

Univerzita Palackého Olomouc

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

Bakalářská práce

Zobrazování božstev v japonském komiksu a animovaném seriálu

OLOMOUC 2020 Patrik Korčák

Vedoucí diplomové práce: Dr. Anna Křivánková

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou ročníkovou práci vypracoval samostatně a použil jsem pouze prameny a literaturu uvedené v seznamu použité literatury.

Boskovice

.....

vlastnoruční podpis žáka

Anotace

Autor: Patrik Korčák

Katedra: Filozofická fakulta – Katedra asijských studií

Název práce: Zobrazení božstev japonské mytologie v animovaném seriálu a komiksu

Název práce anglicky: The representation of deities of Japanese mythology in anime and manga

Vedoucí práce: Dr. Anna Křivánková

Počet stran: 51

Počet znaků s mezerami: cca 61 500 (bez příloh)

Počet použitých zdrojů: 38

Počet příloh: 18

Klíčová slova: anime, manga, kami, komiks, Noragami, Naruto, Bleach, bohové, šintoismus

Cílem této práce je zkoumání zobrazené božstev japonské mytologie, přičemž důraz bude kladen zejména na šintoistická božstva. Práce je rozdělena na dva teoretické celky. V první části se zabývám definicí mýtu, japonskou mytologií a jejími zdroji. Dále se pak věnuji klasifikaci božstev japonské mytologie. Ve druhé části je nastíněn stručný vývoj japonského komiksu od začátku 20. století do konce 90. let. V praktické části zkoumám na vybraných vzorcích seriálů a komiksů, jakým způsobem jsou božstva japonské mytologie zobrazována a zdali sdílí společné rysy se svojí předlohou v mýtech.

Na tomto místě bych rád poděkoval Dr. Sylvě Martináskové a Dr. Anně Křivánkové za odborné vedení, cenné rady a připomínky, bez kterých by nebylo možné napsat tuto práci.

Obsah

1. Úvod.....	7
2. Metodika.....	8
3. Definice mýtu.....	10
4. Malé tradice a Velká tradice.....	11
5. Japonská mytologie.....	13
5.1. Zdroje japonské mytologie – šintó a buddhismus	13
5.2. Kami.....	14
5.3. Dělení kami.....	15
5.4. Mýtus stvoření	17
5.5. Cyklus Jamato.....	17
5.6. Cyklus Izumo.....	18
6. Vývoj japonského komiksu.....	21
6.1. Zajímavé prvky japonského komiksu	24
7. Praktická část práce.....	26
8. Šintoistické prvky v Narutovi	27
8.1. Ócucuki Kaguja	27
8.2. Šaringanové techniky.....	28
9. Kami vystupující v Noragami	30
9.1. Jato.....	30
9.2. Tendžin	31
9.3. Kofuku	31
9.4. Vyobrazení šičifukúdzin	32
10. Zobrazení šinigami v Bleach.....	35
11. Závěr.....	37
12. Resumé.....	39
13. Použitá literatura	40
14. Internetové zdroje.....	42
15. Obrazová příloha	5

Ediční poznámka

K přepisu japonských slov jsem použil českou transkripci, výjimkou jsou japonská jména v anglicky psaných zdrojích, kde jsem zachoval anglickou transkripci. Japonská slova, která nejsou v českém jazyce zaužívaná uvádím v kurzívě. Japonská jména jsou uváděná v pořadí příjmení a jméno.

1. Úvod

Název této práce zní „Zobrazování božstev v japonském animovaném seriálu a komiksu“. Toto téma jsem si zvolil, protože jsem již v minulosti jevil aktivní zájem o mytologii, zejména řeckou. Poté, co jsem před třemi lety začal se studiem japonštiny na Univerzitě Palackého, jsem přišel prostřednictvím hodin paní doktorky Martináskové a Nymburské do kontaktu s mytologií a náboženstvím Japonska. Bylo to právě tehdy, kdy jsem si řekl, že by japonská mytologie mohla tvořit obsah mých budoucích akademických zkoumání.

Nahlédneme-li na japonskou popkulturu, zejména komiksy a animované seriály, zjistíme, že se v nich promítají různá témata. Jedním z těch témat je i japonská mytologie, která je ve výše zmíněných médiích podávána zajímavým, a hlavně nenásilným způsobem, který vyvolává ve čtenářích či divácích nejen z Japonska, ale i celého světa nutkání dozvědět se něco více. Přemýšlel jsem o propojení svého zájmu o japonskou populární kulturu s japonskou mytologií a dospěl jsem k závěru, že bych chtěl zkoumat, jakým způsobem jsou božstva v japonské popkultuře vyobrazována, a zdali se drží předlohy nebo s danými božstvy mají společný pouze název.

