některé zůstávají dodnes tajemstvím. V případě scény vyčesávání vlasů informace o jejím trikovém aparátu existují. Ve skutečnosti má scéna za úkol vyčesávání pouze evokovat, čehož je docíleno několika faktory. Velmi důležité je samotné rozmístění rekvizit a pokud možno co největší šero v divadle. Obojí má zajistit, aby se za zrcadlo mohl nepozorovaně schovat další člověk, který má za úkol nenápadně podávat Oiwe náhradní vlasy. Ty se před použitím namáčely do speciální směsi z ryb a květin evokující krev, kterou herec uvolnil zmáčknutím vlasů. (viz Shimazaki, 2016: 102, 156)

<sup>103</sup> Při analýze druhého dějství jsem vycházel i z anglického překladu dramatu, protože v české verzi je tato část redukována pouze na několik odstavců shrnujících děj. Anglický překlad obsahuje repliky postav i podrobnější popisy daných scén, které považuji za nezbytné pro zkoumání motivu zrcadlového odrazu.

konfrontován se skutečností vymykající se běžným přírodním zákonům, anebo by prožívanou nadpřirozenou skutečností bylo možno vysvětlit racionálním způsobem a nadpřirozenou podstatu tím eliminovat.“ (viz Todorov, 2010: 26) Toto váhání vytváří ve čtenáři vnitřní tenzi, jejímž důsledkem vznikají požadované pocity<sup>104</sup>. Hororový prožitek se dále prohlubuje a upevňuje, pokud „se čtenářem zároveň váhá i sama postava, díky čemuž se s ní může čtenář snadněji ztotožnit.“ (viz Todorov, 2010: 32)

Můžeme vyslovit otázku, proč je pro nastolení již zmíněného váhání důležitý zrcadlový odraz. V případě divadelního ztvárnění díla mu z hlediska Todorovovy teorie nemusíme přikládat hlubší význam<sup>105</sup>, neb jako návštěvníci divadelního představení hrůznou proměnu sledujeme na vlastní oči na jevišti v reálném čase a vyvozujeme, že k ní skutečně dochází. Naopak u literární podoby díla musíme zrcadlovému odrazu přikládat výraznější roli, protože psaný text nabízí větší prostor pro lidskou fantazii. Pokud Oiwinu proměnu nemůžeme sledovat na vlastní oči, intenzita hororového prožitku se stupňuje, když zároveň s námi váhají i postavy v díle. Bez zrcadla by tak jediným skutečným pozorovatelem proměny byl sluha Takuecu. Skutečnost vnímanou pouze jedním subjektem lze následně negovat bez větších problémů jako pouhé mámení myslí, ovšem s rostoucím počtem „svědků“ šance na negaci dané skutečnosti klesají<sup>106</sup>. Když Oiwa sluhovým výpovědím nevěří, je pobídnuta k pohledu do zrcadla, čímž se potvrdí věrohodnost bizarního a neuvěřitelného jevu. Čtenář tak s jistotou může vyloučit, že se nejedná o výplod fantazie jedné z postav, čímž se utváří klima vhodné pro váhání čtenáře.

## 5.2 Projekce prokleté videokazety

Podobně jako v případě *Jocuja Kaidan* doprovází motiv zrcadla a zrcadlového odrazu pronikání hororových prvků do narativu i ve filmu *Kruh*. Konkrétně mám na mysli proslulé a pro narativ klíčové scény, v níž protagonistka Askawa Reiko sleduje prokletou videokazetu. Projekcí zmíněné kazety Reiko přichází do přímého kontaktu

---

<sup>104</sup> V rámci hororu jsou takové pocity hrůza, napětí, znechucení, aj.

<sup>105</sup> Považuji za vhodné zmínit, že Todorov svoji teorii aplikoval primárně na literární díla.

<sup>106</sup> Princip hojně se uplatňující i v mnoha moderních hororech; pokud je svědkem nadpřirozeného či neuvěřitelného jevu pouze jedna postava (speciálně postava dětská), míra věrohodnosti není příliš vysoká. Situace se obrací v momentě, když je svědkem jevu další postava, a jev se tak přibližuje k hranicím reality.

s hororovými prvky, o kterých se do té doby dozvídala pouze z vyprávění či doslechu, stojí tváří v tvář představě vlastní smrti. Výstižný popis jevů, kterým je Reiko vystavena během a po projekci videokazety, nabízí McRoy: „Obrazy na kazetě jsou stejnou měrou děsivé jako surreální a pokud je kdokoliv spatří, zbývá mu sedm dní života, než se mu zjeví shrbená, zmáčená a pomstychtivě vyhlížející mladá žena v bělostném pohřebním rubáši a vystraší nebohého<sup>107</sup> k smrti.“ (McRoy, 2008: 83)

