

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Japonský folklór a jeho vyobrazení v komiksu Usagi Yojimbo

Japanese folklore and its portrayal in the comics Usagi Yojimbo

OLMOUC 2022 Matěj Škultéty

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Vít Ulman, Ph.D.

Prohlášení o samostatnosti

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

Olomouc

Podpis

Anotace

Souhrn práce

Autor: Matěj Škultéty

Název práce: Japonský folklór a jeho vyobrazení v komiksu Usagi Yojimbo

Vedoucí práce: Mgr. Vít Ulman, Ph. D.

Počet stran: 50

Počet znaků (včetně mezer): 90 298

Počet použitých zdrojů: 63

Cíl práce:

Přiblížit některé konkrétní prvky japonského folklóru, stručně popsat historii šíření japonské lidové slovesnosti do světa a vybrat několik příběhů z komiksu Usagi Yojimbo inspirovaných japonskými pověstmi, legendami či nadpřirozenými bytostmi a prozkoumat, do jaké míry jsou tyto příběhy věrné předloze.

Způsob naplňování cílů:

Pro seznámení se s původními japonskými pověstmi využívám především anglické zdroje, jak literární, tak internetové, a k tomu také zdroje japonské a české. Nápomocné jsou v tomto i autorovy poznámky k některým z příběhů v komiksu. Následně zkoumám, jakým způsobem se Stan Sakai těmito pověstmi inspiroval a jak je zakomponoval do svého komiksu.

Resumé výsledků:

Převážně lze říct, že se Stan Sakai drží předlohy, zejména pokud jde o vzhled nadpřirozených bytostí. Místy jejich podobu změní, častěji ale spíše změní určité konkrétní vlastnosti, které jsou těmito bytostem běžně připisovány. Co se týče převyprávění pohádek či legend, až na malé odchylky se jedná o věrná převyprávění, díky kterým se čtenář může s těmito příběhy seznámit.

Klíčová slova:

komiks, japonský folklór, japonské legendy, *kaidan*, *jókai*

Poděkování

Tímto bych rád poděkoval panu Mgr. Vítu Ulmanovi, Ph.D. za odborné vedení práce, cenné připomínky, komentáře a návrhy, a také za jeho trpělivost a ochotu.

Obsah

1 Úvod.....	6
2 Usagi Yojimbo	8
3 Japonsko, kaidan a strašidla	10
3.1 Hjakki jagjó	13
3.1.1 Sasuké	17
3.2 Hannja	19
3.3 Kappa	23
3.4 Skřet z <i>Adačigahary</i>.....	25
4. Pohádky a legendy.....	28
4.1 Momo-usagi-taró	28
4.2 Ostrí trav	31
4.3 Sumi-e.....	36
4.3.1 Draci a podmořské paláce.....	39
11 Závěr.....	41
12 Resumé	43
BIBLIOGRAFIE	44
INTERNETOVÉ ZDROJE	47

1 Úvod

Japonský folklór je plný legend, pověstí, pověr a bytostí, z nichž mnohé nemají obdoby. Kombinace místního polyteistického náboženství šintó, jež vzniklo z původního animistického šamanismu, a indického buddhismu, jehož kořeny vychází z též polyteistického hinduismu, dala vzniknout jedinečnému prostředí plnému podivna a nadpřirozena, které se s rozmachem populární kultury a celosvětových komunikačních zařízení v posledních desetiletích rozšířilo i do okolního světa, díky čemuž i dnes stále vycházejí mimo jiné seriály, filmy a literární díla inspirovaná právě japonskou kulturou.

Jedním z takových děl je série komiksů Usagi Yojimbo od Stana Sakaie, pojednávající o životě Mijamota Usagiho, králičího *rónina* (浪人, samuraj bez pána) putujícího Japonskem. Postava Usagiho je inspirována Mijamotem Musašim (宮本武蔵, 1584-1645), zřejmě nejznámějším japonským šermířem, který se v první polovině 17. století toulal Japonskem a snažil se mimo jiné zlepšovat své šermířské dovednosti, například vyzýváním jiných šermířů na souboje. Usagiho příběh je v mnohém podobný. Též je zasazen přibližně do počátku 17. století, kdy byla země teprve nedávno sjednocena po mnohaletých válkách, při nichž Usagi přišel o svého pána. Od té doby se toulá Japonskem ve snaze zlepšovat své dovednosti a případně poskytnout své meče někomu do služby oplátkou za jídlo, střechu nad hlavou či peníze. Mimo města jsou stezky nebezpečné a plné banditů, Usagi je však skvělý šermíř a dokáže se postarat nejen o sebe, ale díky své dobrosrdečnosti, většinou bez váhání, i o kohokoliv, kdo je právě v nesnázích. Bandy lupičů bohužel nejsou to jediné, s čím se Usagi potýká. Ve spoustě příběhů se Usagi, jakožto něčí osobní strážce, zaplete i do politických intrik a figuruje jako rádce svého klienta, ačkoliv většinou je náplní jeho práce zejména bojování s nindži, jejichž cílem je Usagiho klienta zavraždit. Kromě těchto sice smyšlených, ale na skutečnosti založených dobrodružstvích, se stal inspirací pro Usagiho příběhy také rozsáhlý japonský folklór, můžeme se tedy v komiksu setkat s převyprávěním legend a pověstí, zatracováním pomstychtivých duchů nebo například hledáním magických předmětů. Na duchy a nadlidská stvoření nestačí jen meče, Usagi si ale naštěstí umí poradit, často také za pomoci jiných postav, z nichž mnoho potkává na svých cestách několikrát a stávají se jeho dlouhodobými a věrnými přáteli. Usagiho dobrodružství narážejí na poměrně krutou realitu té doby, kdy o lidských životech rozhodovalo společenské postavení a umění

s mečem, na druhou stranu jsou ovšem protkány humorem, zábavou a lehkým ponaučením do života.

Cílem práce je prozkoumat, jak moc se vyobrazení různých mýtů a jednotlivých stvoření japonského folklóru v komiksu liší od jejich původních, v Japonsku běžně známých verzí. Kvůli množství komiksů a rozsahu této práce se nelze věnovat všemu, snažil jsem se tedy nejprve zvolit hlavně obsahově rozsáhlejší příběhy týkající se japonských legend a pověstí, poté obecně známé či opakující se motivy, a nakonec jsem zvolil příběhy, které autorovi komiksu posloužily spíše jako volná inspirace.

Aby bylo možné takové porovnání v rámci práce učinit, uvádím v každé kapitole původní japonskou pověst či legendu, kterou se Stan Sakai inspiroval. Často však existují i jiné verze, které se více či méně odlišují, tuto skutečnost se ovšem snažím v práci také zmiňovat. Stan Sakai často uvádí, ze kterých zdrojů svou inspiraci čerpal. Jedná se zejména o anglické publikace, během psaní této práce jsem se ale snažil využívat jiných anglických zdrojů a vedle toho, kde to šlo, tak také těch japonských.

2 Usagi Yojimbo

Autorem komiksu Usagi Yojimbo je Stan Sakai (スタン坂井), který se narodil 25. května 1953 v japonském Kjótu. Vyrůstal na Havaji, kde vystudoval výtvarné umění na Havajské Univerzitě. Následně studoval na Art Center College of Design v Kalifornii, kde už zůstal a dnes tam žije se svou rodinou.¹ Nejprve působil jako editor komiksu Groo the Wanderer, jehož autoři, Sergio Aragonés a Mark Evanier, jsou dodnes Stanovými přáteli a několikrát se jejich komiksově světy protkaly ve vzájemné spolupráci. Stanova počáteční díla byla velmi ovlivněná sérií Groo the Wanderer, brzy se však stal známým díky jeho sérii Usagi Yojimbo.²

Hlavní postava komiksu, Mijamoto Usagi, se objevila jako vedlejší postava v jiném komiksu už v roce 1984, autorovi se poměrně zalíbila a již v roce 1987 vyšlo první ucelené vydání komiksu Usagi Yojimbo nazvané *The Ronin*. Od té doby téměř pravidelně každý rok vychází nové vydání. Zatím poslední, 36. díl pod názvem *Tengu War!*, vyšel v březnu roku 2022. Usagi Yojimbo se rychle stal populárním a díky tomu, že samotný Stan Sakai má všechna vlastnická práva týkající se Usagi Yojimbo, se mohla postava Usagiho objevit i v komiksech od jiných nakladatelů, z nichž nejznámější jsou zřejmě Želvy Ninja (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, autory jsou Kevin Eastman a Peter Laird), po jejichž boku se Usagi objevil v komiksech, animovaném seriálu, dokonce i jako hračka pro děti nebo oblečení.³ O popularitě Usagi Yojimbo svědčí i množství cen, které za komiks Stan Sakai obdržel. *Parent's Choice Award* obdržená v roce 1990 byla jen počátkem několikanásobných nominací a vítězství, mimo jiné *Inkpot Award*, *National Cartoonists Society Award*, či téměř deset *Eisner Award*.⁴ Kromě hlavní linie komiksů vyšly i vedlejší knihy, například futuristicky zaměřené *Space Usagi* (1998) a *Senso* (2015), či *Yokai* (2009) plné japonských duchů. V roce 2020 byla Netflixem oznámena animovaná série *Samurai Rabbit: The Usagi Chronicles*.

V českém překladu vydává Usagi Yojimbo nakladatelství CREW. První kniha, *Ronin*, vyšla v roce 2007, s dodatečnými dotisky v letech 2011 a 2016. Zatím poslední kniha z hlavní série komiksu přeložená do českého jazyka je 35. díl, *Návrat domů*, který

¹ SAKAI, Stan. Usagi Yojimbo: Yokai. Praha: Crew, 2012. ISBN 978-80-7449-113-9.

² About. *Stan Sakai Official Website* [online]. Usagi Studios ©2022. [Cit. 26.2.2022]. Dostupné z: <https://www.stansakai.com/pages/about>

³ SAKAI, S. *Usagi Yojimbo: Yokai*.

⁴ About. *Stan Sakai Official Website*. Dostupné z: <https://www.stansakai.com/pages/about>

vyšel v roce 2021. Pod nakladatelstvím CREW vyšly též *Yokai* (2012), *Space Usagi* (pod názvem *Vesmírný Usagi*, 2014) a *Senso* (2016).⁵

Pojem *usagi* lze z japonštiny přeložit jako králík či zajíc. Postavy v komiksu jsou totiž vyobrazovány jako různá zvířata s lidskou stavbou těla. V případě hlavního hrdiny se, jak může jeho vlastní jméno či název komiksu napovídat, jedná o králíka. Konkrétně tedy má Usagi stavbu těla jako člověk, králíčí obličej s některými lidskými rysy, dlouhé uši, a bílou srst po celém těle. Podobně jsou zobrazovány všechny postavy, jen se liší, o jaká zvířata se jedná a kolik lidských charakteristik mají. Jedinou výjimkou je Hikidži, *daimjó* jedné z provincií severně od hlavního města Eda a jakýsi hlavní antagonista celé série, který je zobrazován čistě jako člověk.

Spousta příhod v komiksu je inspirováno skutečnými japonskými dějinami a některým postavám posloužily jako předloha více či méně známé postavy z japonské historie. Na druhou stranu je v komiksu a mnoho příběhů, kde se Stan Sakai inspiroval japonskými pověstmi, legendami či orálními tradicemi a v nich vystupujícími postavami a nadpřirozenými bytostmi, a právě o těch pojednává tato práce. Kromě toho se v komiksu vyskytují i epizody odkazující na japonskou kinematografii, jmenovitě například série filmů *Zatoiči* (rež. Kan Šimozawa) nebo filmy Akiry Kurosawy.

⁵ Usagi Yojimbo. *ComicsDB* [online]. ComicsDB.cz ©2022. [Cit. 26.2.2022]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/serie/130/usagi-yojimbo/prehled/1>

3 Japonsko, kaidan a strašidla

Už kroniky *Kodžiki* a *Nihonšoki*, nejstarší japonské knihy, dokazují, jak bohatou orální tradici mělo Japonsko v dobách starověku, a s postupem času množství pověstí, legend a příběhů jen rostlo. Kromě příběhů o božstvech bylo ovšem nadpřirozeno vždy jen jaksi epizodické, pouze část většího celku, ať už např. v románu Příběh prince Gendžiho či literární sbírce *Kondžaku monogatarišú*. Sjednocení Japonska koncem 16. století ukončilo desetiletí občanských válek a umožnilo umělcům, obchodníkům, či mnichům cestovat po Japonsku a rozvíjet tak kontakt nejen mezi městy navzájem, ale také mezi městy a venkovem. Japonská orální tradice vzkvétala a postupně se začali objevovat i profesionální vypravěči, z nichž někteří dokonce přímo sloužili provinčním pánům.⁶

Mezi vyprávěnými příběhy se začaly objevovat i příběhy, které jsou dnes známé pod názvem *kaidan*. Ačkoliv většinou asociovány s hororovými prvky, původně jde zkrátka o příběhy, v nichž se odehraje něco podivného, mnohdy nadpřirozeného. Není ovšem nutností, aby byl příběh strašidelný, může být klidně i humorný a spousta jich končí šťastně.⁷ Jedno z nejstarších známých použití výrazu *kaidan* je dílo *Kaidan zenšo*, překlad záhadných čínských příběhů z roku 1627, což dokazuje přesah *kaidanů* i do literatury, skrz kterou se s tímto fenoménem většinou seznámí cizinci. Snad nejznámější sbírkou *kaidanů* je *Vyprávění za měsíce a deště* od Uedy Akinariho, díky které lze poznat, že *kaidany* měli často základ v čínských pověstech, buddhistickém učení nebo místním japonském folklóru, a mnohdy docházelo i k jejich kombinaci.⁸

Na vývoj *kaidanu* jakožto samostatného žánru mělo vliv několik prvků. Vyprávění příběhů už nebylo činností jen profesionálních vypravěčů, lidé si sami mezi sebou často takto krátili čas, a s tím rostl i zájem o literaturu, neboť lidé nechtěli opakovat jednu a tu stejnou povídku stále dokola. Vyprávění se také stalo součástí náboženských událostí, vesnických veselek a například rituálu zvaného *kóšinmači*, při kterém musí

⁶ REIDER, Noriko T. Transformation of the Oni: From the Frightening and Diabolical to the Cute and Sexy. *Asian Folklore Studies* [online]. 2003(62), 133-157 [cit. 18.4.2022]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/1179083>

⁷ NOMURA, Džun'iči. *Mukašibanaši no mori: Momotaró kara hjakumonogatari made*. Taišúkanšoten, 1998, s. 277-307. ISBN: 4-469-22138-4.

⁸ REIDER, Noriko T. The Emergence of "Kaidan-shū": The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period. *Asian Folklore Studies* [online]. 2001(60), 79-99 [cit. 2022-04-18]. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/1178699>

člověk zůstat vzhůru celou noc.⁹ Takováto různá shromáždění, kdy si lidé navzájem povídali příběhy ať už z doslechu, nebo z osobní zkušenosti, se nazývají *kaidankai*.