Práce je rozdělena na dva teoretické celky, přičemž první se týká mytologie a druhý japonského komiksu, a praktickou část.

V prvním celku je obsažena definice mýtu, protože je na začátek vhodné si objasnit, co to vlastně mýtus je, jaké má prvky a co všechno pod něj spadá. Dále se zabývá japonskou folkloristikou a pojmy Malé tradice a Velká tradice a jejich rolí v kontextu japonské folkloristiky. Dále se v práci věnuji japonské mytologii, zkoumám její prameny, zabývám se pojmem kami a celkovým rozdělením japonské mytologie na cyklus Jamato a Izumo.

Ve druhém celku je obsažena teoretická část ke komiksu, kde se zabývám jeho stručnou historií od začátku 20. století do konce 90. let. Cílem mé diplomové práce je zjistit, jakým způsobem jsou božstva v japonském komiksu a seriálu zobrazována a zdali je jich vzhled, případně vlastnosti, zachován, nebo se zcela liší od své předlohy. Praktická část je tvořena detailní analýzou vybraných vzorků japonského komiksu a seriálu, přičemž se budu inspirovat obrazovou analýzou Rolanda Barthesa.

2. Metodika

Ve svojí práci jsem se rozhodl inspirovat obrazovou metodou Rolanda Barthes. Ve své studii *Základy sémiologie* (1964)¹ hovoří Barthes o pojmech konotace a denotace, se kterými budu ve svojí práci operovat. Než však přistoupíme k objasnění těchto pojmů, je nutné si definovat termíny sémiotika a znak.

Sémiotika

je věda zabývající se studiem znakových systémů.² Věnuje se jednak jazykovým znakům, ale systémům jako jsou například piktogramy či dopravní značky. Tento pojem byl zaveden Charlesem S. Piercem a v dnešní době se používá častěji než pojem sémiologie.³

Znak

tvoří základní jednotku sémiotiky. Není snadné ho definovat a neexistuje jeho ustálená definice. Nicméně i přesto se sémiotici shodují, že nejlepší možná definice je tvořena dvěma částmi: 1. znak je něco, za čím se skrývá něco jiného a 2. existuje někdo, kdo si takový vztah uvědomuje.⁴ Existují dva způsoby, jakými lze nahlížet na obsah znaku a to bilaterární⁵ a unilaterární.⁶

Existuje několik typů znaků, přičemž za nejvyspělejší typ znaku je považován symbol. Symbol je jazyková forma, která je schopná zastupovat velké množství věcí subjektivního i objektivního světa.

Denotace a Konotace

Tyto pojmy byly poprvé zavedeny Johnem Stuartem Millem v 19. století a ve 20. století byly začleněny do lingvistiky a sémiotiky. Konotace a denotace vyjadřují vztah mezi označujícím a označovaným. Rozlišujeme zejména dva typy označovaného, a to označované konotací a označované denotací.

¹ BARTHES, Roland: *Základy sémiologie*. In: Roland Barthes, *Kritika a pravda*. Praha: Dauphin, 1997, Str. 169.

² JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPOVÁ. *Média a společnost: [stručný úvod do studia médií a mediální komunikace]*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007, 207 s. ISBN 978-80-7367-287-4. S. 137

³ MALÁ, Zuzana. *Sémiotická analýza vybraných reklam na kosmetické produkty*. Praha, 2014. Diplomová práce. UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE. Vedoucí práce PhDr. Otakar Šoltys, CSc.

⁴ ČERNÝ, Jiří a Jan HOLEŠ. *Sémiotika*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, 363 s. ISBN 80-7178-832-5. S. 16.

⁵ Toto pojetí bylo představené Ferdinandem Sauserem, který tvrdí, že znak je tvořen dvěma složkami: signifiant (označující) a signifié (označované).

⁶ Unilaterární pojetí považuje za znak pouze zvukovou složku.

Detonací se myslí způsob přisuzování základního významu danému znaku bez jakékoliv symbolického obohacení. Pokud například řekneme slovo ještěrka, každý z nás ho dokáže popsat nějakého plaza se čtyřma nohama a ocasem. Při denotaci záleží na kulturním prostředí, ve kterém je znak popisován, denotován.⁷

Konotace naopak danému znaku přisuzuje význam obohacený o symbolický prvek. To v praxi znamená, že komiksová postava může být vyobrazena na základě nějakého faktického činu či projevu, ale i na základě konotací spojených s různými výrazovými prostředky.