K první setkání s motivem zrcadlového odrazu dochází při sledování videokazety. Ve sledu zdánlivě vzájemně nesouvisejících obrazů<sup>108</sup> je jako jeden z prvních obsažen jasný a snadno viditelný záběr na zrcadlo, v jehož odrazu si usmívající se matka Sadako, Šizuko Jamamura, rozčesává dlouhé černé vlasy. Po několika vteřinách zrcadlo mizí a v pravé části obrazu se přibližně na vteřinu objeví zrcadlo jiné. Tentokrát je odraz silně deformován; detaily zanikají ve změti dusivé černoty a pouze jasně zářící bílá silueta odkazuje k bílému pohřebnímu rubáši Sadako. V následujících momentech obraz mizí a v levé části se znovu objevuje zrcadlo s odrazem česající se ženy. Šizuko se zdá být ze své činnosti vyrušena a obrací se k levé části obrazu, jako by reagovala na přítomnost svojí dcery<sup>109</sup>.

Zrcadlovou scénu česání vlasů lze chápat jako odkaz na výše popisovanou scénu z *Jocuja Kaidan*, ve které si transformující se Oiwa vyčesává zkrvavené vlasy (viz Lacefield, 2010: 86) Zda Nakata intertextuálně odkazuje ke staršímu japonskému dramatu úmyslně či neúmyslně, lze pouze spekulovat, ale Wee se přiklání k variantě neúmyslné intertextuality. (viz tamtéž) Tuto hypotézu může podpořit i okolnost, že v Kruhu není rozčesávání vlasů doprovázeno hrůznou transformací ani krvácením.

---

<sup>107</sup> Smrtící zjevení není podmíněno prezencí pouze jedné oběti. Ve filmu se například operuje s informací, podle které mladý pár záhadně zemřel uvnitř automobilu z důvodu náhlé srdeční zástavy.

<sup>108</sup> Enns uvádí, že „záměrem videokazety nebylo prezentovat záběry vnějšího světa, ale spíše zachytit subjektivní duševní zážitky Sadako.“ (Lacefield, 2010: 40)

<sup>109</sup> Interpretaci veškerého vizuálního obsahu na prokleté videokazetě včetně mnou zkoumaných scén nabízí fanouškovská analýza, podle níž scény se zrcadly odkazují k událostem ztvárněným v druhém dílu japonské filmové série Kruh. Reiko se příčinou zhoršujícího se mentálního stavu téměř bez ustání češe před zrcadlem, což Sadako vyprovokuje k vtípku, v rámci kterého použije svých psychických schopností a na několik okamžiků zrcadlo přemístí jinam, čímž upoutá matčinu pozornost. (viz The Ring Wiki: *Cursed Video*, [http://ringu.wikia.com/wiki/Cursed\\_Video](http://ringu.wikia.com/wiki/Cursed_Video) [navštíveno 3. 5. 2017].)

Tvůrci filmu tak v divákovi vzbuzují pocity strachu a neklidu bez pomoci naturalistických výjevů a kromě pouhé vizualizace efektivně pracují i s audio efekty<sup>110</sup>.

Motiv zrcadlového odrazu zůstává přítomen i po skončení projekce videokazety. Když Reiko pod tíhou podivných výjevů upadne do stavu zmatené letargie a televizi vypne, v odrazu potměšlé televizní obrazovky se objeví silueta postavy oděné do bílých šatů, podobně jako jsme měli možnost spatřit v zrcadlové scéně na videokazetě. Instinktivní reakcí protagonistky na úlek ze spatřeného je ohlédnutí se za domnělým původcem odrazu, ale nikdo další se v místnosti nenachází. Tím je zapříčiněno váhání protagonistky i diváka o validitě celé situace. Představuje odraz Sadako potenciální pokračování prokleté videokazety, která vytváří pomyslnou tečku za oznamovací větou děsu a hrůzy a zároveň symbolicky ohlašuje zkracující se vzdálenost mezi monstrem a protagonistkou? Anebo jsme svědky přeludu zplozeného vyděšenou lidskou myslí? Ledy váhání částečně prolomí zvonící telefon, který nás přivádí spíše k možnosti, že se jedná o události reálné.