Zřejmě nejznámějším druhem *kaidankai* jsou tzv. *hyakumonogatari*, při kterých se sejde skupina lidí, zapálí sto svíček, a postupně s každým příběhem jednu svíčku zhasínají. Po zhasnutí poslední svíčky by se mělo udát něco nadpřirozeného, co by všechny přítomné vyděsilo. *Hyakumonogatari* byly populární mezi samuraji, kteří si tak navzájem dokazovali odvalu, čehož důkazem je i příběh ve sbírce *Otogi Monogatari*, ve kterém se skupinka samurajů snaží navzájem vyděsit různými vyprávěními a v okamžiku, kdy zhasne poslední svíčka, se několik z nich poleká stínu, který se nakonec ukáže být pouze stínem malého pavouka. Nejen *hyakumonogatari*, ale celkově *kaidankai* vyžadovaly, aby člověk znal několik příběhů a uměl je převyprávět, byla tedy velká poptávka po *kaidanšū*, sbírkách *kaidamō*. Koncem 16. století se do Japonska dostala z Koreje novější verze tiskařského lisu, než jaký Japonci doposud používali, díky kterému bylo možné vydávat sbírky ve velkém a uspokojit tak velký zájem o ně. Autoři těchto sbírek putovali do nejzazších koutů Japonska ve snaze nalézt inspiraci pro nové příběhy a umělci jejich díla podporovali malbami všemožných stvoření, která se v těchto příbězích vyskytovala. Všechny tyto příběhy byly považovány za skutečné, lidé je nijak nezpochybovali, a popularita *hyakumonogatari kaidanšū* dala vzniknout i jiným sbírkám, v jejichž názvu se objevil výraz *hyakumonogatari*, ačkoliv už se nejednalo o *kaidany*.¹⁰

Po otevření se Japonska světu v 19. století a následné modernizaci se *kaidankai* přestaly konat, na druhou stranu se ale (nejen) s bohatstvím japonské lidové slovesnosti začali seznamovat lidé ze západních zemí a šířit ji do světa. Prvním z takových byl například Basil Hall Chamberlain (Anglie, 1850-1935), působící jako profesor japonštiny na Tokijské univerzitě, mezi jehož díla patří například první anglický překlad kroniky *Kodžiki*, sbírky japonské poezie, encyklopedie *Things Japanese* či cestovní příručka *A Handbook for Travellers in Japan*. Japonským pověstem se ovšem více věnoval Lafcadio Hearn (Řecko, 1850-1904), který je sbíral, překládal, a poté vydával jako knihy, díky čemuž zůstalo zachováno mnoho příběhů, které bychom jinak zřejmě nepoznaly, jelikož

⁹ REIDER. The Emergence of "Kaidan-shū": The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/1178699>

¹⁰ DAVISSON, Zack. What is Hyakumonogatari?. 百物語怪談会 *Hyakumonogatari kaidankai* [online]. [Cit. 2022-04-18]. Dostupné z: <https://hyakumonogatari.com/what-is-hyakumonogatari/>

Japonci samotní zůstávali pouze u orální formy předávání.¹¹ Nejznámějším z jeho děl je zřejmě *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things* (1904), kolekce několika duchařských povídek, podle které byl i v roce 1964 natočen film *Kwaidan* (rež. Masaki Kobajaši). Mezi další Hearnovy sbírky japonských pověstí či pohádek patří například *Japanese Fairy Tales* (1898), *In Ghostly Japan* (1899) nebo *The Romance of the Milky Way and other studies and stories* (1905). V českých zemích, tehdy ještě za Rakousko-Uherska, se o šíření japonské kultury nejvíce zasloužil zřejmě sběratel a cestovatel Joe (pův. Josef) Hloucha (1881-1957). Napsal mnoho knih s japonskými náměty, tzv. žaponerie, například *Sakura ve vichřici* (1905), *Vzpomínky na Japonsko* (1908), *Moje „Paní Chrysanthema“* (1919), *Pohádky japonských dětí* (1926) nebo *Pavilon hrůzy* (1920). Důležité je zmínit i jeho velkou sbírku různorodých předmětů, k níž patří fotografie, malby, knoflíky *necuke*, keramiku, mečové záštity a další, která je dnes součástí Náprstkova muzea v Praze.¹²

Japonský folklór se tak na přelomu 19. a 20. století začal šířit i do světa. Dnešní v podstatě už celosvětově rozšířená japonská populární kultura se začala formovat v druhé polovině 20. století, kdy se Japonsko stalo jednou z největších ekonomik světa, a začalo vyvážet své výrobky, a s nimi i svou kulturu, do světa. Filmy Akiry Kurosawy a Hajaa Mijazakiho, manga komiks *Astro Boy* od Osamua Tezuky nebo pozdější animované seriály jako *Gundam* (Jošijuki Tomino) a *Dragon Ball* (Akira Torijama) jsou známé dodnes, a díky jejich oblíbenosti rostl i zájem o Japonsko a jeho kulturu, kterou bylo inspirováno mnoho dalších filmů, anime i komiksů, z nichž jedním takovým byl i právě komiks *Usagi Yojimbo*.

V následujících několika podkapitolách proto představím některá konkrétní strašidla, případně pověsti týkající se strašidel, se kterými se *Usagi* na svých cestách setkává, popíšu, jak jsou v Japonsku běžně znázorňována, a jak je Stan Sakai vyobrazil ve svém komiksu.

¹¹ FACKLER, Martin. Honoring a Westerner Who Preserved Japan's Folk Tales. *The New York Times* [online]. [Cit. 29.4.2022]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2007/02/20/world/asia/20matsue.html>

¹² Národní muzeum. Sběrka asijských kultur – Japonsko. *Národní muzeum* [online]. [Cit. 30.4.2022]. Dostupné z: <https://www.nm.cz/sbirky/sbirka-asijskych-kultur-japonsko>

3.1 *Hjakki jagjó*

Fenomén *hjakki jagjó* je hlavní zápletkou knihy *Yokai*, vydané v barevném tisku k příležitosti oslavy 25. výročí komiksu Usagi Yojimbo. *Hjakki jagjó* (百鬼夜行, někdy čteno jako *hjakki jakó*), neboli noční procesí stovky démonů,¹³ je událost, při které se všechna možná nadpřirozená stvoření z japonské mytologie shromažďují a v jednom velkém procesí kráčí různými místy Japonska. Lze je potkat na venkově, v lese, ale například i v hlavním městě. Pomocí starého japonského kalendáře a čínského zvěrokruhu byly určeny dny, během kterých by lidé neměli vycházet ven, neboť byla velká pravděpodobnost, že narazí na *hjakki jagjó*. Za předpokladu, že by toto někdo nedodržel a zůstal v noci venku, mohl totiž buď zemřít šokem při pohledu na všechna ta stvoření, nebo by se sám mohl stát jedním z nich. Tyto bytosti mají moc dostat se i dovnitř do lidských obydlí, dá se tomu ale zabránit recitováním kouzelné formule v momentě, kdy člověk slyší procesí procházet kolem svého domu.

Historie tohoto fenoménu spadá minimálně do období Heian, kdy vzniklo dílo *Kondžaku monogatari šú* (今昔物語集, 1130-1140, autor neznámý). V díle je *hjakki jagjó*, či tomu velmi podobné situace, zmíněno dokonce dvakrát. První příběh vypráví o Tokicurovi z rodu Fudžiwara, který během jeho noční cesty k milence narazí na přibližně stovku démonů. Tito démoni se ovšem rozprchnou strachy poté, co spatří, že má Tokicura na svých šatech vyšítou modlitbu buddhy Sanšóa. V druhém příběhu se s *hjakki jagjó* setkají Kamo no Tadžuki a jeho žák Abe no Seimei. Jedné noci během jejich putování spatřil Abe no Seimei několik démonů nedaleko od místa, kde ulehli ke spánku. Probudil svého mistra a ten pomocí magie demony zahnal. Další zmínky lze nalézt například v dílech *Gódanšó*, *Udžišiuimonogatari*, *Kohonsecuwašú* nebo *Ókagami*. Ve většině těchto příběhů se hrdinové zachránili recitováním buddhistických suter či modliteb, mnohdy právě buddhy Sanšóa, o kterých se věřilo, že měli moc ochránit člověka před zlem.¹⁴

V období Muromači (1336-1573) začalo *hjakki jagjó* nabývat na konkrétnosti, neboť začala vznikat tzv. *hjakki jagjó emaki* (百鬼夜行絵巻), svitkové malby znázorňující příběh s motivem *hjakki jagjó*. Vedle nich vznikaly také svitky *emakimono*

¹³ „Stovka“ je zde myšleno jen obrazně, ve významu „nepočítaně“, „velmi mnoho“.

¹⁴ NICOLAE, Raluca. Shaping Darkness in hyakki yagyō emaki. *Asian Studies* [online]. 2015, 3(1), 9-27 [cit. 18.4.2022]. ISSN 2350-4226. Dostupné z: <https://doi.org/10.4312/as.2015.3.1.9-27>

(繪巻物)¹⁵ a ilustrované knihy *ehony* (繪本) vykreslující jednotlivá stvoření, která se mohla v procesí démonů vyskytovat, často doprovázena i slovním komentářem. Mnoho japonských strašidel nabylo konkrétní podoby a přesunulo se ze světa neznámého, kde byl člověk ponechán na pospas své představitosti, do světa, kde bylo možné při představě některých bytostí se i pobavit z jejich vzezření. Jednotlivá *jókai*, *oni*, *obakemono* a jim podobná stvoření začala být takto vlastně katalogizována a to, co si lidé původně jen představovali ve svých myslích, nabralo skutečné podoby a umožnilo jim překonat svůj strach z neznámého, neboť už se nejednalo o neznámé.

K *hyakki jagjó* dochází zásadně v noci. Nejen proto, že se podle názvu jedná o procesí konané v noci, ale hlavně proto, že Japonci už od pradávna věří, že během noci se propojuje svět lidí s jinými světy. Lidé, kteří kvůli svému povolání či sociálnímu postavení museli strávit noc venku, mimo lidská obydlí, si obrazy vytvářené tmou a stíny vykládali jako cosi nadpřirozeného.¹⁶ Stejně jako nadpřirozeno brali lidé přírodní jevy, zejména ty, při nichž docházelo k ohrožení života – zemětřesení, bouře, blesky apod.¹⁷ K propojení lidského světa s jinými dochází v době soumraku. Japonci pro tuto dobu mají příhodný název *omagatoki*. Zapsáno znaky 逢魔が時 lze přeložit jako *hodina setkávání zlých duchů*, lze to ovšem také zapsat znaky 大禍時, což se poté dá přeložit jako *hodina velké pohromy*. V době soumraku se lidé uchýlovali do svých domovů a do rána nevycházeli. V hodině vola, přibližně mezi 1. a 3. hodinou ranní, byla noc nejtemnější a nadpřirozené výjevy a moc duchů na svém vrcholu. K ránu se vše uklidnilo a s východem Slunce už bylo bezpečné opět vyjít ven z domovů. Východ Slunce, v těchto případech označován jako *hi no de* (日の出), je úzce spojen s původní japonskou vírou, šintoismem, jelikož Amaterasu, bohyně Slunce, je předkyní japonských císařů. Východ Slunce přináší světlo, které zaplňuje temná zákoutí, a lidé se nemusí obávat, že na ně v oné temnotě číhá cosi nebezpečného. Motivy *omagatoki* a *hi no de* se objevují i v *hyakku jagjó emaki*. Nejznámějším příkladem je zřejmě *Kondžaku gazu zoku hyakki*, ilustrovaná encyklopedie *jókai*, kterou vytvořil Torijama Sekien (鳥山石燕, 1712-1788). Toto dílo začíná

¹⁵ Souhrnný název pro svitkové malby. *Hyakki jagjó emaki* je jedním z druhů *emakimono*.

¹⁶ MEYER, Matthew. Ōmagatoki. *Yokai.com* [online]. Yokai.com ©2022. [Cit. 18.4.2022]. Dostupné z: <https://yokai.com/oumagatoki/>

¹⁷ NICOLAE, R. Shaping Darkness in hyakki yagyō emaki. Dostupné z: <https://doi.org/10.4312/as.2015.3.1.9-27>

omagatoki, vykresluje jednotlivá stvoření, jež za noci vylézají, a končí východem Slunce, *hi no de*.¹⁸

Jak již bylo zmíněno, *hjakki jagjó* je hlavní zápletkou knihy *Yokai*. Usagi na svých toulkách spatří během jedné bezměsíčné noci světlo kdesi v lese a s myšlenkou, že by se mohlo jednat o rolnickou chýši, zamíří tím směrem. Světlo se ukáže pouze jako liška *kicune*, v tomto případě ve formě svítící koule připomínající bludičku, a Usagi na žádnou chýši nenarazí, zaslechne však něčí pláč, vydá se tím směrem a narazí na ženu (kočku). Žena mu poví, že byla s dcerou na pouti do chrámu, ale liška je vlákala do lesa a rozdělila. Požádá Usagiho, aby našel její dceru, Fudžimoto Hanako, a ten souhlasí, ačkoliv po setkání s *kicune* je velmi ostražitý, aby náhodou i tato žena nebyla jen další liščí trik. Během hledání dívky narazí na nohu s okem *sanšó*¹⁹, živou zeď *nurikabe* a japonskou obdobu chiméry *nue*, než potká lovce démonů Sasukého, na kterého narazil již v dřívějších vyprávěních, kde společně bojovali s přerostlými pavouky a pavoučí ženou, jež je ovládala.²⁰ Sasuké mu vysvětlí, že mají co do činění s tzv. *hjakki yoko* (přepis použitý v komiksu), nočním procesím stovky démonů. Podle jeho slov se každý rok *jókai* shromažďují a pořádají procesí, jednou za sto let se ovšem snaží ovládnout svět lidí, k čemuž potřebují lidskou duši. Usagiho napadne, že by mohlo jít o onu mladou dívku, kterou se vyrazil hledat, a vydají se společně hlouběji do lesa. Probojují se hordou *jókai*, mimo jiné *kappou*²¹, ženou s dlouhým hadovitým krkem *rokurokubi*, obří chobotnicí či obřím mlokem chrlícím oheň. Sám by všechna tato stvoření Usagi asi porazit nedokázal, Sasuké ale ovládá magii, takže například jedním kouzlem vypaří několik *jókai* najednou nebo vyvolá žábu, která spolkně velkého ohnivého mloka. Sasuké se při této potyčce Usagimu vytratí z dohledu a králičí *ronin*, jemuž dochází, že na nadpřirozená stvoření budou jeho meče zřejmě moc krátké, uvažuje nad odchodem, než bude pozdě, nakonec se ale rozběhne hlouběji do lesa. Potká svou lásku z mládí, Mariko, rychle mu ale dojde, že je to opět *kicune*. Když se opět setká se Sasukém, *jókai* už téměř dokončují rituál. Velí jim královna čarodějka, zvěstovatelka konce světa. Sasuké se s ní vyrazí vypořádat a Usagi zatím musí bojovat s mnoha *jókai*, z nichž většinu nelze pojmenovat. Sasukému se podaří porazit královnu čarodějkou a společně s ní zmizí i všechna nelidská stvoření, kromě lišky, která stihne oklamat Sasukého tím, že se promění na Usagiho, než je zabita

¹⁸ MEYER, M. Hinode. Dostupné z: <https://yokai.com/hinode/>

¹⁹ Pixiv *hjakkadžiten*. 山魁. Dostupné z: <https://dic.pixiv.net/a/%E5%B1%B1%E9%AD%88>

²⁰ SAKAI. Usagi Yojimbo: Maska démona.

²¹ Viz kapitola Kappa

skutečným Usagim. Ten dosud nezapomněl na mladou dívku, kterou se původně vydal hledat, Sasuké mu ale po zaznění jejího jména řekne, že to byl jen podvod. Na okamžik se jim ještě zjeví královna čarodějka a pohrozí Sasukému, že příště už je nezastaví. Sasuké pak vysvětlí Usagimu, že čarodějka, jménem Fudžimoto Harumi, byla jeho ženou v jeho bývalém životě. Hanako byla jejich dcera. Usagi si povšimne, že byla oblečená jako z období *Heian* a Sasuké mu potvrdí, že on sám je mnohem starší, než se zdá. Stejně tak se Usagi dozvídá, že ona oběť, lidská duše, potřebná na dokončení rituálu, měl být on sám.