Rozdíl mezi denotací a konotací lze uvést na příkladu obrazu, kde to, co je zachyceno, je denotace a to, jakým způsobem je obraz namalován, je konotace.

⁷ MALÁ, Zuzana. *Sémiotická analýza vybraných reklam na kosmetické produkty*. Praha, 2014. Diplomová práce. UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE. Vedoucí práce PhDr. Otakar Šoltys, CSc.

3. Definice mýtu

Mýtus je epický útvar pojednávající o různých jevech a dalších věcech, které mají za úkol podnítit člověka k úvahám o světě kolem nás. Při bližším pohledu můžeme zjistit, že mýty mají několik společných rysů. Jedním z nich je skutečnost, že každý mýtus je tvořen dvěma základními složkami.⁸

První částí je takzvaná vyprávěcí část složená z příběhu obsahujícího nadpřirozené prvky. Nedílnou součástí je i rozumová složka mající za úkol pomoci člověku vypořádat s něčím, co se vyskytuje mimo rámec jeho chápání. Člověk totiž byl a je velmi zvědavým tvorem, který má nutkavou potřebu si pomocí rozumu odůvodnit něco, co ne vždy zcela chápe. To ho může vést k vytvoření příběhů o tom, jak například ve snaze převrhnout něčí loď, sesílá řecký bůh moří Poseidon vysoké vlny.

Dalším společným rysem je i skutečnost, že napříč historií byly mýty zneužívány i jako prostředek k manipulování široké masy lidí, kdy si vládnoucí vrstva, ve snaze upevnit si svoje postavení a dosáhnout kýženého výsledku ve vlastní prospěch, vzala na pomoc některý z mýtů, se kterým mohla snadno manipulovat ostatními lidmi, a tak dostat je tam, kam potřebovala.⁹

O mýtu můžeme tedy prohlásit, že má pozitivní, ale i negativní využití. V pozitivním slova smyslu tvoří jakousi rozumovou složku podpírající lidské vědomí. Pro člověka je důležité nalezení něčeho, co mu má pomoci ve snaze porozumět sám sobě a odůvodnit vykonané činy. V opačném směru mohou být mýty použity vládnoucí skupinou jako politický nástroj k zmanipulování široké masy lidí či různých událostí za účelem dosažení vlastních cílů.

⁸ ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. Santa Barbara, Calif: ABC-CLIO, 2003, s. 3. ISBN 1576074684. (stránka za isbn)

⁹ ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. s. 3.

4. Malé tradice a Velká tradice

Japonská kultura se řadí do popředí nejbohatších kultur na světě, co se počtu lidových vyprávění týče. Při studiu japonské folkloristiky (*minzokugaku*) přijdeme do kontaktu se jménem Janagita Kunio (1875–1962), který je zde zmíněno z toho důvodu, že je považován za jejího otce. Ve svých textech klade důraz na obyčejného člověka a také věří, že základem tradičního a opravdového „japonství“, které pomáhá formovat národ, je právě japonský folklór. Při svých cestách za účelem sbírání japonských lidových příběhů od společensky níže postavených lidí (venkované, prostý lid atd.) zjistil, že mezi takto nahromaděnými vyprávěními a příběhy, které se učily na školách, existovaly určité rozdíly. Pro tento případ, kdy dochází k podobnému rozdělení, je vhodné používat pojmy *Malé Tradice a Velká tradice*.¹⁰

Malé tradice jsou chápány jako celek tvořený místními pověrami a náboženskými praktikami, který lze vyzorovat téměř ve všech lidských uskupeních.¹¹ Především se jedná o komunity fungující nezávisle na větším správním celku, schopné také fungovat i jako izolovaná skupina stranící se kontaktu s okolním světem. Zpravidla se soustředí na věci, které jsou pro skupinu v daný okamžik důležité (rodina, závazky vůči skupině, zemědělství atd.). Tyto tradice jsou velmi rozmanité, flexibilní a liší se v závislosti na komunitě a jsou jen zřídka zaznamenávány.

Oproti tomu soubor pověr a náboženských praktik spadající pod *Velkou tradici* je uzákoněný, v podstatě neměnný a od *Malých tradic* se odlišuje tím, že má tendenci zachovávat tradice v tištěné podobě.¹² Vládnoucí třídou může být nesprávně uchopen a využit jako prostředek k dosažení cílů výše postavených.