Odrazy Sadako protagonistce proklamují možný scénář věcí budoucích, čili smrt vykonanou rukou, či zde lépe řečeno, okem Sadako. Ovšem ve funkci zvěstování smrti figurují pouze jako doprovodné jevy, primárním zvěstovatelem budoucnosti je film na prokleté videokazetě. Konkrétně mám na mysli poslední snímek prokletého filmu, který staticky zaznamenává zátiší se stromovým a opuštěnou studnou; pozornému divákovi neunikne nepatrný pohyb čehosi vystupujícího ze studny, než je obraz vystřídán analogovým vizuálním šumem na konci pásky. Pokud se sedmého dne od projekce nachází oběť v blízkosti televizoru, objeví se na obrazovce právě obraz studny a páska pokračuje – Sadako vystupuje ze studny a pro svoji oběť si přijde skrze televizní obrazovku.

Na závěr chci dodat, že film se navrácí k mytologické tradici zrcadel a funguje jako spojnice mezi světem mrtvých a živých. Mimo již zmíněné zjevení přízraku Sadako krátce po sledování prokleté videokazety k tomuto principu odkazuje jedna z posledních scén filmu. Když Rjúdži zemře, Reiko se vrátí do jeho bytu a zoufale verbalizuje svoji bezmoc a strach o syna, protože si uvědomuje, že Sadačino zabíjení

---

<sup>110</sup> Hudbu k filmu složil japonský hudební skladatel Kendži Kawai (n. 1957), známý pro svoji schopnost filmově-hudební versatility, která se uplatňuje v mnoha rozdílných žánrech jako horror, animé či sci-fi.



neustává. Na otázku, co by měla pro záchranu svého syna udělat, jí beze slov odpoví přízrak mrtvého Rjúdžiho a ukazuje na tašku s videokazetou. Reiko si tak uvědomí, jakým způsobem se lze proti virusu pomsty bránit. Pomoc přichází ze záhrobí skrze odraz televizní obrazovky.

### 5.3 Srovnání děl *Kruh* a *Jocuja Kaidan*

Pokud zaměříme pozornost na srovnání dramatu *Jocuja Kaidan* a filmu *Kruh* z hlediska motivu zrcadlového odrazu, lze nalézt společný model užití. V obou dílech přisuzují zrcadlovému odrazu funkci poprvé uvést záporné postavy. Skutečnost, že nám tvůrci obou děl zpočátku nedovolí spatřit nadpřirozené postavy v „reálném“ prostředí, umožňuje vznik váhání, což vede k silnějšímu prožitku hororové dimenze díla. Zároveň se skrze odraz o naše divácké váhání dělíme s protagonisty, neb i oni se tímto způsobem poprvé osobně setkávají s existencí nadpřirozena.

Ještě užší analogickou relaci mezi oběma díly jsem našel za pomoci studie Vlastimila Zusky, který se zabývá hledáním analogie mezi zrcadlem a filmem. Základní vztah vysvětluje následovně: „Srovnání filmu se zrcadlem není nové ani neobvyklé, vždyť látka, s níž pracují – světlo – je společná. Škála možných podobností až ekvivalencí je ovšem neobyčejně široká. Zahrnuje na jednom pólu optickou (resp. katoptrickou<sup>111</sup>) podobnost, přes dimenze psychologické i psychoanalytické až po výrazně metaforická přirovnání různých pojetí mimésis<sup>112</sup>, úlohy umění vůbec apod.“ (Zuska, 2010: 131) Jeden ze zkoumaných úhlů pohledu připisuje filmu možnost vytvořit divákův odraz, podobně jako se tomu děje v případě zrcadla. Rozdílem je, že namísto odrazu vizuálního operujeme s odrazem divákova nitra, které se zapojuje do fikčního světa filmu, a divákovi tak následně umožňuje poznat jeho vlastní nitro z dosud nepoznaných úhlů v dosud nezažitých situacích. (viz Zuska, 2010: 137-138)

Má hypotéza se zaměřuje na podobnosti užití zrcadla a filmu v obou analyzovaných dílech, přičemž v díle *Jocuja Kaidan* hovoříme o zrcadle a ve filmu

---

<sup>111</sup> Katoptrika – podobor optiky zabývající se lomem světla a popisem zrcadel.

<sup>112</sup> Mimesis – imitace reality. Umělecký princip, podle kterého umění napodobuje již existující jevy, definoval Aristoteles ve svém díle *Poetika*, na což navazuje mnoho pozdějších autorů a definici jevu dále upravují. (Sládek, 2007: 11)

*Kruh* o videokazetě čili filmu. V obou případech je za pomoci prostředků, které pracují s odrazem světla, ukazován obraz na pomezí reality a děsivé fikce. Odraz zde ukazuje zdánlivě neuvěřitelné jevy, které tím zdánlivě potvrzují svoji existenci, neb k odrazu musí existovat i jeho reálný vzor. Když zrcadlo Oiwe promítne její zohavenou tvář, jasně je tím vymezen počátek hranice, od které splývá realita s fikcí. V *Kruhu* lze pozorovat fakticky totožný jev, s výjimkou záměny filmu za zrcadlo. Sledování prokleté videokazety spustí prolínání reality s fikcí a, podobně jako zrcadlový odraz, recipientovi ukazuje tuto nově obohacenou „realitu“. Skutečnosti a místa zobrazená na videokazetě, které Reiko v průběhu filmu bude nalézat i v reálném světě, tím pádem fungují jako ozvěny budoucnosti.