Mnoho strašidel v knize je těžké identifikovat, a většina z těch, u kterých to jde, se objevuje jen na několik málo panelů komiksu buď v pozadí nebo při bojování s Usagim. Jen u některých lze poměrně snadno poznat, že se jedná například o ducha *jūrei*, *kappu*,²² psíka mývalovitého *tanuki*, ženu s dlouhým natahovacím krkem *rokurokubi* nebo dlouhonosého skřeta *daitengu*. Konkrétně pojmenovaných strašidel v knize není příliš, jedním z nich je ale například liška *kicune*, která vláká Usagiho do lesa. O *kicune* existuje nepřeborné množství pověstí, obecně je o nich ale známo, že si z lidí rády nezbedně utahují. Poté, co se Usagi vypraví hlouběji do lesa s cílem najít ztracenou dívku, spatří za stromem lidskou nohu. Myslí si, že je to jen další liščí trik, ukáže se však, že se jedná o *sansó*, doslova jen lidskou nohu, od kolene dolů, s jedním velkým okem a rozčuchanými vlasy. *Sansó* je původem čínská legenda a jedná se o jednoohé stvoření podobné opici žijícímu v horách.²³ Stan Sakai při přípravách komiksu *Yokai* našel příběh o *sansó* v knize, kde je toto stvoření znázorněno pouze jako noha s velkým okem, tento vzhled se mu nicméně zalíbil, a tak ho použil ve svém díle.²⁴ Další stvoření, které Usagi potká, je *nurikabe*, zeď, která se zničehonic objeví a zabraňuje průchodu.²⁵ Často se zobrazuje s končetinami, v komiksu se ale jedná v podstatě o opravdovou zeď, s výjimkou jednoho velkého oka. *Nurikabe* nelze obejít, neboť má schopnost roztahovat se nekonečně do všech směrů, Usagi si toho ale je vědom a vydá se tedy jinudy. Poslední stvoření, které je v knize konkrétně jmenováno, je *nue*, jakási japonská obdoba chiméry. *Nue* je jedním z nejstarších známých *jókai* a bývá často popisována jako čtyřnohé stvoření s opičí

²² Viz kapitola Kappa

²³ Pixiv *hjakkadžiten*. 山魁. Dostupné z: <https://dic.pixiv.net/a/%E5%B1%B1%E9%AD%88>

²⁴ Usagiguy. Sansho. In: *LiveJournal.cz* [online]. 24.3.2009 [cit. 18.4.2022]. Dostupné z: <https://usagiguy.livejournal.com/32916.html>

²⁵ MEYER, M. Nurikabe. Dostupné z: <https://yokai.com/nurikabe/>

hlavou, tělem psíka mývalovitého *tanuki*, tygřími končetinami a hadím ocasem.²⁶ V komiksu se jedná v podstatě o tygra, jen hadí ocas je zachován, a i ten je jiný od běžných *nue* tím, že se jedná o hadí tělo a hlavu, nikoliv skutečně hadí ocas.

Lze tedy říci, že *hjakki jagjó*, tak, jak je vyobrazeno v komiksu, je víceméně nezměněné od běžných zobrazení, zkrátka se jedná o velké shromáždění mnoha strašidel. Liší se pouze tím, že jim velí ona královna čarodějka, kterou Stan Sakai pravděpodobně zakomponoval do příběhu, aby poskytl čtenářům alespoň malou dávku informací o tom, co je vlastně Sasuké zač.

3.1.1 Sasuké

Lovec démonů Sasuké, který je vedlejším hrdinou příběhu *Yokai*, je nejen schopný šermíř a lučištník, ale také ovládá magii. Není jisté, kde ke svým schopnostem přišel, z příběhu *Yokai* se ovšem dovídáme, že žil už minimálně v období Heian, tedy přibližně 600 let před tím, než se narodil sám Usagi. Z jiných příběhů, např. *Zrádci země*²⁷ či *Bunraku*²⁸, se dozvídáme, že Sasuké nebloudí jen tak bezcílně po Japonsku s nadějí, že narazí na zlo. Úkoly mu udává *Šóki* (鍾馗, pův. čínsky Čung Kchuej), legendární přemožitel démonů, který se mu zjevuje jako duch a posílá ho, aby v jeho jménu porážel zlo.²⁹ Je možné, že právě *Šóki* dává Sasukému jeho magické schopnosti. Je však také možnost, že má Sasuké talent k magii vrozený, už jen proto, že je zobrazován jako liška. Lišky, japonsky *kicune* (狐), jsou velmi dobře známé japonskému, korejskému i čínskému folklóru. Oplývají nadpřirozenými schopnostmi, mohou měnit podobu, a čím déle žijí, tím více mají ocasů. S počtem ocasů také roste jejich moudrost, inteligence a kouzelné schopnosti.³⁰ Není jisté, kolik má Sasuké ocasů, skutečnost, že je liška, by ale vysvětlovala jeho dlouhověkost, schopnost ovládat magii a umění číst myšlenky. Možnou předlohou pro postavu Sasukého by mohl být Abe no Seimei, slavný *onmjódži* z období

²⁶ MIZUKI, Šigeru. *Mizuki Šigeru no Nihon jókai meguri*. JTB publishing, 2001, s. 324. ISBN: 9784533039560.

²⁷ SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Zrádci země*.

²⁸ SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Bunraku a další příběhy*. Praha: Crew, 2021. ISBN 978-80-7449-996-8.

²⁹ THEOBALD, Ulrich. *Zhong Kui 鍾馗*. *ChinaKnowledge.de*. [online]. Ulrich Theobald ©2000.

Poslední změna 28.6.2012. [Cit. 2022.04.18]. Dostupné z:

<http://www.chinaknowledge.de/History/Myth/personszhongkui.html>

³⁰ Kitsune. *The Obakemono Project* [online]. 2012 [cit. 2022.04.18]. Dostupné z Wayback Machine:

<https://web.archive.org/web/20120115230308/http://www.obakemono.com/obake/kitsune/>

Heian.³¹ *Onmjódži* je název pro muže praktikující tzv. *onmjódó*, umění zahrnující přírodní vědy, astronomii, astrologii, věšteství a magii založené na původně čínských filozofiích jin a jang a učení o pěti elementech.³² Abe no Seimei je nejslavnějším *onmjódži* a v Japonsku je známo mnoho legend o jeho schopnostech. K *onmjódó* se dostal skrz otce, přirozený talent pro kouzla a nadpřirozeno však podle pověstí zdědil po matce. Jeho matka, zvaná Kuzunoha, byla totiž *kicune*, kterou jeho otec, Abe no Jasuna, zachránil před lovcem. Při boji s lovcem utřil několik zranění, Kuzunoha se ale proměnila v ženu a z vděčnosti se o něj starala. Během toho, co se Abe no Jasuna uzdravoval, se do sebe zamilovali, a později se jim narodilo dítě.³³ Jejich syn, Abe no Seimei, se však ve věku pěti let nedopatřením dozvěděl, že jeho matka je vlastně *kicune*. Kuzunoha musela opustit rodinu, zanechala po sobě jen dopis na rozloučenou. Abe no Jasuna tak zjistil, že jeho žena byla celou dobu ona *kicune*, kterou kdysi zachránil.³⁴ Nejen, že je Sasuké v komiksu znázorňován jako liška, ale kromě umění vypořádat se s démony také umí číst myšlenky, ví o lidech věci, aniž by mu je sami sdělili, ovládá silnou magii a zřejmě byl narozen již v období Heian, tedy právě v době, kdy žil i Abe no Seimei. Autorovo rozhodnutí znázornit ho jako lišáka tedy mohlo být ovlivněno legendou, že matka Abeho no Seimeie byla *kicune*.

Postava Sasukého je též zřejmě inspirována populárními příběhy o nindžích. Už jen jeho jméno, Sasuké, je známé díky legendě o nindžovi jménem Sarutobi Sasuke.³⁵ Ten žil údajně v období Edo a mnoho v podstatě nadpřirozených schopností, které si lidé dnes s nindži spojují, má základ právě v příbězích o něm, neboť prý pomocí ručních pečeti, které používá i Sasuké v komiksu, dokázal ovládnout nepřitele, uměl se na místě zneviditelnit a také byl ohebný a mrštný jako opice.³⁶ V knize *Yokai* umí Sasuké také vyvolávat žáby dostatečně velké na to, aby na nich mohl jezdit. Tato schopnost je s nindži spojována kvůli příběhu zvaném *Džiraija gókecu monogatari* (児雷也豪傑物語), jehož

³¹ MEYER, M. Abe no Seimei. Dostupné z: <https://yokai.com/abenoseimei/>

³² Onmjódó. Kotobanku. *The Asahi Shimbun Company* [online]. [Cit. 18.4.2022]. Dostupné z Wayback Machine: <https://web.archive.org/web/20210112122504/https://kotobank.jp/word/%E9%99%B0%E9%99%BD%E9%81%93-42038>

³³ DAVISSON, Z. What are Hanyō?. Dostupné z: <https://hyakumonogatari.com/2013/05/06/what-are-hanyo/>

³⁴ MEYER, M. Kuzunoha. Dostupné z: <https://yokai.com/kuzunoha/>

³⁵ Není jisté, proč se Stan Sakai rozhodl pojmenovat svou postavu *Sasuké* místo *Sasuke*.

³⁶ *Sarutobi Sasuke*. 猿飛佐助. *Ueda City Digital Archive* [online]. [Cit. 18.4.2022]. Dostupné z: https://museum.umic.jp/sanada/sakuhin/juyusi_sasuke.html

hlavní protagonista, nindža jménem Džiraija, dokáže vyvolávat žáby (konkrétně ropuchy) a také se v ně proměňovat.³⁷ Jak Sarutobi Sasuke, tak Džiraija jsou díky jejich popularitě postavami například mnohých divadelních her nebo knih, a konkrétně v dnešní době jsou jejich jména známá mimo Japonsko díky stejnojmenným postavám mangy (a anime) Naruto.

3.2 *Hannja*

Jednotlivá strašidla se v komiksu většinou neobjevují více než jednou. Výjimečně se některá vyskytnou dvakrát, s *hannja* se ale čtenář setká dokonce třikrát, je tedy důležité představit, proč tomu tak může být a jak jednotlivé *hannja* figurují v příbězích, jejichž jsou součástí.

Nelidské přízraky, jež byly původně ženy, jsou v Japonsku označovány jako *kidžo* (鬼女, doslova *ženský démon*). Ženy se v takovéto přízraky proměňují z důvodů, jako jsou například žárlivost, těžké zločiny nebo velmi silná nenávisť vůči jiné osobě. Tyto negativní vlivy ženu naprosto pohltnou, takže kromě toho, že o sebe přestane dbát, začne se to podepisovat i na jejím vzhledu. Proto jsou *kidžo*, ačkoliv původně lidé, vyobrazovány s rudýma či žlutýma očima, drápy, dlouhými neupravenými vlasy, a dokonce i s rohy. *Kidžo* lze většinou nalézt v horách či v jeskyních, mimo lidská obydlí. Ovládají silnou magii a většinou zůstávají klidně po několik staletí v ústraní, některé buď dychtí po pomstě nebo čistě ze zlosti napadají nevinné lidi.³⁸

Ačkoliv by se ze znakového zápisu slova *kidžo*, 鬼女, dalo soudit, že jsou vlastně jen ženskými verzemi typických japonských *oni* (鬼), například těch, se kterými bojoval Momotaró, není tomu tak. Výraz *oni* původně označoval v podstatě jakékoliv nadpřirozené stvoření. Až postupem času začalo toto slovo označovat demony obývající japonské peklo, ve které se po smrti proměňují lidé, jež za života velmi hřešili. Jestliže člověk za života hřešil natolik, že jeho duši už nelze spasit, promění se v *oni* ještě za

³⁷ COPPOLA, Brian P. Jiraiya Goketsu Monogatari. *University of Michigan* [online]. 2018 [cit. 4.3.2022]. Dostupné z: <https://sites.lsa.umich.edu/bcoppola/2018/09/29/jiraiya-goketsu-monogatari-7-pp-4-5-ca-1850/>

³⁸ MEYER, Matthew. *The Night Parade of One Hundred Demons*. 2015, s. 94-95. ISBN 978-0985218423.

života.³⁹ Není známo, že by *kidžo* byly nějak spojovány s posmrtným životem, na rozdíl od *oni* vyhledávají samotu a zpravidla nejsou nijak zmiňovány v souvislosti s nimi. Snad jediným společným atributem je skutečnost, že obě tato stvoření vznikají z pokřivených lidských duší.

Hannja (般若) jsou vlastně *kidžo*. Původně lidské ženy, co byly šířány negativními emocemi a proměnily se částečně v démony. Konkrétně jsou tak ale označovány *kidžo* vyskytující se v hrách japonského divadla *nó*.⁴⁰ Herci představující tyto postavy nosí rohaté masky *hannja*, podle kterých se označují i tyto postavy. Divadlo *nó* má kořeny již ve středověku a jedny z nejslavnějších představení, například *Aoi no Ue*⁴¹ či *Dódžódži*⁴² jsou známy právě postavou *hannja*. Díky divadlu se tak toto označení zřejmě stalo součástí lidové tradice.

Jako *hannja* se také označuje buddhistický princip moudrosti. Jednou z teorií, proč se stejným názvem označují i masky ženských démonů v divadle *nó*, je, že tyto masky dovedl do dokonalosti mnich Hannjabó (般若坊). Jiná, ale na to navazující teorie, dodává, že by člověk musel oplývat neskutečnou moudrostí, aby pomocí masky dokázal takto znázornit realitu, proto tedy buddhistický výraz *hannja*.⁴³

Motiv žárlivé pomstychtivé ženy, ze které se stane démon, je zřejmě založen na skutečnosti, že už v období Heian (794-1185) nebylo žádoucí, aby žena žárlila, neboť výše postavení muži, i když byli ženatí, měli často mnoho konkubín. Je tedy možné, že kvůli tomu, jak byla nastavená japonská společnost, se o žárlivých ženách vytvářelo negativní smýšlení, které se do dnešní doby dochovalo ve formě pověstí a legend. Motiv *kidžo*, příp. *hannja*, je populárním filmovým a literárním motivem a tato popularita je zřejmě důvodem, proč se s *hannja* setkáváme v *Usagi Yojimbo* dokonce třikrát, na rozdíl od většiny jiných *jókai*, *júrei* či *obake*.

³⁹ REIDER, Noriko T. Transformation of the Oni: From the Frightening and Diabolical to the Cute and Sexy. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/1179083>

⁴⁰ MEYER, M. Hannya. Dostupné z: <https://yokai.com/hannya/>

⁴¹ 葵上, česky *Dáma Aoi*. Hra vznikla v období Muromači (1336-1573), jejím autorem je *Zeami Motokijo* (世阿弥元清, cca 1363-1443).

⁴² 道成寺. Pojmenováno podle chrámu *Dódžódži* v provincii Kii (dnes přibližně oblast prefektury Wakajama), kde se děj odehrává. Není jisté, kdo je autorem.

⁴³ MORITA, Toshiro. Hannya. In: *the-NOH.com* [online]. [Cit. 18.4.2022]. Dostupné z: https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=11&class_id=1

V komiksu vystupují *kidžo*, postavami nazývány *hannja*, několikrát. Jejich podoba je pokaždé stejná a poměrně věrná tomu, jak se tato stvoření běžně zobrazují. Ženská postava v lehkém kimonu, dlouhé neupravené vlasy, protáhnutá ústa plná ostrých zubů, rohy na čele, drápy, a nechybí jim ani jejich nadpřirozené schopnosti.