Lokální víry a praktiky, v kontextu Japonska, s obtížemi koexistovaly spolu s celonárodní myšlenkou japonství. Pokud by byla vláda dostatečně silná, existovala tu možnost, že pomocí násilného zestátnění lokálních tradic mohla posilnit stát jako celek bez ohledu na menší skupiny.¹³ Následkem takového rozporu není překvapující zjištění, že tomu samému božstvu, vystupujícímu pod různými jmény, přisuzujeme vícero rolí

¹⁰ Pojmy zavedené americkým antropologem a etnolingvistou Robertem Redfieldem.

¹¹ ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. s. 4.

¹² Tamtéž, s.5.

¹³ Tamtéž, s. 5.

nebo rozdílná božstva splynou v jedno a různé mýty se sloučí a poslouží zájmům těch, kteří jsou u moci.

5. Japonská mytologie

Po zkoumání japonské mytologie můžeme prohlásit několik faktů. Zprv, představuje rozsáhlý komplex příběhů popisující stvoření samotného světa či japonských ostrovů všemocnými božstvy, skutky dávných mýtických vladařů nebo různá stvoření a zvířata, která jsou Japonci považována za posvátná. Zadruhé, kromě dvou základních zdrojů (šintoismus, buddhismus), kterými se budeme v téhle části hlavně zabývat, je japonská mytologie tvořena také mytologií národa Ainu a obyvatel souostroví Rjúkjú.¹⁴

5.1. Zdroje japonské mytologie – šintó a buddhismus

Šintoismus je považován za jeden ze základních zdrojů japonské mytologie. Jedná se o původní náboženství Japonska, i když označit jej jako náboženství není zcela přesné, protože na rozdíl od ostatních náboženství světa nemá jasně stanovená náboženská dogmata. Zajímavostí je, že svůj název obdrželo teprve tehdy, když jej bylo nutné odlišit od nově přichozího buddhismu.¹⁵

Šintoismus můžeme chápat jako volně formulovaný systém praktik a víry lišící se v závislosti na komunitě, ve které je praktikován. Protože je šintoismus považován za fenomén, který nebyl převezen do žádné jiné země, je na státní úrovni prezentován jako přísně definovaný systém organizovaného náboženství, jehož úkolem je sjednocení země.¹⁶

Ve srovnání s ostatními náboženstvími světa, není jeho definování snadnou záležitostí. Všeobecně platí, že jedním ze základních kamenů šintoismu je víra v *kami*¹⁷, která je považována za jeden z nejstarších a nejtrvalejších rysů japonských tradic.¹⁸

Prostřednictvím svatyn a různých rituálů konaných na jejich počest jsou *kami* vybízena k tomu, aby navštívila tento svět a dala najevo svoji přítomnost. Ve srovnání

¹⁴ WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta a Miriam LÖWENSTEINOVÁ. *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. Praha: Libri, 2006, s. 7. ISBN 80-7277-265-1.

¹⁵ ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. s. 27.

¹⁶ KRAMEROVÁ, Alice. Šintó. KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ, Blanka, et al. *ZÁKLADY ASIJSKÝCH NÁBOŽENSTVÍ: 2. díl*, s. 101.

¹⁷ Překládáno jako božstva.

¹⁸ Svět kultu. EARHART, H. Byron. *Náboženství Japonska: Mnoho tradic na jedné cestě*. Prostor, 1998, s. 53. ISBN 80-85190-80-X.

s kostely, synagogami a jinými náboženskými stavbami, nejsou svatyně určené k shromažďování věřících, ale k místu pobytu *kami*, která se rozhodla navštívit zemi.

Šintoismus razí myšlenku tzv. třech oblastí: Vyšší sféra nebeská (*Takama ga hara*), Onen svět (*Jomi no kuni*) a Země hojnosti a věčného života (*Tokojo no kuni*).¹⁹ *Takama ga hara* je podle japonské mytologie místo obývané nebeskými *kami*, které je se zemí spojeno mostem *Ama no ukihaši*. *Jomi no kuni* se nachází hluboko pod zemí a označuje svět mrtvých, zlých duchů a všeho nečistého. O *Tokojo no kuni* neexistuje moc informací. Nutno dodat, že ani jedna z výše zmíněných zemí není v šintoismu spojována s pojmy jako například rajská zahrada či peklo, naopak, všechny země jsou stejné a rovnocenné.²⁰

Rovnováha ve světě a upřednostnění společnosti nad jednotlivcem je pro šintoismus velmi důležitou věcí. Předpokládá se, že svět není ve své podstatě špatný, a existuje-li v něm přeci jen nějaké zlo, je nutné jej vypudit. Šintoismus jasně neurčuje pojmy dobro a zlo a tvrdí, že člověk není zlý sám od sebe. Dále pak říká, že člověk není špatný sám od sebe, ale že je jeho chování dáno zvykem a momentální situací.