#### 5.4 Minoritní úloha zrcadla v *Nenávisti*

Ve srovnání s *Kruhem* a *Jocuja Kaidan* nepovažují užití zrcadla ve filmu *Nenávist* za významné natolik, abych mu náležel statut nepostradatelného motivu. I přesto chci zmínit alespoň určité poznatky, které lze během projekce filmu vypořádat. Veškerý obsah této podkapitoly se váže ke shluku několika scén nacházejících se téměř na konci filmu. Už samotné umístění zrcadlové scény, společně s nelineárním vyprávěním příběhu zabraňuje, aby zrcadlo sloužilo jako uvaděč hororových prvků do narativu. Společně s vystavením okolních scén se ani nepodílí na posilování divákovy váhání. V následujících odstavcích se tedy zaměřím na jiné, pro příběh významné funkce.

Poslední obětí duchů ve filmu se stane žena Rika. Vydává se za svojí kamarádkou Mariko do prokletého domu, kde se střetává s duchem Kajako. Když prchá před duchem, míjí velké nástěnné zrcadlo, v jehož odrazu krátce spatří odraz ducha namísto odrazu své tváře. Vráť se zpět před zrcadlo a po zběžné úvaze provede ve filmu několikrát prezentované gesto, které u malých dětí ztělesňuje hru na schovávanou: zakryje si zrak dlaněmi s prsty dostatečně rozevřenými natolik, aby umožnily pohled skrz<sup>113</sup>. Okamžik nato pozoruje v zrcadle duchovu tvář namísto té svojí. Scéna evokuje

---

<sup>113</sup> „[...] Motiv ‚hry na schovávanou‘ doslova vyjadřuje to, co odborníci na horor a fantastiku identifikují jako ‚estetiku líbivého strachu‘. Didier T. Jaén píše, že ‚efekt děsivé literatury je fascinace; místo abychom před ní prchali, jsme jí silně přitahováni; jsme odpuzeni a fascinováni zároveň‘.“ (Cua Lim, 2009: 213)

pocit, že duch Kajako se promítá do postavy Riky. Následně pak duch vylézá z Ričiny podprsenky. Po krátkém intervalu ticha se Rika stává svědkem několika živých vzpomínek, osvětlujících vznik ducha a jeho činy. Kayko se postupně navrácí do své původní lidské podoby. Na konci řetězce flashbacků Riko umírá rukou Kajačina manžela, stejně jako kdysi zemřela sama Kajako.

Ričiny vize, způsobené osudným pohledem do zrcadla, dále interpretuje Cua Limová, podle které se sice oběť symbolicky navrácí do minulosti, ale také se dozvídá o svém budoucí osud včetně zahrnutí do neustále se větvícího scénáře prokletého domu, v němž se stírají rozdíly mezi obětí a agresorem. (viz Cua Lim, 2009: 213)

Zrcadlo ve filmu zastává zcela jinou funkci než v ostatních dvou analyzovaných dílech. Namísto uvaděče hororových prvků ohlašuje jejich konec<sup>114</sup>. Dále otvírá pomyslné okno do duchových vzpomínek, a vytváří tak spojení mezi světem živých a mrtvých. Způsob, kterým se spojení mezi oběma světy otevírá, nepovažuji za příliš povedený. Jednoduché gesto zakrytí očí může ve své podstatě vzbuzovat komické asociace, které jsou v rozporu s poetikou hororu. Jeho zakomponování mne nutí pokládat si otázku, proč tvůrci nevymysleli sofistikovanější a k danému žánru vhodnější způsob, jak nahlédnout do duchových vzpomínek.

---

<sup>114</sup> V rámci jednoho konkrétního filmu.

## Závěr

Letimotivem práce, kolem něhož se soustředí většina mého bádání, se stal motiv mstivého japonského ducha *onrjó*. Ten prostupuje všemi třemi díly, která jsem si zvolil jako hlavní objekty mého bádání, a mimo to se objevuje i ve spoustě dalších děl z různých časových období. Proto není divu, že drtivá většina mých závěrů s tímto motivem přímo souvisí.