Usagi se s v komiksu poprvé setkává s *hannja* v příběhu zvaném *Most*.⁴⁴ Za deštivé noci při přecházení mostu se Usagi náhle vyděsí a tasí svůj meč, nic však nespátří, a tak usoudí, že se jen polekal zvuků bouře. Dorazí do vesnice, kde se v hostinci od místních dozví, že se na mostě usídlil démon a nikoho nenechá projít. Dalšího dne ráno je na mostě nalezena useknutá ruka, viditelně nelidská. Usagi ji zabalí do látky a vezme s sebou. Večer do hostince zavítá stařenka, která se prý doslechla, že démonovi usekl ruku, a ráda by ji viděla, neboť démon prý zabil jejího manžela. Tato stařenka byla samotná *hannja*, Usagi ale prohlédl její lest, zejména proto, že stařence též chyběla ruka. Démona se Usagimu za pomoci vesničanů podaří porazit, ačkoliv je to stálo velké úsilí, neboť očarovala jednoho z vesničanů, když se pokoušel most přejít, a ten na králičího *rónina* zaútočil, a také na mostě dokázala na dálku ovládat svou useknutou ruku. Poté, co byla poražena, se zřítíl i most, na kterém se usídlila. Z příběhu i podle slov démona byla její moc vázána k mostu a mimo něj nebyla tak silná, čímž se tato *hannja* odlišuje od běžných japonských *kidžo*, neboť jejich moc není nijak vázána k místu, kde sídlí. V knize *Kruhy*, jejíž součástí je příběh *Most*, se k tomuto příběhu žádné poznámky nevyskytují, ale u příběhu *Noční děs* v knize *Záblesky smrti*⁴⁵ zmiňuje Stan Sakai pověst o *kidžo*, která se někdy v 10. století usídlila v bráně Rašómon v Kjótu. Samuraj Watanabe no Cuna chtěl dokázat svou odvahu tím, že v bráně stráví noc. Když během noci ucítí, jako by ho někdo zatahal za helmu, tasí meč a usekne démonovi ruku. Vezme ji k sobě domů a o několik dní později ho navštíví starší žena a požádá ho, aby ji ruku ukázal. Učiní tak, žena se promění v démona, vezme svou ruku a uteče. Je zde tedy patrná inspirace pro příběh *Most*, Usagi jen démona nepotká v Kjótu a na rozdíl od Watanabeho se mu nad ní podaří zvítězit.

Hannja z příběhu *Noční děs* je vzhledově totožná s tou z příběhu *Most*, tentokrát se s ní však setkává Usagiho přítel, mnich Sanšóbo. Ten byl původně samurajem, ale poté, co selhal při ochraně syna svého pána, se jeho vlastní syn vrhl ze skály, aby zachránil otcovu čest.⁴⁶ Sanšóbo se stal buddhistickým mnichem a s Usagim se v komiksu setkává

⁴⁴ SAKAI. Usagi Yojimbo: Kruhy.

⁴⁵ SAKAI. Usagi Yojimbo: Záblesky smrti.

⁴⁶ SAKAI. Usagi Yojimbo: Mezi životem a smrtí.

několikrát, jeho nejdůležitější role zřejmě byla, když pomohl bezpečně doručit meč *Kusanagi no Curugi* do svatyně Acuta.⁴⁷ Nelze konkrétně určit, jakým zvířetem Sanšóbo je. Věkem, velikostí i životními zkušenostmi překonává Usagiho, zdali je ale medvěd, kočkovitá šelma, či pes, z jeho vzhledu ani chování není zřejmé. *Noční děs* se odehrává v chrámu, jehož opatem je právě Sanšóbo. Zdejší mnich byl původně zasnouben s jednou dívkou, vzdal se ale světského života a rozhodl se pro život v klášteře. Dívka se cítila zrazena a jakožto *hannja* začala po nocích navštěvovat mnicha a pomalu z něj vysávat život. *Sanšóbo* démona zažene buddhistickými modlitbami, a později naleznou v lese oběšenou dívku. Tato *hannja*, ačkoliv vzhledem i magickými schopnostmi stejná jako typické *kidžo*, se odlišuje tím, že žena, jež se v ní proměnila, tak učinila posmrtně, spíše, než aby se stala pomstychtivým démonem během života.

Usagi se s *hannja* znovu setkává v příběhu *Démonická flétna*.⁴⁸ V jedné vesnici už několik nocí slýchali zvuk flétny, a když byl zvuk nejhlasitější, došlo k několika záhadným vraždám najednou. Usagi se rozhodne vesničanům pomoci a během noci se s démonem utká. Zjistí, že ten, kdo hrál na flétnu, nebyl démon, ale duch muže, jenž byl za života jejím manželem. Duch probodne ženu onou flétnou (která původně patřila jí), čímž ji porazí, a sám poté během východu Slunce zmizí. *Hannja* z tohoto příběhu byla nakreslena stejně, jako *hannja* v příběhu *Most*, a pomocí ducha jejího zesnulého manžela jsme se i dozvěděli o tom, jak se démonem stala. Ačkoliv již byla vdaná za onoho muže, zamilovala se do jiného. Svého manžela zabila, druhý muž ji ovšem odmítl, a tak zabila i jeho. Její hněv ji postupně proměnil v démona. Jednalo se tedy o klasickou, ničím nepozměněnou *kidžo*. Ducha jejího manžela nazval Usagi „*gaki*“, když ho viděl. *Gaki* (餓鬼, *hladový duch*) se sice v japonském folklóru také vyskytují, jedná se ovšem o odlišná stvoření. V komiksu je tento *gaki* zobrazen jako hubený vysoký muž hrající na flétnu, ve skutečnosti jde ale o trpící, věčně hladové a žíznivé duše, často zobrazovány podobné lidem, jen s velkými vystouplými břichy, a naopak mrňavými ústy. V češtině se tyto bytosti označují sanskrtským slovem *préta* a původně vycházejí z hinduismu, do Japonska se dostaly pod vlivem buddhismu. Jediné, co mají společného s duchem zemřelého muže hledajícího spravedlnost, je snad to, že se jedná o duše zemřelých lidí.

⁴⁷ SAKAI. Usagi Yojimbo: Ostří trav a Ostří trav II.

⁴⁸ SAKAI. Usagi Yojimbo: Šedé stíny.

Dnes se termín *gaki* používá i jako expresivní označení pro malé děti, zřejmě proto, že jsou děti neustále hladové.⁴⁹

3.3 Kappa

Kappa (河童, lze přeložit jako „říční dítě“) je snad nejznámějším nadpřirozeným stvořením japonského folkloru. Tradičně je zobrazována s lidskou postavou, zelenou či modrou pokožkou, krunýřem na zádech a dlouhými prsty s blánami mezi nimi. Velikostí se podobají malým dětem.⁵⁰ Jejich nejdůležitější charakteristikou je prohlubeň na hlavě, která jim poskytuje jejich nadpřirozené schopnosti (například nadlidskou sílu) a zároveň je také zdrojem jejich životní energie. Pokud se voda z prohlubně vylije, *kappa* ztratí téměř všechnu svou sílu a jestliže rychle nenajde vodu, může i zemřít.⁵¹

Kappa je rozšířena v podstatě po celém Japonsku, její původ ovšem není jasný. Jedná se zřejmě o původem čistě japonskou bytost, čemuž přispívá i jedna z teorií, podle které byla *kappa* původně šintoistické říční božstvo *Kawa no Kami* (川の神), jež je zmiňováno už v *Nihonšoki*, a teprve až v období Edo (1600-1868) začalo nabývat na popularitě jakožto malé, želvě podobné stvoření přepadávající pocestné v okolí řek. Na druhou stranu existuje teorie, že předobrazem pro *kappu* byly čínské opice. V některých částech japonska se *kappě* říká *enkó* (猿猴), neboli opice. Důvodem pro to je zřejmě buddhistický alegorický příběh původem z Číny, podle kterého se skupinka opic snažila chytit odraz měsíce ve vodě a všechny se u toho utopily. Tento příběh se v japonštině nazývá *Enkó Sokugecu* (猿猴捉月), proto tedy označení *enkó* místo běžnějšího *kappa*.⁵²

Topení lidí ovšem není jediná věc, čím jsou *kappy* proslaveny. Jsou to velmi inteligentní bytosti a vyznají se i v magických věcech mimo lidské znalosti, zejména jsou zběhlé například v oblasti medicíny. Rády například pořádají zápasy sumó, ať už mezi sebou, či s lidmi, a protože žijí podle přísného kodexu cti, jsou známé také tím, že nikdy neporuší své sliby. Tento kodex cti je využíván i v případech, že vás *kappa* vyzve na souboj

⁴⁹ MEYER, M. Gaki. Dostupné z: <https://yokai.com/gaki/>

⁵⁰ MEYER, M. *The Night Parade of One Hundred Demons*, s. 17-18.

⁵¹ MIZUKI, Šigeru. *Mizuki Šigeru no Nihon jókai meguri*. JTB publishing, 2001, s. 59-60. ISBN: 9784533039560.

⁵² SCHUMACHER, Mark. Kappa. *Japanese Buddhist Statuary* [online]. Mark Schumacher, ©1995-2015. [Cit. 18.4.2022]. Dostupné z: <https://www.onmarkproductions.com/html/kappa.shtml>

sumó. Pokud se předtím ukloníte, její čest ji nedovolí neuklonit se na oplátku, vylije si tím však vodu ze své prohlubně na hlavě, díky čemuž je pak snadné zvítězit nad ní. Mají velkou zálibu v okurkách, lze se tedy setkat s okurkami v okolí řek jakožto formou jakési obětiny.⁵³ V některých oblastech Japonska se doporučuje nechodit do vody poté, co člověk pozřel okurky, neboť *kappa* je ucítí a člověka utopí, naopak v jiných oblastech na vás díky vůni okurky nezaútočí. *Kappy* a jejich láska k okurkám je známá natolik, že okurkové suši se v Japonsku nazývá *kappa-maki*. Ačkoliv mají *kappy* v zálibě topení lidí (a také i zvířat, zejména krav či koní), jsou důvěryhodné a vděčné. Pokud jsou poraženy, případně pokud jim je poskytnuta pomoc, odvděčují se lidem například zavlažováním polí, pravidelným donášením ryb či předáváním lékařských znalostí. Lze je také spatřit, jak s lidmi sportují či hrají hry, například japonské šachy *šógi*.⁵⁴

Usagi se s *kappou* setká při průchodu jejím močálem.⁵⁵ *Kappa* se mu zjeví a požaduje mýtné, Usagi naštěstí velmi příhodně našel po cestě okurky, než k močálu došel, a s vědomím, že takový dar *kappa* neodmítne, jí je předal. Za močálem našel dřevěný domek, kde ho pohostila žena, jež tam bydlela. Usagi jí pověděl o své příhodě s *kappou*, načež se žena vyděsila a začala naříkat, že touto dobou ji chodí navštívit syn, jenže nebude mít *kappě* co nabídnout za průchod močálem. Usagi se tedy vrací zpět, aby *kappě* zabránil v utopení chlapce. Podaří se mu *kappu* porazit a vylít jí vodu z prohlubně na hlavě, chlapec je tedy propuštěn a Usagi donutí *kappu* slíbit, že už zde nikdy nikoho přepadávat nebude.

Kappa je v komiksu zobrazena tak, jak jsou tato stvoření většinou zobrazována. Vzhledově se velmi podobá želvě, jak krunýřem na zádech, tak svým velkým zobákem místo úst. Končetiny má lidské, jen pařáty má dlouhé a propojené blánami. Její láska k okurkám je zachována a stejně tak i její čest. Je jisté, že tato *kappa* už do smrti po nikom nebude vyžadovat mýtné za průchod jejím močálem. Jedna věc, kterou se snad liší od toho, jak jsou *kappy* běžně zobrazovány, je velikost. V komiksu je totiž stejně vysoká jako Usagi. Je otázkou, zdali to je tím, že je Usagi králík, a v podstatě všechny postavy komiksu jsou tedy menší než lidé, nebo to je úmyslná změna, aby stvoření působilo nebezpečněji. *Kappa* také v komiksu zmiňuje, že svou oběť utopí a poté z ní vysaje krev. Ačkoliv *kappy* své oběti pojídají, krev jim nevysávají. Jejich oblíbenou pochoutkou je

⁵³ SCHUMACHER. Kappa. Dostupné z: <https://www.onmarkproductions.com/html/kappa.shtml>

⁵⁴ MEYER, M. *The Night Parade of One Hundred Demons*, s. 17-18.

⁵⁵ SAKAI. Usagi Yojimbo: Samuraj.

jakási údajná masová kulička v oblasti řitního otvoru zvaná *širikodama* (尻子玉).⁵⁶ Zmiňovat ji však v komiksu by potřebovalo dodat kontext či vysvětlení, a to navíc takové, aby bylo vhodné i pro mladé čtenáře, jelikož v souvislosti se *širikodamou* se vyskytují příběhy, ve kterých se *kappy* schovávají v záchodech a v lepších případech ženám jen osahávají intimní partie, v horších případech dochází i ke znásilňování.⁵⁷ Protože je komiks Usagi Yojimbo zaměřen zejména na mladší publikum, je pochopitelné, že se tomuto tématu Stan Sakai vyhnul a vyměnil ho za vysávání krve ze svých obětí, které je anglicky mluvícímu publiku blízké díky četným pověstech o upírech.

3.4 Skřet z *Adačigahary*

Skřet z Adačigahary je první vydaný příběh o Usagim. Publikován byl v listopadu 1984 a v roce 2019, v rámci 35. výročí komiksu, upraven a rozšířen. Ačkoliv je příběh inspirován pověstí, jeho hlavním účelem je přiblížit čtenáři důvody, proč se Usagi stal *róninem*.

Legenda o skřetu z *Adačigahary*⁵⁸, známá spíše pod názvem *Kurozuka* (黒塚, lze volně přeložit jako „černá mohyla“), je místní legendou oblasti Adači. Původní příběh vypráví o buddhistickém mnichovi hledajícím místo, kde by se mohl na noc vyspat. Mnichovi se podaří nalézt jeskyni (v některých verzích příběhu starou, polorozpadlou chatrč), kterou obývá stará žena. Ta mu dovolí přespat u ní, a když žena později odchází do lesa nasbírat dříví, požádá mnicha, aby nezacházel dále do jeskyně. Mnich, plný zvědavosti, to nicméně udělá, a nalezne hromadu lidských kostí. Při pohledu na to si vzpomene na pověst, podle které na planině Adači žije *onibaba*⁵⁹ přepadávající poutníky, a z jeskyně uteče. Když se žena vrátí a zjistí, že mnich utekl, vydá se za ním. Odhalí při tom svou pravou podobu, dožene mnicha, nepodaří se jí ovšem zabít ho, neboť mnich začne opakovat buddhistické sůtry a *onibaba* je přemožena božským zásahem.

Onibaba z Adačigahary byla podle pověsti původně služkou bohatého páru, kterým se narodila dcera. Ta měla ale velmi chabé zdraví, a dokonce ještě ani v pěti letech

⁵⁶ MEYER, M. *The Night Parade of One Hundred Demons*, s. 17-18.

⁵⁷ SCHUMACHER. Kappa. Dostupné z: <https://www.onmarkproductions.com/html/kappa.shtml>

⁵⁸ Adačigahara (安達ヶ原), neboli planina Adači, se nachází v dnešní prefektuře Fukušima, v okolí města Nihonmacu.

⁵⁹ *Onibaba* (鬼婆), japonská obdoba čarodějnice či ježibaby.

nemluvila, rodiče tedy po dlouhém snažení pomoci jí dali na radu jednoho lékaře a poslali služku, aby našla někoho, kdo by byl ochotný darovat jí čerstvá játra z ještě nenarozeného lidského zárodku, neboť ta měla údajně vyléčit nemocnou dívku. Služka před odchodem darovala malé dívce ochranný amulet a slíbila, že se nevrátí, dokud játra nesežene. Hledala mnoho let, avšak bez výsledku. Putovala právě po planině Adači, když se rozhodla, že se schová v jeskyni, počká, až někdo půjde kolem, a přepadne ho. V jeskyni čekala několik dalších let, než konečně kolem procházela mladá těhotná žena. Služka ji pobodala, vyřízla z ní nenarozený plod, kterému vzala játra, a teprve poté si všimla, že žena měla úplně stejný ochranný amulet, jako ten, který služka darovala mladé nemocné dívce. Služka z tohoto zjištění zešílela, proměnila se v netvora, a od té doby na planině Adači přepadává poutníky a tuláky a živí se jejich masem.