Když se konají různé oslavy, rituály a obřady na počest *kami*, navštěvují věřící svatyně. Do doby Meidži (1868–1912) měla každá domácnost vazbu na některou ze svatyní, ve které sídlilo místní ochranné božstvo, a lidé ji chodili navštěvovat v závislosti na územní příslušnosti.²¹

5.2. Kami

Pojem *kami* se vyskytuje napříč šintoismem a tvoří nedílnou součást japonského náboženství. Nějakým způsobem charakterizovat tento pojem není sice snadnou záležitostí, ale běžně se setkáváme s tím, že bývá překládán jako božstva a používán nejen jako podstatné, ale i jako přídavné jméno. Jako podstatné jméno označuje nějakou mocnou bytost, kterou zajímá lidské dění a zasahuje do něj buď přímo, nebo nepřímo. Pokud je použito jako přídavné jméno, pak znamená něco svatého, záhadného a těžko uvěřitelného, co pozdvihuje vlastnosti živých bytostí.²² Hlavními aktéry japonské

¹⁹ KRAMEROVÁ, Alice. Šintó. KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ, Blanka, et al. *ZÁKLADY ASIJSKÝCH NÁBOŽENSTVÍ: 2. díl*, s. 117.

²⁰ Tamtéž, s. 117

²¹ Svět kultu. EARHART, H. Byron. *Náboženství Japonska: Mnoho tradic na jedné cestě*. s. 53.

²² ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. s. 29.

mytologie jsou nadpřirozené bytosti, zvířata i lidé, kteří mají v sobě *kami*, tedy něco jako božskou podstatu (něco posvátného a výjimečného). Pro všechny tyto aktéry je důležitá čistota, přičemž kdyby ji zanedbávali, mohli by o svoji božskou podstatu přijít. V každém *kami* se totiž nachází speciální síla *tama*, která může být mírumilovná nebo divoká a nachází se i v člověku.²³ Je to právě *tama*, která bývá vzývána při obřadech.

Při přiřazování určitých rolí je možné, že jednomu božstvu může být udělena jedna i více rolí. Mnohá *kami* jsou totiž spojována s přírodními fenomény nebo jejich částmi. Takto vágní určování rolí, může vést i k problému při snaze jednotlivá *kami* klasifikovat. Když se snažíme o rozdělení do různých kategorií, setkáváme se s tím, že mohou přesahovat do více skupin. Například, existují vodní, ale i mořská božstva. Také může nastat situace, kdy více různých *kami* může být přiřazeno k jednomu přírodnímu fenoménu (například Raiden a Takemikazuči²⁴).²⁵

Při vyjádření počtu všech existujících *kami* se používá termín *yaoyorozu-no-kami*²⁶ jako ukazatele toho, že se počet *kami* v podstatě blíží nekonečnu. Tím, že mnohá božstva vystupují pod několika jmény v závislosti na situaci, dochází k dalšímu zkreslování jejich množství.

5.3. Dělení *kami*

Existuje mnoho způsobů, jak přistupovat ke klasifikaci *kami*. Jedním z nich je dělení podle rolí a povinností, které jim byly určeny (láska, válka, zemědělství, zdraví a jiné).²⁷ Dále je možné rozdělení podle jejich podstaty (voda, oheň, hory, bouře, blesk atd.). Pokud bychom se ovšem pokoušeli přistupovat ke klasifikaci *kami* podle výše zmíněných způsobů, mohlo by dojít k tomu, že by *kami* mohla spadat do několika různých kategorií zároveň. Rozdělení, které si uvedeme níže, klade důraz na to, aby bylo snadno pochopitelné i lidmi, kteří se dané tematice nevěnují²⁸:

²³ KRAMEROVÁ, Alice. Šintó. KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ, Blanka, et al. *ZÁKLADY ASIJSKÝCH NÁBOŽENSTVÍ: 2. díl*, s. 117.

²⁴ blesková božstva

²⁵ ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. s. 29.

²⁶ Doslovný význam je osm miliónů

²⁷ *Handbook of Japanese Mythology*. s. 32.