K existenci duchů *onrjó* nedochází samovolně, a proto je v první řadě potřebné, aby autor daného díla nastavil okolnosti takovým způsobem, který by vedl ke vzniku tohoto fenoménu. Konkrétně řečeno, autor by měl do svého díla zakomponovat nějaký druh tragického zvratu, který zapříčiní vznik ducha a jeho posmrtné pomsty. Ve všech třech rozebíraných dílech tomu tak skutečně je; vyskytují se v nich tragedie odehrávající se v nejbližším rodinném kruhu. Nutno dodat, že oběťmi jsou vždy ženy.

Podle Hylanda se poválečné filmy<sup>115</sup> o duších plně soustředí na celý proces transformace z člověka na ducha, kdežto v moderních filmech je proces transformace vysvětlován pouze okrajově. (viz Hyland, 2009: 254)

Co se týče samotných duchů a jejich pomsty, filmy žánru j-horor přebírají základní vzorec, podle kterého se duch mstí za napáchané křivdy. Zjistil jsem, že daný vzorec přesahuje rámec obou žánrů, a v japonské kultuře má mnohem starší tradici, odkazující k náboženství a folklóru. Mnohdy nepřiznaná inspirace tak může být zapříčiněna pevným ukotvením archetypů v japonském myšlení obecně. Za významné zjištění považuji, že doprovodné aspekty zmiňovaného vzorce bývají v moderních hororech částečně modifikovány, neboť se nedrží tak striktně svých vzorů, jak tomu bylo například v poválečném filmovém hororu. Nejviditelnější změna nastala na poli výkonu pomsty, neb moderní duchové nemají konkrétní cíl<sup>116</sup> a pomstu směřují na lidstvo obecně, příčinou čehož se jejich konání přetváří z potřeby osobní satisfakce na akt intenzivního nihilismu a misantropie. Na jejich pomstě si můžeme cenit pružnosti, se kterou si osvojují moderní technologie, a tím se více přibližují zájmu diváka současnosti.

---

<sup>115</sup> Poválečný filmový kaidan zde supluje jeho edskou podobu, neb se ve své bázi jedná o adaptace děl z období Edo.

<sup>116</sup> V případě hororu *Nenávist manžel zavražděné ženy*, který by obecně zaujímal roli hlavního subjektu pomsty, zmizí dříve, než má duch šanci tuto pomstu vykonat.

Velká inspirace, bez níž by moderní horor ztratil obrovskou část své specifčnosti, probíhá v rovině vizuálně estetické. Na množství příkladů edských dřevorytů jsem tyto relace osvětlil a potvrdil, že ikonická estetika dlouhých černých vlasů, bílých šatů a dalších znaků jasně navazuje na již zavedené historické tradice, které mnohdy sahají dále než pouze do období tokugawského šógunátu. Adoptování této estetiky považuji za nejzdařilejší inspirační proces, protože pomohl vzniknout fenoménu, který překročil hranice Japonska a vybudoval si své pevné místo ve světě celosvětového hororu<sup>117</sup>.

Speciální oblastí mého bádání, která se tematicky od duchů odkloňuje, se stal zrcadlový odraz. Z tohoto hlediska jsem vzájemné vztahy našel primárně mezi Jocuja kaidanem a filmem *Kruh*. Odkazuje na to již Lacefield, která podotýká, že zakomponování scény česání vlasů před zrcadlem do filmu *Kruh* může vzbuzovat dojem, že se tím Nakata pokouší o vědomý intertextuální odkaz. (viz Lacefield, 2010: 86) Tuto hypotézu se mi sice potvrdit nepodařilo, ale povedlo se mi popsat určité mechanismy, se kterými operují jak *Kruh*, tak *Jocuja Kaidan*, a v mnohem menší míře i *Nenávist*. *Jocuja Kaidan* tak ovlivnil j-horror tím, že užívá zrcadlového odrazu k budování hororové atmosféry.

Dále bych chtěl zmínit uváděné hypotézy, podle kterých lze všechna tři rozebíraná díla interpretovat z feministického hlediska. Pomsta ženského ducha má symbolizovat určitou obrannou reakci vůči útlaku mužským elementem. Možnost takového výkladu se bezpochyby nabízí, protože obzvláště období Tokugawského šógunátu, během něhož vznikl *Jocuja Kaidan*, představovalo pro ženy prostředí jejich právům nepříteli nakloněné. I přesto tyto hypotézy vnímám pouze jako klíč k některým možným významům děl a nepovažuj je za něco, čím by se novodobí filmoví tvůrci inspirovali a vědomě to do svých filmů zasadili.