Usagi má k planině Adači osobní pouto, neboť se na tom místě odehrála bitva, ve které přišel o svého pána, Mifuneho, poté, co je jeden z generálů během boje zradil, kvůli čemuž se Usagi stal *roninem* (浪人, samuraj bez pána). Usagi se v tomto příběhu vrací na místo bitvy a na místo, kde potají pohřbil hlavu svého pána, aby ji nezískal nepřítel. Navečer našel u cesty starou chatrč a požádal stařenku, jež tam žila, o nocleh. V noci je ale Usagi přepaden obludným skřetem. Během boje se ukáže, že skřet je generál Toda, ten, kdo zradil Usagiho pána při bitvě u *Adačigahary*. Usagi se od něj dozví, že po bitvě se Toda nedočkal žádných poct ani odměn od lorda Hikidžiho, na jehož stranu přeběhl. Naopak byl zesměšněn a vyhnán, rozhodl se však, že pokud najde hlavu Mifuneho a předá ji Hikidžimu, bude mu odpuštěno a bude odměněn. Usagi ho však porazí a stařenka, která se mu přizná, že je Todovou ženou, prosí Usagiho, aby ji zabil stejně jako jejího muže za to, že ho oklamala, ten ale odmítá a odchází.

Ačkoliv se jedná o místní legendu oblasti Adači, *onibaba z Kurozuky* je velmi populárním příběhem a posloužila i jako námět pro hry divadel *nó* a *kabuki*. Není jisté, v jaké době legenda vznikla, je s ní ale spojována báseň, kterou napsal Taira no Kanemori, básník žijící v 10. století. Text básně se ovšem dá vyložit více způsoby a je možné, že vlastně nakonec posloužila jako základ této legendy,⁶⁰ spíš, než že ji autor ve své básni zmiňoval.⁶¹

⁶⁰ Jókjoku „Kurozuka“. Mikumano.Net [online]. [Cit. 18.4.2022]. Dostupné z: <https://www.mikumano.net/setsuwa/kuroduka.html>

⁶¹ SASAMA, Jošihiko. *E de mite fušigi! Oni to mononoke no bunkaši*. Banraiša, 2005, s. 138. ISBN: 494652576.

Je patrné, že si Stan Sakai vzal příběh o *onibabě* jen jako velmi volnou inspiraci, na rozdíl od příběhů, kde vystupuje *kappa* nebo *hannja*. V jeho poznámkách k tomuto příběhu⁶² píše, že sám neví, zdali se na planině Adači někdy odehrála nějaká bitva, název *Adačigahara* mu nicméně připomínal slavnou bitvu u *Sekigahary*,⁶³ tudíž tam umístil i bitvu, ve které Usagi přišel o svého pána. Legenda o skřetu z *Adačigahary* se Stanovi zalíbila, zaměnil tak mnicha za Usagiho, upravil původ skřeta a zakomponoval ho do příběhu tak, aby k němu měl Usagi osobní vztah. Ústřední motivy legendy, jako stará žena, skřet, či rozpadlá chatrč kdesi na planině Adači, zůstaly zachovány, nicméně jejich příběh a původ byl pozměněn podle autorových představ v rámci snahy přiblížit Usagiho pozadí čtenářům.

⁶² SAKAI. Usagi Yojimbo: Bunraku a další příběhy.

⁶³ Bitva u *Sekigahary* se odehrála roku 1600. Tokugawa Iejasu porazil vojska loajální klanu Tojotomi, sjednotil pod sebou Japonsko a v roce 1603 se stal prvním šógunem z rodu Tokugawa.

4. Pohádky a legendy

Kromě jednotlivých strašidel a pověstí týkajících se jich jsou v komiksu Usagi Yojimbo převyprávěny či zmíněny určité japonské pohádky a legendy, z nichž se budou těm nejdůležitějším věnovat následující podkapitoly.

4.1 Momo-usagi-taró

Pohádka o Momotaróovi je, vedle *Taketori monogatari* (česky překládáno jako *Příběh o sběrači bambusu*, pravděpodobně nejstarší dílo žánru *monogatari* od neznámého autora z přelomu 9.-10. století), zřejmě nejznámější japonskou pohádkou. V komiksu se s ní čtenář seznamuje z úst samotného Usagiho, nejprve je ale důležité zmínit, že existuje mnoho teorií ohledně jejího vzniku a stejně tak se i často v něčem liší její obsah.

Nejstarší písemné záznamy o tomto příběhu pochází ze 17. století, odhaduje se ale, že jako součást orální tradice existovala pohádka už snad v období Muromači (1336-1573).⁶⁴ V dnešní době je za oblast vzniku považována prefektura Okajama (oblast Čúgoku, Honšú), díky místní legendě o princovi Kibicuhiko no Mikoto (吉備津彦命)⁶⁵, synovi sedmého legendárního císaře Kóreie (孝靈天皇、*Kórei tennó*, vládl 290-215 př.n.l.)⁶⁶. Podle legendy žil v provincii Kibi (oblast dnešní prefektury Okajama) *oni* (d'ábel, čert) jménem Ura a způsoboval místnímu obyvatelstvu různé potíže. Princ byl tedy vyslán, aby démona porazil.⁶⁷ Postava démona původně zřejmě znázorňovala korejského prince z království Pákče (백제, cca 1. stol. př. n. l. - 7.stol.n.l.),⁶⁸ existují ovšem i jiné verze, např. že Ura znázorňuje dávné království Kibi (吉備国), které se v této oblasti vyskytovalo a které princ dobyl a připojil ho tak k říši Jamato.⁶⁹ Dlouhou tradici místní

⁶⁴ KAHARA, Nahoko. 昔話の主人公から国家の象徴へ：「桃太郎パラダイム」の形成. *Tokyo University of the Arts Repository* [online]. 2010 [Cit. 4.3.2022]. Dostupné z: <http://id.nii.ac.jp/1144/00000430/>

⁶⁵ Story. *Momotaro, Find the truth behind the legend* [online]. Japan Heritage ©2022. [Cit. 4.3.2022]. Dostupné z: <https://momotaro-ura.jp/en/story1/>

⁶⁶ Genealogy. *The Imperial Household Agency* [online]. The Imperial Household Agency ©2022. [Cit. 4.3.2022]. Dostupné z: <https://www.kunaicho.go.jp/e-about/genealogy/koseizu.html>

⁶⁷ Story. *Momotaro, Find the truth behind the legend*. Dostupné z: <https://momotaro-ura.jp/en/story1/>

⁶⁸ The myth still survives in the Kibiji District. *Okayama of Japan* [online]. Okayama Prefectural International Tourism Theme District Inbound Promotion Meeting ©2010. [Cit. 4.3.2022]. Dostupné z Wayback Machine: <https://web.archive.org/web/20120522182456/http://okayama-japan.jp/en/history.html>

⁶⁹ Story. *Momotaro, Find the truth behind the legend*. Dostupné z: <https://momotaro-ura.jp/en/story1/>

legandy potvrzuje i několik svatyně, mj. svatyně Kibicu (吉備津神社, *Kibicu džindža*), kde je jako božstvo *kami* uctíván právě princ Kibicuhiko no Mikoto,⁷⁰ či skutečnost, že je prefektura Okajama známá díky tzv. *kibi dango*, sladkým rýžovým knedlíčkům.

Stejně jako se vzájemně liší teorie o původu pohádky, liší se v některých detailech i její obsah. Ve všech bez výjimky se Momotaró narodí z nadprůměrně velké broskve, kterou babička spatří plout v řece při praní prádla. Přinese broskev domů s myšlenkou, že ji s dědečkem sní k večeři. V některých verzích se broskev snaží neúspěšně rozříznout nožem, v jiných verzích se k tomu ani nedostanou, a z broskve vyskočí mladý zdravý kluk. Pojmou ho Momotaró a radují se, neboť se jim během jejich životů nepodařilo mít své vlastní dítě. Vychovávají ho, Momotaró velmi rychle roste a když dospěje, rozhodne se, že půjde porazit *oni*, jež sužují okolí, kde bydlí. Dostane od babičky knedlíčky *kibi dango*, údajně nejlepší v celém Japonsku, meč od dědečka a vydá se na cestu. Po cestě potká tři zvířata, psa, opici a bažanta, jež se stanou jeho společníky za to, že jim dá ochutnat svá *kibi dango*. Bez těchto tří společníků by Momotaró demony *oni* zřejmě porazit nedokázal. V příbězích je konzistentním prvkem, že jeho společníky jsou právě tato tři zvířata, mění se ovšem pořadí, v jakém je Momotaró potká, případně i místo, kde je potká. Mnohem výraznější změna se ale projevuje v případě ostrova Onigašima, na kterém *oni* žijí. Většinou se opravdu jedná o ostrov, existují však i verze, kde, ačkoliv to v příběhu nazývají Onigašima (česky *ostrov ďáblů*), jedná se spíše o podzemní jeskyně. Tento jev je zřejmě způsoben existencí rozsáhlých jeskyní na ostrově Megidžima v japonském Vnitřním moři, jež je považován za předlohu ostrova Onigašima.⁷¹ Momotaró s jeho společníky mají nad *oni* převahu, a tak se jejich náčelník vzdá a slíbí, že už nikdy loupit nebudou a že si chlapec s jeho společníky mohou odnést s sebou domů všechny nakradené cennosti na ostrově. Existují i verze, kde náčelníkovi *oni* usekne Momotaró hlavu, ve většině případů ale jeho život ušetří. Chlapec si tedy všechny poklady z ostrova odnese domů, kde ze získaného bohatství žijí s babičkou, dědečkem a zvířecími společníky ještě dlouhá léta.

V komiksu Usagi Yojimbo se s pohádkou o Momotaróovi setkáváme přímo z Usagiho úst, když ji vypráví dětem ženy, která mu dovolila strávit pod jejich střechou

⁷⁰ Kibitsujinja [online]. Kibitsujinja ©2021. [Cit. 4.3.2022]. Dostupné z: <https://www.kibitujinja.com/>

⁷¹ Šikoku šinbunša šuppan iinkaihen. *Kagawaken daihakkadžiten*. Šikoku šinbunša, 1984, s. 911. ISBN: 4915604004.

noc.⁷² V komiksu je pohádka přejmenována na Momo-usagi-taró, což je vlastně jen slovní hříčka se jménem původního hrdiny. Momotaró je složením dvou slov – *momo* (桃, japonsky broskev) a *taró* (太郎, tradiční prvek ve jménech prvorozených synů), neboť se chlapec narodil z broskve a babička s dědečkem, kteří ho našli a starali se o něj, neměli vlastní děti, tudíž byl vlastně jejich prvorozeným synem. Usagi znamená zajíc a samotný Momotaró je v komiksu znázorněn jako zajíc. Pohádka je v komiksu převyprávěna velmi věrně bez žádných dodatků. Momo-usagi-taró se narodí z broskve a babička s dědečkem se rozhodnou, že si ho nechají a vychovají ho. Dědeček ho naučí samurajským dovednostem, jako například šermu, jízdě na koni či lukostřelbě. Jednoho dne má Momo-usagi-taró sen, ve kterém připluli zlí *oni* a zničili vše, co jim přišlo pod ruce. Chlapec se tedy rozhodne, že se vydá na ostrov Onigašima, kde démoni žijí, a porazí je. Od babičky dostane knedlíčky, od dědečka meč a vyrazí na cestu. Cestou potká psa, opici a bažanta, kteří se k němu připojí. V Usagi Yojimbo se s nimi rozdělí o jeden *kibi dango*, ale nikdy jim ho nedá celý, což je malý detail, kterým se odlišuje od většiny verzí příběhu, kde jim dá celý knedlíček. Poté, co dorazí na Onigašimu, porazí tamní *oni* a jejich vůdce, kterému Momo-usagi-taró usekne rohy, se vzdá, nabídne chlapci všechny poklady, které nakradli, a slíbí, že už nikdy loupit nebude.

Momo-usagi-taró, stejně jako jeho předloha, disponuje v podstatě nadlidskou silou. Vděčí tomu nejen knedlíčkům *kibi dango*, jež dostal od babičky na cestu a jež jsou údajně nejlepší v celém Japonsku, ale také broskvi, ve které ho dědeček s babičkou našli. Broskev je v Číně považována za symbol nesmrtelnosti a jara, proto se do povědomí Japonců dostala jako symbol zrození a životní energie, a proto ani Momotaró není jen tak obyčejným chlapcem.⁷³

Oni, se kterými Momotaró bojuje, mají většinou lidem podobnou stavbu těla, jsou ale mnohem větší a mohutnější, někdy dokonce i vyšší než stromy, jejich pokožka nabývá různých barev, nejčastěji rudou nebo modrou, mají rohy na hlavě a jejich jediným oblečením je bederní rouška.⁷⁴ Většina *oni* obývá peklo, kde posmrtně trestají hříšníky, jsou ale i *oni*, kteří obývají náš svět, a právě s těmi se setkává Momotaró. V komiksu, který je kreslený černobíle, nelze zkoumat barvu jejich pokožky, *oni* jsou ale vykresleni

⁷² SAKAI. Usagi Yojimbo: Šedé stíny.

⁷³ LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách*. Praha: Argo, 2009, s. 190. ISBN: 978-80-257-0096-9.

⁷⁴ MEYER, M. Oni. Dostupné z: <https://yokai.com/oni/>

přibližně stejné velikosti, jako Momo-usagi-taró, až teprve jejich náčelník je téměř dvakrát vyšší. Bojují se železnými ostnatými kyji zvanými *kanabó*⁷⁵ a všichni mají tradičně rohy. Momo-usagi-taró porazí náčelníka *oni* právě tak, že mu rohy usekne, načež se náčelník vzdá, neboť bez rohů je prý bezmocný. Moc *oni* se k jejich rohům ovšem nijak neváže, autor si to zřejmě přizpůsobil podle sebe, aby měl náčelník důvod vzdát se, aniž by ho Momo-usagi-taró musel zabíjet, ačkoliv v mnoha verzích příběhu se náčelník vzdá poté, co je většina *oni* kolem něj rychle a snadno poražena.

Ačkoliv má samotná pohádka několik vzájemně se lišících verzí, všechny mají určité standardní prvky, jako narození z broskve, zvířecí společníci, či *oni*, které jsou věrně zachovány i v Usagiho převyprávění, a tak se čtenář seznámí s poměrně běžnou, obecně známou variací této pohádky.

4.2 Ostří trav

Knihy *Ostří trav* a *Ostří trav II* jsou pojmenovány podle legendárního japonského meče, na který Usagi náhodou narazí poté, co se myslelo, že byl před několika staletími ztracen. Tento meč, zvaný *Ama no murakumo no curugi* (天叢雲劍), známý i pod názvem *Kusanagi no curugi* (草薙劍, v českém vydání kroniky *Kodžiki* překládáno jako *Sekač trávy*), je vedle zahnutých korálek *magatama* (勾玉) a zrcadla *jata no kagami* (八咫鏡) jedním ze tří japonských korunovačních klenotů.⁷⁶

Skutečný původ meče je neznámý. Podle kroniky *Kodžiki* bůh Susanó, poté, co byl vyhnán z nebeské říše, potkal plačícího starce s dcerou. Stařec měl prý dcer původně osm, každým rokem však přicházela hadí saň *Jamata no oroči* (ヤマタノオロチ), která měla osm hlav a osm ocasů, a jednu z dcer pozřela. Susanó se rozhodl starci pomoci, jestliže si na oplátku bude moct vzít za ženu jeho poslední dceru. Stařec souhlasil, Susanó tedy připravil léčku a saň porazil. Při sekání jednoho z jejích ocasů se mu ovšem zlomila čepel, neboť onen ocas se proměnil v meč. Susanó tento meč, zvaný *Cumugari no tači* (pod tímto názvem se meč *Kusanagi* poprvé objevuje v kronice *Kodžiki*), věnoval své

⁷⁵ ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. California: ABC-CLIO, 2003, s. 230-233. ISBN: 1-57607-467.