Na základě závěrů, ke kterým jsem se dopracoval, usuzuji, že v japonské kultuře existuje pevná tradice duchařského hororu, která se neomezuje pouze na dva mnou analyzované žánry. Tato tradice se postupně formovala od dob vzniku japonského náboženství šintó a zůstává stále živou i v dnešních dobách. Na historickém vývoji lze

---

<sup>117</sup> Svědčí o tom například film španělsko-argentinského původu *Mama* (r. Andy Mudchietti, 2013), který část této estetiky přijal za svou. Důležité je si uvědomit, že se tak děje po uplynutí dekády a půl od jejího vzniku.

vysledovat, že s tokem časem přijímala za své mnoho uměleckých forem od ústní slovesnosti, literatury, dramatu až po film. V oblasti hororu se podobný úkaz nehledá snadno, a proto mu náleží punc vysoké kulturní hodnoty.

## **Abstract**

My thesis explores the issue of kaidan as a literary genre, and its influence on modern Japanese horror cinema. Particularly the latter genre deserves a closer look, because it has been established as one of the main channels of the 21th century, that allowed Japanese culture enter the mass consciousness all around the world. I will focus my attention on the theatre play Yotsuya Kaidan and movies belonging to the new wave of Japanese horror, especially the two most significant – Ringu and Ju-On. It is important to say, that in case of Yotsuya Kaidan, my analysis is based on the literary adaptation of this play, that was translated into Czech language and published in an anthology of Japanese theatre called „Kalhoty pro Dva“.

Keywords: ghost, The Grudge, horror, kaidan, Ring

## **Prameny a literatura**

### **Filmové prameny:**

*Nenávist*, r. Takaši Šimizu, 2000.

*Kruh*, r. Hideo Nakata, 1998.

*Povídky o bledé luně po dešti*, Mizoguči Kendži, 1953.

*Tókaidó jocuja kaidan*, r. Nakagawa Nobuo, 1953.

### **Literární prameny:**

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

FIALA, Karel (ed.). *Kodžiki: Kronika dávného Japonska*. Praha, ExOriente. 2012. ISBN 978-80-904246-9-2

HEARN, Lafcadio. *Kaidan*. Praha, Brody. 1996. ISBN 80-902113-3-X.

NOVÁK, Miroslav. *Kalhoty Pro Dva: Antologie Japonského Divadla*. Praha, Brody. 1997.

SHIRANE, Haruo. *Early Modern Japanese Literature: An Anthology, 1600–1900*. New York, Columbia University Press. 2008.

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

### **Literatura**

ARAGÓN, Anjhara Gómez (ed.). *Japón y Occidente: El Patrimonio Cultural Como Punto de Encuentro*. Sevilla, Aconcagua Libros. 2016. ISBN 978-84-943237-5-1.

AUSTIN, James H. *Zen and the Brain: Toward an Understanding of Meditation and Consciousness*. Cambridge, Massachusetts Institute of Technology. 1999. ISBN 0262260352



AVIMAN, Galit. *Zen Paintings in Edo Japan (1600-1868)*. Farnham, Ashgate Publishing Limited. 2014. ISBN 9781409470427

BALMAIN, Colette. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh, Edinburgh University Press. 2008. ISBN 978-0-7486-2474-4.

BANE, Theresa. *Encyclopedia of Beasts and Monsters in Myth, Legend and Folklore*. Jefferson, McFarland & Company. 2016. ISBN 978-0-7864-9505-4.

BLAKE, Linnie. *The Wounds of Nations: Horror Cinema, Historical Trauma and National Identity*. Manchester, Manchester University Press. 2008. ISBN 978-0-7190-7593-3.

BROCKMAN, Brittany. *Spirit Possession, Exorcism, and the Power of Women in The Mid-Heian Period* [online]. 2011, [https://etd.ohiolink.edu/!etd.send\\_file?accession=wuhonors1338405581&disposition=inline](https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=wuhonors1338405581&disposition=inline) [navštíveno 3. 5. 2017].

BOTSMAN, Daniel V. *Punishment and Power in the Making of Modern Japan*. Princeton, Princeton University Press. 2005. ISBN 0-691-11491-9.

BUSH, Laurence C. *Asian Horror Encyclopedia*. Lincoln, Writers Club Press. 2001. ISBN 0-595-20181-4

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York, Routledge. 1990. ISBN 0-415-90145-6.

CUA LIM, Bliss. *Translating Time: Cinema, the Fantastic, and Temporal Critique*. Durham, Duke University Press. 2009. ISBN 082239099X

CUDDON, John Anthony. *The Penguin Book of Horror Stories*. Harmondsworth, Penguin. 1984. ISBN 0-14-006799-X.