⁷⁶ FIALA, Karel. *Kodžiki: kronika dávného Japonska*. Vyd. 3. Praha: ExOriente, 2017, s. 114. ISBN 978-80-905211-4-8.

sestře bohyni Amaterasu Ómikami (天照大神). Ta ho později, společně s korálky *magatama* a zrcadlem *jata no kagami*, darovala bohu Ninigi no Mikoto (瓊瓊杵尊) při jeho sestupu z nebes. Ninigi no Mikoto klenoty uložil v císařském paláci, odkud byl meč za vlády císaře Suinina (垂仁天皇, *Suinin tennó*, údajně vládl 29 př.n.l. – 70 n.l.) přesunut do Svatyně Ise (伊勢神宮, *Ise džingú*),⁷⁷ kterou založila jeho dcera Jamatohime no Mikoto (倭姫命).⁷⁸ Po císaři Suininovi se ujal vlády jeho syn, císař Keikó (景行天皇, *Keikó tennó*, vládl 71-130 n.l.), který měl syna, prince zvaného Jamato Takeru (ヤマトタケル⁷⁹). Císař Keikó pověřil svého syna nejprve podrobením západních kmenů a hned poté, co syn uspěl, ho poslal na východ, aby podrobil i barbarské kmeny *emiši*. Jamato Takeru se po cestě zastavil ve svatyni Ise, kde mu Jamatohime darovala meč *Kusanagi* a kouzelný vak. Při putování na východ se v provincii Owari (oblast dnešní prefektury Aiči) zamiloval do dívky Mijazuhime a slíbil jí, že při zpáteční cestě si ji vezme za ženu. V provincii Sagami (oblast dnešní prefektury Kanagawa) ho tamní správce svatyně požádal o pomoc s nepokojným božstvem žijícím v blízkém rybníku. Jamato Takeru se tedy vydal na pláň, na které je onen rybník. Byla to ovšem léčka, žádné božstvo tam nebylo a správce svatyně zapálil traviny kolem prince. Ten využil meč, jež mu darovala Jamatohime a sesekal s ním hořící trávu kolem sebe. Poté z kouzelného vaku vytáhl křesadlo, zažehl oheň a ten se začal šířit proti požáru, který ho obklopoval. Jamato Takeru u této příležitosti pojmenoval meč *Kusanagi no curugi* (dosl. *meč sekající trávu*).⁸⁰ Poté, co princ podrobil východní kmeny, projížděl cestou zpět domů provincií Owari a, jak slíbil, vzal si Mijakohime za ženu. Během svého pobytu u ní se doslechl, že na blízké hoře Ibuki sídlí zlé božstvo. Rozhodl se, že ho porazí holýma rukama a nechal svůj meč, *Kusanagi*, u Mijakohime. Podle kroniky *Kodžiki* potkal Jamato Takeru na hoře bílého kance, podle *Nihonšoki* potkal bílého hada. V obou případech si nicméně myslel, že se

⁷⁷ TOYA, Manabu. *Sanšu no džingi „tama, kagami, curugi“ ga šimesu tennó no kigen*. Kawade šobó šinša, 2012, s. 64-67. ISBN: 9784309225838.

⁷⁸ *Nihonšoki*. 日本書紀 [online]. The Regents of the University of California ©2010. [Cit. 13.3.2022]. Dostupné z: <https://jhti.berkeley.edu/Nihon%20shoki.html>

⁷⁹ V kronice *Kodžiki* se jeho jméno zapisuje ve znacích jako 日本武尊 (*Jamato Takeru no Mikoto*), v kronice *Nihonšoki* jako 倭建命 (též *Jamato Takeru no Mikoto*). Dnes se k zápisu používá zejména katakana.

⁸⁰ *Nihonšoki*. Dostupné z: <https://jhti.berkeley.edu/Nihon%20shoki.html>

jedná pouze o posla onoho boha, a proto stvoření pouze obešel a pokračoval v cestě. Boha hory Ibuki toto urazilo a seslal na prince krupobití. Princ, na pokraji svých sil, došel do lázní pod horou, kde se mu podařilo částečně se zotavit. Onemocněl však a cestou domů do hlavního města zemřel. V okamžiku smrti se proměnil v bílého kulíka, který vzlétl do nebes, a po princovi zůstalo jen jeho oblečení. Meč *Kusanagi no Curugi* byl uschován ve svatyni Acuta⁸¹ v provincii Owari jeho ženou, Mijazuhime.⁸²

Podle *Heike monogatari*⁸³ byl meč v držení rodu Taira během válek *Genpei* (源平合戦, *Genpei kassen*, 1180-1185), když s malým císařem Antokuem (安徳天皇, *Antoku tennó*, vládl 1180-1185) prchal tento rod před rodem Minamoto, neboť držení tří korunovačních klenotů podle tradice zaručovalo legitimitu císaře. V poslední bitvě válek *Genpei*, *Dannoura* (壇ノ浦, 24. dubna 1185), císař Antoku společně se svou babičkou a dalším služebnictvem skočili do moře a utopili se. Stihli s sebou do moře vzít i korálky *magatama* a meč *Kusanagi*, korálky se samurajům rodu Minamoto podařilo nalézt, meč byl ovšem ztracen. Do svatyně Acuta byla později přesunuta replika meče ze svatyně v Ise, kterou nechal zhotovit císař Sudžin (崇神天皇, *Sudžin tennó*, vládl 97-30 př. n. l.) v 1. století před naším letopočtem.⁸⁴ Je otázkou, zdali meč opravdu skončil na dně moře nebo byl nalezen. Existují legendy, podle kterých se meč neztratil na dně moře. Existují také legendy, podle kterých se díky božímu zásahu vyplavil na pobřeží, kde byl nalezen a následně navrácen císaři. Lze najít i názory, že meč, který se ztratil v bitvě u *Dannoury* byla jen replika. Jeho reálnou existenci, ani jeho věrohodnost, však nelze v dnešní době potvrdit. Je možné spatřit je v případě korunovace nového císaře, ovšem jen pečlivě uschované a zabalené, když jsou předávány císaři nejvyššími šintoistickými kněžími.⁸⁵

V knihách *Ostří trav* a *Ostří trav II* jsou v rámci prologu převyprávěny legendy o meči *Kusanagi*, od jeho nalezení bohem Susanó až po jeho ztrátu v roce 1185. Stan Sakai zmiňuje, že co se týče legend o původu meče, čerpal zejména z kroniky *Kodžiki* a jeho

⁸¹ 熱田神宮, *Acuta džingú*, nachází se ve městě Nagoja v prefektuře Aiči.

⁸² *Nihonšoki*. Dostupné z: <https://jhti.berkeley.edu/Nihon%20shoki.html>

⁸³ *Příběh rodu Taira*. Původní autor je neznámý, dílo vzniklo cca na přelomu 12. a 13. století. Do češtiny přeložil v roce 1993 Karel Fiala.

⁸⁴ WATANABE, Daimon. *Ubawareta „sanšu no džingi“ kóikeišó no čúseiši*. Kódanša, 2009, s. 13-14. ISBN: 4062880229.

⁸⁵ JONES, Anna. *Kaisetsu „Sanšu no džingi“*, *Kóšicu ga mocu nazo no takaramono*. *BBC News Japan* [online]. BBC, ©2022. [Cit. 13.3.2022]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/japanese/features-and-analysis-48089944>

převyprávění je až na výjimky věrné originálu, na několika místech ale autor buď přidal vlastní scény, které napomáhaly vyprávění, nebo přidal či zkombinoval verzi příběhu z *Kodžiki* s verzí, která je v kronice *Nihonšoki*. Příběh, jak Susanó porazil *Jamata no oroči* je v podstatě totožný s předlohou. Potkal starce s dcerou, přichystal léčku na netvora, jeden z ocasů se proměnil na meč, který bůh věnoval své sestře Amaterasu, a poté si vzal onu dívku, které zachránil život. V případě legendy o princí Jamato Takeru už však došlo k malým změnám, zejména takovým, které umožnily napínavější převyprávění v rámci komiksu. Princ byl císařem vyslán podrobit si barbarské kmeny *emiši* na východě a na cestu dostal meč a kouzelný vak od Jamatohime ve svatyni Ise. Co se týče zrady správce svatyně v provincii Sagami, podle *Nihonšoki* se tak stalo v provincii Suruga (dnes oblast prefektury Šizuoka), se kterou provincie Sagami sdílela hranice na jihu, která je také v *Ostří trav* zmíněna jako lokace této části legendy provincie Suruga. Poté, co je Jamato Takeru nalákán na místo, kde údajně žije zlé božstvo, a tráva kolem něj je zapálena, v *Ostří trav* seseká trávu kolem sebe, a dokonce si přitom všimne, že při každém jeho seku zavane vítr, který oheň dále odhání od něj. V kronice *Kodžiki* se o kouzelných schopnostech meče nemluví, kronika *Nihonšoki* naopak zmiňuje, že podle některých verzí legendy meč samovolně vyklouzl z pochvy a začal sekat trávu kolem.

O legendě o princově smrti vypráví *Ostří trav II*. Po porážce východních kmenů strávil princ nějaký čas u Mijakohime, které slíbil, že si ji vezme za ženu. Během svého pobytu se dozvěděl o božstvu na hoře Ibuki, nechal meč u své ženy a vydal se božstvo porazit. V *Ostří trav II* jsou zkombinovány verze z obou kronik a rozšířeny o boje, ke kterým v ani jedné z kronik nedojde. Nejprve princ narazí na velkého divočáka, o kterém si sice myslí, že je to jen posel božstva, ale i tak s ním bojuje a porazí ho. Pokračuje poté dál ve výstupu na horu, až narazí na velkého hada. Dozví se, že i divočák, kterého po cestě porazil, bylo ono božstvo, nicméně ho nezabil, a tak se mu božstvo ukázalo ve své pravé podobě. Princovi se podaří porazit božstvo podruhé, kvůli hadímu jedu je ale velmi zesláblý. Sotva se mu podaří dorazit do nejbližší vesnice, kde ovšem ihned umírá.

Na rozdíl od Usagiho, který je v komiksu vyobrazen jako zajíc, je Jamato Takeru znázorněn jako kocour. Ke své ženě Mijakohime, příhodně vyobrazené jako kočka, se princ v komiksu chová velmi uctivě a láskyplně. Svůj meč *Kusanagi* jí daruje jakožto svatební dar, a přitom se skromně omlouvá, že je jen pouhý válečník a nemá nic jiného, co by jí dal. Ačkoliv se v kronikách přímo nehovoří o princově charakteru, soudě dle jeho činů byl nejen schopným bojovníkem, ale už od dětství se nebál použít v některých

případech až extrémní metody. Když mu císař nakázal, aby připomněl svému bratrovi, že už se dlouho neukázal v paláci, Jamato Takeru to bratrovi připomněl tím, že ho nechal brutálně zavraždit. Císaře to vyděsilo, využil ovšem těchto vlastností a vyslal prince dobývat území nejprve na západ, a poté i na východ. Jamato Takeru si dobře uvědomoval své výjimečné schopnosti a ve jménu císaře si podmaňoval nejen území, ale také různá božstva, na která během svých výprav narazil, doufaje, že se ho císař přestane obávat. Princovo dětství a jeho výprava na západ v komiksu vyobrazeny nejsou. Boje s východními kmeny *emiši* jsou zmíněny, nejsou ale nijak popisovány. Hlavní pozornost je věnována vztahu s Mijakohime a následnému boji s božstvem hory Ibuki. Jakým byl princ manželem nelze z kronik usuzovat, je ovšem jisté, že svůj meč nepředal Mijakohime jakožto svatební dar. V kronice *Nihonšoki* je psáno, že u Mijakohime strávil tři měsíce, než se o dozvěděl o božstvu hory Ibuki, a meč Kusanagi nechal u ženy teprve, až když se rozhodl, že vyrazí božstvo porazit a učiní tak holýma rukama. Jednalo se tedy spíše o princovu přílišnou sebedůvěru a lhostejnost vůči božstvům než o projev lásky ke své ženě. Ostatně lze také usuzovat, že se rozhodl božstvo porazit nikoliv proto, aby pomohl místním, jak je tomu v komiksu, ale spíše proto, že božstvo nebylo podrobena vládě císaře. Nicméně ve snaze vykreslit prince jako opravdu kladnou postavu zobrazil Stan Sakai vztah Mijakohime a Jamata Takeru velmi kladně a oddaně a nechal prince porazit božstvo hory Ibuki, na rozdíl od původních verzí z kronik, kde se mu to nepodařilo. Dokonce se také Jamato Takeru v komiksu zvládl vrátit do vesnice, jejíž obyvatelé ono božstvo ohrožovalo, kde sice zemřel, ale s vykonaným skutkem a obklopen lidmi, kteří mu zřejmě byli do konce jejich životů vděční. V kronikách je princovo skonání poněkud tragičtější. Nejen, že božstvo neporazil, ale byl také za své rouhání potrestán, a nakonec zemřel sám, ve snaze vrátit se ještě před smrtí do císařského města.

O ztrátě meče během bitvy u *Dannoury* hovoří první díl *Ostří trav*, kde je poměrně detailně popsána porážka posledních vojsk rodu Taira a následné utopení císaře Antokua, jeho babičky, a také meče *Kusanagi no Curugi*. Podle legendy mají krabi žijící v Šimonoseckém průlivu, kde se bitva odehrála, od té doby na svých krunýřích otisknuté

obličej padlých samurajů bojujících za poražený rod Taira – proto se tito krabi nazývají *heikegani*⁸⁶ (平家蟹, へイケガニ, *Heikeopsis japonica*).⁸⁷

Hlavní zápletkou knih *Ostří trav* a *Ostří trav II* je nalezení ztraceného meče Usagim a následné rozmýšlení, co s mečem provést, aby se nedostal do špatných rukou a země nebyla uvrhuta do války. O nálezu meče se však dozví i tzv. Skupina osmi, výše postavení samurajové, kteří doufají v sesazení šóguna a navrácení moci do císařských rukou. V tomto jim má pomoci jakási neznámá šamanka, která za pomoci magie povolala všechny kraby *heikegani*, aby prohledali mořské dno a onu ztracenou čepel našli. Na pobřeží ji však jako první našel právě Usagi, a to v perfektním stavu, i po několika staletích pod vodou. Usagimu a jeho přátelům se nakonec podaří porazit Skupinu osmi a také uniknout nindžům, kteří chtěli meč ukrást pro jejich pána Hikidžiho, jenž měl ambice sám se stát šógunem. Meč odnesou do svatyně Acuta, kde jej převezme kněz a uloží ho místo repliky, která tam do té doby byla umístěna. Tento příběh navrácení meče je nicméně jen fikce, neboť co se skutečně stalo s mečem, nelze určit. Zdali ho potkal stejný osud, jako v komiksu, nebo zdali už snad ani neexistuje, se lze jen dohadovat. Po porážce rodu Taira je existence a případné umístění meče nejisté, ačkoliv oficiálně je meč stále uložen ve svatyni Acuta. Není ani jisté, zdali se jedná o originál, se kterým bojoval princ Jamato Takeru, nebo pozdější replika. Japonsko si své klenoty střeží velmi pečlivě a nikomu zatím nebylo povoleno zkontrolovat stav tohoto legendárního meče.

4.3 Sumi-e

Příběh *Sumi-e* je součástí knihy *Na cestách s Jotarem*, jejíž hlavní zápletkou je putování Usagiho s jeho synem Jotarem (takto je jeho jméno psáno v komiksu, zřejmě se však čte *Džótaró*) a prohlubování jejich vztahu, přičemž si oba myslí, že druhá strana si není vědoma jejich vzájemného pokrevního příbuzenstva. Jednoho dne jsou během svého putování přepadeni obří stonožkou, na jejíž pancíř jsou Usagiho samurajské meče krátké, zachrání je ale lovec démonů Sasuké, který stonožku porazí tak, že po ní vystřelí nasliněný šíp. Po boji jim vysvětlí, že se jednalo o stejnou obří stonožku, se kterou bojoval Fudžiwara no Hidesato v období Heian. Dále jim poví, že hledá muže, v jehož držení je

⁸⁶ Taira se znakem zapisuje jako 平. *Heike* je sinojaponské čtení složeniny 平家, *kani* znamená „krab“.