DRAZEN, Patrick. *A Gathering of Spirits: Japan's Ghost Story Tradition*. Bloomington, iUniverse. 2011. ISBN 978-1-4620-2942-6.

FREY, Mark. *Sadako's Secrets: Explaining "Ringu" at the Asian Art Museum*. 2002, <http://www.jetaanc.org/ringu/> [navštíveno 3. 5. 2017].

GÁL, Jan. Poetika žánru kaidan. Diplomová práce (Mgr.). Olomouc, Univerzita Palackého. 2014.

GERHART, Karen M. The Material Culture of Death in Medieval Japan. Honolulu, University of Hawai'i Press. 2009. ISBN 978-0-8248-3261-2.

GOEKLER, Jamie Louise. Uchi-Soto (Inside-Outside). Chico, California State University. 2010, <http://csuchico-dspace.calstate.edu/bitstream/handle/10211.4/267/11%2028%202010%20Jaime%20Louise%20Goekler.pdf?sequence=1> [navštíveno 3. 5. 2017].

HYLAND, Robert Alexander. A Wicked Countenance: The Vengeance Seeking Woman in Japanese Cinema. Canterbury, University of Kent. 2009.

JOHNSON, Adam J. The Evolution of Yōkai in Relationship to the Japanese Horror Genre. Amherst, University of Massachusetts. 2015, [http://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1276&context=masters\\_theses\\_2](http://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1276&context=masters_theses_2) [navštíveno 3. 5. 2017].

KAJIYA, Kenji. Reimagining the Imagined: Depictions of Dreams and Ghosts in the Early Edo Period [online]. In Impressions 23 (2001), s. 86-108, [https://www.academia.edu/3724107/Reimagining\\_the\\_Imagined\\_Depictions\\_of\\_Dreams\\_and\\_Ghosts\\_in\\_the\\_Early\\_Edo\\_Period](https://www.academia.edu/3724107/Reimagining_the_Imagined_Depictions_of_Dreams_and_Ghosts_in_the_Early_Edo_Period) [navštíveno 3. 5. 2017].

LACEFIELD, Kristen. The Scary Screen: Media Anxiety in The Ring. Farnham, Ashgate Publishing Limited. 2010. ISBN 9780754669845.

LEITER, Samuel L. Historical Dictionary of Japanese Traditional Theatre. London, Rowman & Littlefield. 2014. ISBN 978-1-4422-3910-4.

LOWENSTEIN, Adam. Dreaming of Cinema: Spectatorship, Surrealism, and the Age of Digital Media. New York, Columbia University Press. 2015. ISBN 978-0-231-16656-0.

MCROY, Jay. Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema. Amsterdam-New York, Editions Rodopi B.V. 2008. ISBN 978-90-42-2331-4.

MINICHELLO, Sarah (ed.). *Japan's Competing Modernities: Issues in Culture and Democracy, 1900-1930*. Honolulu, University of Hawai'i Press. 1998. ISBN 0-8248-1931-4.

MURGUILA, Salvador (ed.), *The Encyclopedia of Japanese Horror Films*. Lanham, Rowman & Littlefield. 2016. ISBN

NEWBERY, Emma. Why so sad, Sadako? An investigation into the development of the traditional Japanese female vengeance ghost from ancient myth to modern day cinema production [online]. 2009, <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2009/08/newberypaper.pdf> [navštíveno 3. 5. 2017].

PENDERGRAST, Mark. *Mirror Mirror: A History of the Human Love Affair with Reflection*. New York, Basic Books. 2003. ISBN 0465054706

PHILLIPS, Alastair – STRINGER, Julian (ed.). *Japanese Cinema: Texts and Contexts*. New York, Routledge. 2007. ISBN 0-203-37464-9

PRINCE, Stephen (ed.). *The Horror Film*. Piscataway, Rutgers. 2004. ISBN 0-8135-3362-7.

PROHÁSZKOVÁ, Viktória. The Genre of Horror [online]. In *American International Journal of Contemporary Research*, Vol. 2 No. 4; April 2012 (2012), s.132–142, [http://www.aijernet.com/journals/Vol\\_2\\_No\\_4\\_April\\_2012/16.pdf](http://www.aijernet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf) [navštíveno 3. 5. 2017].

REIDER, Noriko T. The Appeal of Kaidan: Tales of Strange [online]. *Asian Folklore Studies*, Volume 59 (2000), s. 265–283, <https://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/472> [navštíveno 3. 5. 2017].

RHYNE, Joseph Banks. *Extra-Sensory Perception*. Boston, Branden Publishing Company. 1997. ISBN 0-8283-1464-0.