⁸⁷ HEARN, Lafcadio. *Kwaidan: Stories and studies of strange things*. Houghton Mifflin & Co., 1904, s. 3-4.

prokletá malířská souprava *sumi*. Tato souprava je totiž ve skutečnosti prý začarovaný šlechtic, který uzavřel dohodu se zlými božstvy, aby ho obdarovala schopností vytvářet malby, jaké svět ještě neviděl. Na oplátku jim dal svou duši a byl začarován v malířskou soupravu *sumi*. Pokud někdo vyrobí tuš z krve dětí a použije tuto prokletou soupravu k namalování obrazu, daný obraz oživne, a proto Sasuké prošetřuje záhadná zmizení několika dětí v okolí. Usagi tomu jen těžko věří, náhle však přilétne obří motýl, sebere Jotara a odletí s ním. Motýla pronásledují, majitel prokleté soupravy se o nich ale od svého komplice dozví a namaluje *kappu*, aby je zdržela. Tato *kappa*, kromě toho, že je stejně jako stonožka před ní obrovská, není příliš podobná běžné *kappě*, spíše se jedná o velkou suchozemskou želvu, co umí chodit po zadních končetinách. Sasuké se s ní poměrně snadno vypořádá pomocí magie a po chvíli najdou majitele soupravy. Snaží se mu soupravu sebrat, ten však na poslední chvíli stihne namalovat velkého kamenného obra v samurajské zbroji. Zatímco se Sasuké snaží obra porazit, Usagi věnuje svou pozornost muži, po němž lovec démonů pátral. Podaří se mu vzít muži malířskou soupravu a napadne ho, že by mohl namalovat něco, co by jim pomohlo porazit kamenného obra. Po krátkém přemýšlení namaluje velkého ještěra, kterého na svých cestách již dříve potkal. Ještěr sice obra porazí, mezitím se ale majitel prokleté soupravy vzpomene, vezme ji a uteče. Jotarovi, který byl mezitím uvězněn s dalšími unesenými dětmi, se podaří utéct a všechny vysvobodí.

Sumi-e je japonský styl malby, při kterém se k namalování obrazu využívá pouze černá tuš, jen různě zředěná vodou. „*Sumi*“ označuje černou tuš a „*e*“ obraz. Tradičně je součástí soupravy štětec, papír (konkrétně japonský papír *waši*), těžítka, kterým je papír přidržován, a tušový kámen *suzuri*, což je mělká obdélníková miska, ve které je jak tuš, tak voda.⁸⁸

Usagi zezáčátku příliš nevěří, že by malířská souprava mohla být takto začarovaná, Sasuké mu ale připomene, že i obyčejné věci mohou být prokleté, a jako příklad mu zmíní kámen smrti z Nasu. Tento kámen, zvaný *seššóseki* (殺生石), skutečně existuje. Nachází se v horách nedaleko města Nasu v prefektuře Točigi. Když v roce 1123 císař Toba abdikoval, jeho zdraví se začalo velmi rychle zhoršovat. Příčinou toho byla jedna z jeho konkubín, Tamamo no Mae, která byla ve skutečnosti devíticásá *kicune*. Když byla

⁸⁸ What is sumi-e?. *Sumi-e* [online]. [Cit. 23.4.2022]. Dostupné z: <https://www.sumi-e.it/en/what-is-sumi-e/>

odhalena, prchla na planinu Nasu, lučištník Miura Kuranosuke ji však pronásledoval a zasáhl šípem, načež se liška proměnila v kámen *seššóseki*. Údajně je nebezpečné jen se na kámen dívat, a kdo se ho dotkne, ten zemře. V březnu roku 2022 kámen praskl a rozpůlil se, byly tedy vykonány šintoistické rituály, jejichž účelem bylo uklidnit duši *kicune* a zabránit možným neštěstím.⁸⁹

Ještěra, kterého Usagi namaloval, našel Usagi v knize *Samuraj*, v příběhu zvaném *Zylla*. Usagi v tomto příběhu dostal od náhodných rolníků velké vejce, ze kterého se vylíhla ještěrka vydávající jediný zvuk – *zylla*.⁹⁰ Velmi viditelně se jedná o narážku na *Godzillu*, populární filmové stvoření, které se původně objevilo ve stejnojmenném filmu z roku 1954.⁹¹ Aby toho nebylo málo, *Zylla* umí, stejně jako její předloha, chrlit ničivý laser z úst, a když to poprvé Usagi vidí, zareaguje na to slovy: „Are you a god, Zylla?“, v českém vydání „Krucinál fagot, Zyllo.“ *Zylla* ale není jedinou narážkou na filmové universum týkající se *Godzilly*, Sasuké totiž nejprve pro boj s velkým kamenným samurajem vyvolá tříhlavého okřídleného draka, jehož předlohou je Král Gidora, tříhlavý okřídlený drak z filmu *Ghidorah, the Three-Headed Monster*,⁹² jeden z úhlavních nepřátel *Godzilly*.

Obří stonožka, kterou začátkem příběhu porazí, je podle Sasukého stonožka, se kterou bojoval Fudžiwara no Hidesato (藤原秀郷, přesná data nejsou známá, žil v první pol. 10. stol.), dvorský šlechtic z období Heian. Podle legendy se Hidesato pokoušel překročit most Seta no karašaši v jižní části jezera Biwa, na mostě ovšem nerušeně spal velký drak. Samuraj ho opatrně obešel, když se ale ohlédl zpět, na mostě místo draka stál jen jakýsi muž. Ten mu pověděl, že je dračí král Rjúdzin a že sídlí v jezeře Biwa, ohrožuje ho však obrovská stonožka žijící na hoře na protilehlém břehu jezera a požádal ho o pomoc. Hidesato souhlasil, že pomůže, a byl pozván dračím králem do jeho paláce na dně jezera, kde byl řádně pohoštěn. Stonožka se během hostiny ale vydala napadnout dračího krále, Hidesato se nicméně nebál, požádal krále o svůj luk a šípy, a byl připraven stonožku porazit. Šípy měl už jen tři, a první dva se jen odrazily od jejího krunýře, poté si ale vzpomněl, že lidské sliny jsou pro stonožky smrtící. Olízl tedy svůj poslední šíp a vystřelil.

⁸⁹ MCGEE, Oona. Mist descends upon Japan's „Killing Stone“ after ceremony to appease nine-tailed fox spirit. *SoraNews24* [online]. [Cit. 18.4.2022]. Dostupné z: <https://soraneews24.com/2022/03/28/mist-descends-upon-japans-killing-stone-after-ceremony-to-appease-nine-tailed-fox-spirit/>

⁹⁰ SAKAI, Stan. Usagi Yojimbo: Samuraj.

⁹¹ *Godžira*, ゴジラ. 1954, režisoval Iširó Honda.

⁹² *San daikaidžú: Čikjú Saidai no Kessen*, 三大怪獣 地球最大の決戦. 1964, režisoval Iširó Honda.

Šíp pronikl krunýřem a stonožku usmrtil.⁹³ V příběhu *Sumi-e* porazil Sasuké stonožku stejným způsobem. První dva šípy se jen odrazily, poté si vzpomněl na legendu o Hidesatovi, olízl svůj třetí šíp a stvoření tak snadno usmrtil. Stonožka, se kterou bojoval Fudžiwara no Hidesato, však byla několikanásobně větší než ta v komiksu. Údajně prý byla tak velká, že se dokázala několikrát obmotat kolem kopce, zatímco stonožka, která zaútočila na Usagiho, byla asi jen párkrát větší než on sám.

V *Sumi-e* se objevilo několik odkazů jak na japonské pověsti, tak na kinematografii, jednalo se převážně ale jen o lehkou inspiraci, například využití obří stonožky jakožto uvedení zápletky příběhu nebo využití *Godzilly* k porážce kamenného obra, než aby došlo k převyprávění jednoho uceleného příběhu. V rámci inspirace se to tak přibližuje spíše *Skřetu z Adačigahary*, než *kappě* nebo, v rámci legend, *Ostří trav*.

4.3.1 Draci a podmorské paláce

Ačkoliv se v komiksu legenda o Hidesatovi jen krátce zmíní, její důležitou součástí je drak a jeho podvodní palác. Tento motiv je v japonském folklóru velmi známý a je s ním spojeno mnoho příběhů, neboť draci žijící v palácích, ať už daleko za mořem či na jeho dně, se vyskytují už v nejstarších japonských legendách. V kronikách *Kodžiki* a *Nihonšoki* se lze dočíst, že božstvo Watacumi, vládce moří a oceánů, dnes často ztotožňován s drakem Rjúdžinem, žije ve svém paláci kdesi daleko za mořem, a dokonce je předkem prvního japonského císaře Džinmua.

Podle legendy bůh Hóri no Mikoto ztratil v moři udici svého staršího bratra, a ačkoliv se mu to snažil jakkoliv vynahradit, starší bratr odmítl přijmout cokoli jiného než onu ztracenou udici. Na radu jiného boha se Hóri no Mikoto nechal ve vlastnoručně vyrobeném košíku odnést mořskými proudy až k paláci, kde sídlí božstvo Watacumi. Tam se zamiloval do dcery tohoto božstva, princezny Tojotamahime, se kterou se oženil a strávil s ní v paláci tři roky. Poté si vzpomněl na bratrovu udici, božstvo Watacume pověřilo všechny ryby, aby po udici pátraly, a tak se našla téměř ihned. Vrátil se na pevninu, kde udici bratru vrátil a udobřil s ním své vztahy. Princezna Tojotamahime se brzy nato přiznala, že je těhotná, a přála si родit na pevnině, avšak za podmínky, že se na

⁹³ OZAKI, Yei T. My Lord Bag of Rice. *Japanese Fairy Tales* [online]. University of South Florida ©2006-2022. [Cit. 23.4.2022]. Dostupné z: <https://etc.usf.edu/lit2go/72/japanese-fairy-tales/4846/my-lord-bag-of-rice/>

ni Hóri no Mikoto nebude přitom dívat. Bůh ale nepřekonal svou zvědavost, podíval se, a spatřil princeznu v její pravé podobě, jako obří krokodýlí samici.⁹⁴ Tojotamahime se kvůli tomu nesmírně styděla, dítě nechala manželci, a vrátila se do moře. Po čase se vyslala svou sestru, Tamajorihime, aby se o něj starala. Dítě, pojmenované Ugajafukiaezu (no Mikoto), si Tamajorihime později vzalo za ženu a jedním z jejich dětí byl právě Džinmu, první japonský císař.⁹⁵

Podobný průběh má i známá japonská pohádka o mladíkovi jménem *Urašima Taró* (浦島太郎).⁹⁶ Tomu se podaří zachránit želvu, která ho na oplátku vzala do paláce mořského draka Rjúdzina. Želva se v paláci promění v princeznu Otohime, do které se chlapec zamiluje, po třech dnech se mu ale zasteskne po domovu. Dostane od princezny krabičku *tamatebako*, musí však slíbit, že ji nikdy neotevře. Když se Urašima vrátí na pevninu, nic kolem nepoznává. Od jednoho staříka se dozví, že uběhlo 300 let od doby, co prý zmizel na moři. V šoku otevře krabičku, zaslechne princeznina slova říkající, že v krabičce byl jeho věk, a během okamžiku zestárne.

Pohádka je založena na pověsti, která je zmíněna v několika nejstarších japonských literárních dílech, mimo jiné například v kronice *Nihonšoki* (720 n.l.), ve *fudoki* (風土記, záznamy z provincií) provincie Tango (cca 713 n.l.), nebo i v básnické sbírce *Man'jóšú* (2. pol. 8. stol. n.l.). V těchto starších verzích se Urašima dostane buď na bájnou horu Hórai nebo do jakési země nesmrtelnosti zvané *Tokojo*. Až v *otogizóši* (sešity plné příběhů různých námětů) z období Muromači se začaly objevovat verze, kdy se Urašima dostane do paláce draka Rjúdzina. Jako ucelenější pohádka se tato pověst začala objevovat hlavně v období Edo a následně v období Meidži, kdy už i byla součástí učebnic.⁹⁷

⁹⁴ V českém překladu kroniky *Kodžiki* je psáno, že se proměnila na krokodýlí samici. V původní japonské verzi bylo použito slovo *wani*, které se dnes sice používá pro krokodýly, původně ale označovalo i například žraloky či jiná mořská zvířata, která zřejmě dala vzniknout legendám o vodních dracích.

⁹⁵ FIALA, K. *Kodžiki*, s. 121-129.

⁹⁶ OZAKI, Yei T. *The Story of Urashima Taro, the Fisher Lad*. *Japanese Fairy Tales* [online]. University of South Florida ©2006-2022. [Cit. 25.4.2022]. Dostupné z: <https://etc.usf.edu/lit2go/72/japanese-fairy-tales/4881/the-story-of-urashima-taro-the-fisher-lad/>

⁹⁷ JOŠIHIKO, Holmes, 2010. *Chronological Evolution of the Urashima Tarō Story and its Interpretation*. Wellington. Diplomová práce. Victoria University of Wellington. Faculty of Arts. Dostupné z: <https://doi.org/10.26686/wgtm.17008012.v1>

11 Závěr

V této práci jsem si dal za cíl vybrat několik příběhů z komiksu Usagi Yojimbo, porovnat je s původními pověstmi a legendami, které Stanu Sakaiovi posloužily jako předloha, a zjistit tedy, zdali je jejich vyobrazení v komiksu věrné předloze. Svou inspiraci Stan Sakai většinou zmiňuje v poznámkách k jednotlivým příběhům, jindy, např. v případě postavy lovce démonů Sasukého, jsem musel vycházet jen z toho, co se o něm dovídáme v rámci příběhů, kde vystupuje, a pokusit se najít prvky japonského folklóru, jež by tomu mohly odpovídat.

Dvoudílná série Ostří trav vykresluje příběh meče *Kusanagi no curugi*, od chvíle, kdy ho bůh Susanó vytáhl z ocasu osmihlavé saně, do chvíle, kdy byl nalezen Usagim poté, co se o meči myslelo, že už je dávno ztracený. Stan Sakai tento příběh dovedl vyobrazit poměrně věrně tomu, jak je vyobrazen v kronice *Kodžiki*, několik pasáží nicméně pochází z kroniky *Nihonšoki*, a Stan Sakai je buď záměrně propojil, nebo takto byly propojeny už v některé z knih hovořících o japonských mýtech a legendách, ze kterých též čerpal. Oproti tomu u pohádky o Momotaróovi nezmiňuje, odkud bral předlohu, ale vzhledem k tomu, že se jedná o původně ústně tradovaný příběh, existuje několik variací s odlišnými detaily a nelze tedy konkrétně určit jednu či dvě původní verze, jako tomu je u *Kusanagi no curugi*, kde lze vycházet ze dvou nejstarších japonských kronik. Ostatně Usagi samotný v komiksu tuto pohádku vypráví ústně, je tedy velmi pravděpodobné, že pokud by ji v komiksu vyprávěla jiná postava, budou se některé detaily též lišit.

Kromě pohádek a mýtů se má práce věnuje buď konkrétním nadpřirozeným stvořením japonského folklóru, či pověstem, v nichž tato stvoření vystupují. Co se týče jednotlivých stvoření, Stan Sakai se snaží držet předlohy, někdy ovšem pozmění či přidá detaily, kterými od původní předlohy odbočuje. K takovým změnám většinou dojde, neboť mu to pomůže vyložit lepší příběh, někdy k tomu ovšem dojde, neboť je komiks Usagi Yojimbo určen také pro mladší čtenáře a je tedy vhodné některé charakteristiky vypustit či zaměnit, jako tomu je např. u *kappy* a její zálibě v *širikodama*. V rámci knihy *Yokai* jsem zmínil jen ta stvoření, jež byla v komiksu jmenována, a vycházel zejména ze způsobu, jakým byly nakresleny, zajímavou součástí tohoto příběhu byla ovšem postava lovce démonů Sasukého, o kterém se dozvídáme jen útržkovité informace pokaždé, když se v komiksu objeví. Jeho postava je zřejmě kombinací několika různých více či méně

známých postav japonského folklóru, musel jsem zde však vycházet jen z jednotlivých podobností a hypotéz, jelikož v komiksu je postava Sasukého stále poněkud zahalena tajemstvím.

Nakonec jsem se rozhodl zmínit takové příběhy, u kterých sice Stan Sakai zmiňuje původní pověst, kterou se inspiroval, jednalo se ovšem ale jen o velmi volnou inspiraci. Například v příběhu *Sumi-e* Sasuké sice zmiňuje legendu o Fudžiwarovi no Hidesatovi, nebýt ale poznámek na konci knihy, už by si čtenář nešiml, že způsob, jakým Sasuké porazil obří stonožku, je vlastně identický s tím, jak ji porazil Hidesato. Porážka stonožky je ale teprve začátek *Sumi-e* a v podstatě se jedná jen o krátkou vsuvku, pomocí které chtěl Stan Sakai zřejmě seznámit čtenáře s touto legendou. Ostatně, obdobně využil i pověst o *onibabě* z *Adačigahary*, s jejíž pomocí nastínil Usagiho pozadí a důvod, proč se stal *róninem*.

Mnohdy Stan Sakai v rámci svého komiksu nakreslí jednotlivé nadpřirozené bytosti věrně tomu, jak jsou popisovány v pověstech, čehož důkazem jsou třeba *hannja*, *kappa*, *nurikabe* či *kicune*. Občas se však nedrží předlohy a dochází tak například k situacím jako v knize *Yokai*, kdy *nue*, nebýt hadího ocasu a toho, že Usagi pozná, že se jedná o *nue*, by mohla být v podstatě obyčejný tygr. V tomto konkrétním případě to zkrátka ale mohlo být kvůli tomu, že *nue*, jakožto kombinace několika zvířat, by mohla být náročná na nakreslení. Podobně pozměněný je i skřet, který Usagiho napadne na planině Adači, jak jsem však již zmínil, tato pověst posloužila spíše jen jako příležitost pro seznámit čtenáře s Usagiho předchozím životem, nelze se tedy divit, že z démonické *onibaby* se tak stal původně Usagiho spolubojovník, ačkoliv znetvořený natolik, že už se člověku (či snad spíše zvířeti, v kontextu komiksu) nepodobal.

Nelze tedy všeobecně říci, zdali se Stan Sakai drží původních japonských verzí či ne. Pohádky a legendy převypravuje víceméně věrně tomu, jak jsou vyprávěny v Japonsku. Co se týče vzhledu jednotlivých nadpřirozených postav a bytostí, tak se převážně drží klasických vyobrazení, ačkoliv někdy dochází k určitým variacím. Jejich charakteristiky či zapojení do komiksu už se však často liší, k čemuž většinou dochází z důvodu, že to pomáhá Stanu Sakaiovi vyložit lepší příběh, než kdyby lpěl na zachování všech detailů.

12 Resumé

This thesis focuses on some aspects of Japanese folklore that appear in the Usagi Yojimbo comics, mainly legends, myths, fairy tales and various supernatural beings. The goal is to examine how closely does Stan Sakai follow the original Japanese depictions, how much inspiration does he draw from different folktales, and in what ways does he incorporate these motives into his stories, by comparing his drawings and different Usagi Yojimbo episodes inspired by Japanese folklore to their original depictions. This thesis also serves as a general introduction to some of the many Japanese folktales, and in extension to its rich oral tradition.

BIBLIOGRAFIE

ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. California: ABC-CLIO, 2003. ISBN: 1-57607-467.

FIALA, Karel. Kodžiki: kronika dávného Japonska. Vyd. 3. Praha: ExOriente, 2017. ISBN 978-80-905211-4-8.

HEARN, Lafcadio. *Kwaidan: Stories and studies of strange things*. Houghton Mifflin & Co., 1904.

KAHARA, Nahoko. 昔話の主人公から国家の象徴へ：「桃太郎パラダイム」の形成. *Tokyo University of the Arts Repository* [online]. 2010 [Cit. 4.3.2022]. Dostupné z: <http://id.nii.ac.jp/1144/00000430/>

LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách*. Praha: Argo, 2009. ISBN: 978-80-257-0096-9.

MEYER, Matthew. *The Night Parade of One Hundred Demons*. 2015. ISBN 978-0985218423.

MIZUKI, Šigeru. *Mizuki Šigeru no Nihon jókai meguri*. JTB publishing, 2001. ISBN: 9784533039560.

NICOLAE, Raluca. Shaping Darkness in hyakki yagyō emaki. *Asian Studies* [online]. 2015, **3**(1), 9-27 [cit. 18.4.2022]. ISSN 2350-4226. Dostupné z: <https://doi.org/10.4312/as.2015.3.1.9-27>

NOMURA, Džun'iči. *Mukašibanaši no mori: Momotaró kara hjakumonogatari made*. Taišúkanšoten, 1998. ISBN: 4-469-22138-4.

REIDER, Noriko T. The Emergence of "Kaidan-shū": The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period. *Asian Folklore Studies* [online]. **2001**(60), 79-99 [cit. 2022-04-18]. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/1178699>

REIDER, Noriko T. Transformation of the Oni: From the Frightening and Diabolical to the Cute and Sexy. *Asian Folklore Studies* [online]. **2003**(62), 133-157 [cit. 18.4.2022]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/1179083>

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Bunraku a další příběhy*. Praha: Crew, 2021. ISBN: 978-80-7449-996-8.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Kruhy*. Praha: Crew, 2009. ISBN: 978-80-87083-54-3.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Maska démona*. Praha: Crew, 2011. ISBN: 978-80-7449-025-5.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Mezi životem a smrtí*. Praha: Crew, 2005. ISBN: 978-80-7449-072-9.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Na cestách s Jotarem*. Praha: Crew, 2012. ISBN: 978-80-7449-121-4.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Ostří trav*. Praha: Crew, 2010. ISBN: 978-80-87083-77-2.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Ostří trav II*. Praha: Crew, 2011. ISBN: 978-80-7449062-0.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Ronin*. Praha: Crew, 2007. ISBN: 978-80-903802-9-5.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Samuraj*. Praha: Crew, 2007. ISBN: 978-80-7449-028-6.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Šedé stíny*. Praha: Crew, 2010. ISBN: 978-80-7449-002-6.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Yokai*. Praha: Crew, 2012. ISBN: 978-80-7449-113-9.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Záblesky smrti*. Praha: Crew, 2013. ISBN: 978-80-7449-197-9.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo: Zrádci země*. Praha: Crew, 2017. ISBN: 978-80-7449-437-6.

Šikoku šinbunša šuppan iinkaihen. *Kagawaken daihjakkadžiten*. Šikoku šinbunša, 1984. ISBN: 4915604004.

SASAMA, Jošihiko. *E de mite fušigi! Oni to mononoke no bunkaši*. Banraiša, 2005. ISBN: 4946525769.

TOYA, Manabu. *Sanšu no džingi „tama, kagami, curugi“ ga šimesu tennó no kigen*. Kawade šobó šinša, 2012. ISBN: 9784309225838.

WATANABE, Daimon. *Ubawareta „sanšu no džingi“ kóikeišó no čúseiši*. Kódanša, 2009. ISBN: 4062880229.

INTERNETOVÉ ZDROJE

About. *Stan Sakai Official Website* [online]. Usagi Studios ©2022. [Cit. 26.2.2022].

Dostupné z: <https://www.stansakai.com/pages/about>

COPPOLA, Brian P. Jiraiya Goketsu Monogatari. *University of Michigan* [online].

2018 [cit. 4.3.2022]. Dostupné z:

<https://sites.lsa.umich.edu/bcoppola/2018/09/29/jiraiya-goketsu-monogatari-7-pp-4-5-ca-1850/>

DAVISSON, Zack. What are Hanyō?. 百物語怪談会 *Hyakumonogatari kaidankai*

[online]. [Cit. 2022-04-18]. Dostupné z: <https://hyakumonogatari.com/2013/05/06/what-are-hanyo/>

DAVISSON, Zack. What is Hyakumonogatari?. 百物語怪談会 *Hyakumonogatari*

kaidankai [online]. [Cit. 2022-04-18]. Dostupné z: <https://hyakumonogatari.com/what-is-hyakumonogatari/>

FACKLER, Martin. Honoring a Westerner Who Preserved Japan's Folk Tales. *The New York Times* [online]. [Cit. 29.4.2022]. Dostupné z:

<https://www.nytimes.com/2007/02/20/world/asia/20matsue.html>

Genealogy. *The Imperial Household Agency* [online]. The Imperial Household Agency

©2022. [Cit. 4.3.2022]. Dostupné z: <https://www.kunaicho.go.jp/e-about/genealogy/koseizu.html>

Jókjoku „Kurozuka“. 謡曲「黒塚」. *Mikumano.Net* [online]. [Cit. 18.4.2022].

Dostupné z: <https://www.mikumano.net/setsuwa/kuroduka.html>

JONES, Anna. *Kaisetsu „Sanšu no džingi“*, *Kóšicu ga mocu nazo no takaramono*. 【解

説】「三種の神器」、皇室が持つ謎の宝物. *BBC News Japan* [online]. BBC,

©2022. [Cit. 13.3.2022]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/japanese/features-and-analysis-48089944>

JOŠIHIKO, Holmes, 2010. *Chronological Evolution of the Urashima Tarō Story and its Interpretation*. Wellington. Diplomová práce. Victoria University of Wellington.

Faculty of Arts. Dostupné z: <https://doi.org/10.26686/wgtn.17008012.v1>

Kibitsujinja [online]. Kibitsujinja ©2021. [Cit. 4.3.2022]. Dostupné z:

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

Kitsune. *The Obakemono Project* [online]. 2012 [cit. 2022.04.18]. Dostupné z Wayback Machine:

<https://web.archive.org/web/20120115230308/http://www.obakemono.com/obake/kitsune/>

Onmjódó. Kotobanku. *The Asahi Shimbun Company* [online]. [Cit. 18.4.2022].

Dostupné z Wayback Machine:

<https://web.archive.org/web/20210112122504/https://kotobank.jp/word/%E9%99%B0%E9%99%BD%E9%81%93-42038>

MEYER, Matthew. Abe no Seimei. *Yokai.com* [online]. Yokai.com ©2022. [Cit.

18.4.2022]. Dostupné z: <https://yokai.com/abenoseimei/>

MEYER, Matthew. Gaki. *Yokai.com* [online]. Yokai.com ©2022. [Cit. 18.4.2022].

Dostupné z: <https://yokai.com/gaki/>

MEYER, Matthew. Hannya. *Yokai.com* [online]. Yokai.com ©2022. [Cit. 18.4.2022].

Dostupné z: <https://yokai.com/hannya/>

MEYER, Matthew. Hinode. *Yokai.com* [online]. Yokai.com ©2022. [Cit. 18.4.2022].

Dostupné z: <https://yokai.com/hinode/>

MEYER, Matthew. Kuzunoha. *Yokai.com* [online]. Yokai.com ©2022. [Cit. 18.4.2022].

Dostupné z: <https://yokai.com/kuzunoha/>

MEYER, Matthew. Nurikabe. *Yokai.com* [online]. Yokai.com ©2022. [Cit. 18.4.2022].

Dostupné z: <https://yokai.com/nurikabe/>

MEYER, Matthew. Ōmagatoki. *Yokai.com* [online]. Yokai.com ©2022. [Cit.

18.4.2022]. Dostupné z: <https://yokai.com/oumagatoki/>

MEYER, Matthew. Oni. *Yokai.com* [online]. Yokai.com ©2022. [Cit. 18.4.2022].

Dostupné z: <https://yokai.com/oni/>

MCGEE, Oona. Mist descends upon Japan's „Killing Stone“ after ceremony to appease nine-tailed fox spirit. *SoraNews24* [online]. [Cit. 18.4.2022]. Dostupné z:

<https://soranews24.com/2022/03/28/mist-descends-upon-japans-killing-stone-after-ceremony-to-appease-nine-tailed-fox-spirit/>

MORITA, Toshiro. Hannya. In: *the-NOH.com* [online]. [Cit. 18.4.2022]. Dostupné z:

https://www.the-noh.com/sub/jp/index.php?mode=db&action=e_view_detail&data_id=11&class_id=1

Národní muzeum. Sbirka asijských kultur – Japonsko. *Národní muzeum* [online]. [Cit. 30.4.2022]. Dostupné z: <https://www.nm.cz/sbirky/sbirka-asijskych-kultur-japonsko>

Nihonšoki. 日本書紀 [online]. The Regents of the University of California ©2010. [Cit. 13.3.2022]. Dostupné z: <https://jhti.berkeley.edu/Nihon%20shoki.html>

Pixiv hjakkadžiten. *Sanšó*. ピクシブ 百科事典. 山魃 [online]. [Cit. 18.4.2022].

Dostupné z: <https://dic.pixiv.net/a/%E5%B1%B1%E9%AD%88>

OZAKI, Yei T. My Lord Bag of Rice. *Japanese Fairy Tales* [online]. University of South Florida ©2006-2022. [Cit. 23.4.2022]. Dostupné z:

<https://etc.usf.edu/lit2go/72/japanese-fairy-tales/4846/my-lord-bag-of-rice/>

OZAKI, Yei T. The Story of Urashima Taro, the Fisher Lad. *Japanese Fairy Tales* [online]. University of South Florida ©2006-2022. [Cit. 25.4.2022]. Dostupné z:

<https://etc.usf.edu/lit2go/72/japanese-fairy-tales/4881/the-story-of-urashima-taro-the-fisher-lad/>

Sarutobi Sasuke. 猿飛佐助. *Ueda City Digital Archive* [online]. [Cit. 18.4.2022].

Dostupné z: https://museum.umic.jp/sanada/sakuhin/juyusi_sasuke.html

SCHUMACHER, Mark. Kappa. *Japanese Buddhist Statuary* [online]. Mark Schumacher, ©1995-2015. [Cit. 18.4.2022]. Dostupné z:

<https://www.onmarkproductions.com/html/kappa.shtml>

Story. *Momotaro, Find the truth behind the legend* [online]. Japan Heritage ©2022.

[Cit. 4.3.2022]. Dostupné z: <https://momotaro-ura.jp/en/story1/>

The myth still survives in the Kibiji District. *Okayama of Japan* [online]. Okayama Prefectural International Tourism Theme District Inbound Promotion Meeting ©2010. [Cit. 4.3.2022]. Dostupné z Wayback Machine:

<https://web.archive.org/web/20120522182456/http://okayama-japan.jp/en/history.html>

THEOBALD, Ulrich. Zhong Kui 鍾馗. *ChinaKnowledge.de*. [online]. Ulrich Theobald ©2000. Poslední změna 28.6.2012. [Cit. 2022.04.18]. Dostupné z:

<http://www.chinaknowledge.de/History/Myth/personszhongkui.html>

Usagiguy. Sansho. In: *LiveJournal.cz* [online]. 24.3.2009 [cit. 18.4.2022]. Dostupné z:

<https://usagiguy.livejournal.com/32916.html>

Usagi Yojimbo. *ComicsDB* [online]. ComicsDB.cz ©2022. [Cit. 26.2.2022]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/serie/130/usagi-vojimbo/prehled/1>

What is sumi-e?. *Sumi-e* [online]. [Cit. 23.4.2022]. Dostupné z: <https://www.sumi-e.it/en/what-is-sumi-e/>