ROBERTS, Jeremy. *Japanese Mythology A to Z*. New York, Chelsea House. 2010. ISBN 978-1-60413-435-3.

SANTA CRUZ, Antonio Míguez. *El Fantasma en el Cine Japonés de Posguerra: De Rasgo Folclórico a Icono Feminista*. Córdoba, UCOPress. 2016.

SHIMAZAKI, Satoko. *Edo Kabuki in Transition*. New York, Columbia University Press. 2016. ISBN 978-0-231-17226-4.

SLÁDEK, Ondřej. Tři typy Mimesis [online]. Sborník prací filosofické fakulty brněnské univerzity studia minora facultatis philosophicae universitatis brunensis v 10, 2007, [https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/104851/V\\_BohemicaLitteraria\\_10-2007-1\\_4.pdf?sequence=1](https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/104851/V_BohemicaLitteraria_10-2007-1_4.pdf?sequence=1) [navštíveno 3. 5. 2017].

STOLWORTHY, Jacob. The Ring and The Grudge ghosts Sadako and Kayako open a Japanese baseball game in bizarre stunt. Independent, 6.6.2016, <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/the-ring-and-the-grudge-ghosts-sadako-and-kayako-opened-a-japanese-baseball-game-a7067916.html> [navštíveno 3. 5. 2017].

SUMPTER, Sara L. From Scrolls to Prints to Moving Pictures: Iconographic Ghost Imagery from Pre-Modern Japan to the Contemporary Horror Film [online]. Explorations: The Undergraduate Research Journal, Vol. 9. (2006)., s. 5-24, [https://www.academia.edu/3086593/From\\_Scrolls\\_to\\_Prints\\_to\\_Moving\\_Pictures\\_Iconographic\\_Ghost\\_Imagery\\_from\\_Pre-Modern\\_Japan\\_to\\_The\\_Contemporary\\_Horror\\_Film](https://www.academia.edu/3086593/From_Scrolls_to_Prints_to_Moving_Pictures_Iconographic_Ghost_Imagery_from_Pre-Modern_Japan_to_The_Contemporary_Horror_Film) [navštíveno 3. 5. 2017].

TAKASUNA, Miki. The Fukurai affair: parapsychology and the history of psychology in Japan [online]. History of the Human Sciences 25 (2) (2012), s.149–164, [https://www.researchgate.net/profile/Miki\\_Takasuna/publication/254096783\\_The\\_Fukurai\\_affair/links/54e288e0cf296663796acbe/The-Fukurai-affair.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Miki_Takasuna/publication/254096783_The_Fukurai_affair/links/54e288e0cf296663796acbe/The-Fukurai-affair.pdf) [navštíveno 3. 5. 2017].

THOMPSON, Zac. Remembering the J-Horror Craze of the Early 2000s. Vice, 3.2.2017, [https://www.vice.com/en\\_us/article/why-we-were-so-obsessed-with-japanese-horror-remakes](https://www.vice.com/en_us/article/why-we-were-so-obsessed-with-japanese-horror-remakes) [navštíveno 3. 5. 2017].

TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha, Karolinum. 2010. ISBN 978-80-246-1676-6.

TSAI, Beth Peijen. Adapting Japanese Horror: The Ring [online]. 2009, <http://visual.ncu.edu.tw/paper/34%20Beth%20Tsai.pdf> [navštíveno 3. 5. 2017].

WEE, Valerie. Japanese Horror Films and Their American Remakes: Translating Fear, Adapting Culture. New York, Routledge. 2014. ISBN 978-0-415-88860-8.

WETMORE, Kevin. Revenge Drama in European Renaissance and Japanese Theatre. New York, Palgrave Macmillan. 2008. ISBN 978-1-349-37127-3.

ZUSKA, Vlastimil. Kruté světlo, krásný stín: Estetika a film. Praha, Filozofická fakulta UK v Praze. 2011. ISBN 978-80-7308-329-8

#### INTERNETOVÉ ZDROJE

<https://data.unodc.org>

<https://japantoday.com/3>

<http://ringu.wikia.com>

<http://www.urbandictionary.com>

<https://www.youtube.com/>

<https://nirc.nanzan-u.ac.jp>

## Obrazová příloha



1. Utagawa Kunisada, *Duch zemřelé Oiwy*, 1836. Dostupné online: <https://ukiyo-e.org/image/waseda/005-0292>.



2. Utagawa Hiroshige, *Duch Oiwy*, 1849. Dostupné online: <https://ukiyo-e.org/image/famsf/5050161207610038>



3. Marujama Ókjo, *Duch Ojuki*, 1750. Dostupné online:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Ghost\\_of\\_Oyuki](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ghost_of_Oyuki).