²⁸ Tamtéž, s. 32

- 1) **Klasičtí kami** – děleno na tři podkategorie: nebeští kami (*amatsukami*), pozemští kami (*kunicukami*) a *marebito*.²⁹
- **Nebeští kami (*amacukami*)** – *kami* a jejich potomci obývající Vyšší sféru nebeskou (*Takama ga hara*) předtím, než byla stvořena země. Mezi tato božstva patří například bohyně slunce *Amaterasu*, *Susanó* a *Takamimusubi no kami*.
 - **Pozemští kami (*kunicukami*)** – Kromě menších *kami* (moří, řek, obývajících kameny a tak dále) sem patří i *Okuninuši*³⁰ a později i *Ninigi no mikoto*.³¹
 - **Marebito** – navštěvující *kami* ze zámoří. Patří sem například *Sukunabikona*³², *kami*, které pomohlo *Okuninušimu* ve vytváření krajiny a *Sarutahito no kami*³³, které provádí *Okuninušiho* poté, co sestoupí na zemi.
- 2) **Noví kami** – *kami*, která se objevila až poté, co byly napsány klasické texty. Patří sem státem uznaná a vytvořená *kami*. Řadí se sem *Hačiman* a *Inari*.³⁴
- 3) **Místní kami** – Všechna *kami*, která nebyla státem začleněna do státního náboženství. Jedná se o božstva, specifická pro dané oblasti.

²⁹ Navštěvující *kami*.

³⁰ Pozemské *kami*, ale potomek nebeských.

³¹ *Ninigi*: Japanese deity. In: *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Ninigi>.

³² *Sukunabikona*: Japanese deity. In: *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Sukunahikona>.

³³ *Sarudahiko*: Japanese mythology. In: *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Sarudahiko>.

³⁴ ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. s. 34.

5.4. Mýtus stvoření

Prvotní božstva, která se zrodila při vzniku vesmíru, jsou souhrnně nazývána *Kotoamacukami* (別天津神) a byla narozena ve Vyšší sféře nebeské (*Takamagahara*). Vyznačovala se tím, že oproti později zrozeným *kami* vznikla bez početí. Jednalo se o tři božstva: Ústřední pán nebes *Amenominakanuši* (天之御中主神), Pán plodící síly *Takamimusubi* (高御産巢日神) a Paní božské plodící síly *Kamimusubi* (神産巢日神).³⁵ *Takamimusubi* a *Kamimusubi* tvořili pár a zplodili velké množství potomků. Výše zmíněná božstva jsou označována jako první generace. Japonské legendy začínají však až od *Izanagiho* a *Izanami*, kteří patří do sedmé generace.³⁶

5.5. Cyklus Jamato

Za počátek tohoto cyklu se pokládá stvoření *Izagiho* a *Izanami*, kteří pak dostali na starost přetvoření nově vznikající země, která ve svém prapůvodním základu neměla žádný tvar a připomínala přelévající olej.³⁷ Společně se postavili na Nebeský plovoucí most³⁸, ze kterého pak zabořili kopí do tekutiny a opět je vytáhli. Z kapek, spadlých z kopí, vznikl ostrov *Onogoro*³⁹. *Izanagi* a *Izanami* na tento ostrov pak sestoupili a po vzájemném ujištění, že jejich těla byla již zcela dotvořena, se rozhodli zplodit potomky.

Nicméně potomek, který vyvstal z jejich vzájemného spojení, byl považován za neúspěšný pokus⁴⁰, protože *Izanami* při aktu lásky vykřikla rozkoší jako první.⁴¹ Po dalším nepovedeném pokusu se pár rozhodl požádat o radu ostatní božstva, která jim doporučila, že *Izanami* nesmí během soulože vykřiknout jako první. Po porodu božstva ohně podlehne *Izanami* zraněním spojeným s narozením potomka. Z jejího předsmrtného utrpení se zrodila další božstva. *Izanagi* v záchvatu žalu božstvo ohně zabil.

Ve snaze znovu spatřit svoji ženu, se *Izanagi* vydává do podsvětí, kde se ale zalekne jejího mrtvolného vzhledu, načež se pak se zděšením utekl. *Izanami* nebyla ze

³⁵ KRAMEROVÁ, Alice. Šintó. KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ, Blanka, et al. *ZÁKLADY ASIJSKÝCH NÁBOŽENSTVÍ: 2. díl*, s. 120.

³⁶ Tamtéž, s. 120.

³⁷ NOBUHIRO, Matsumoto a Donald KEENE. In: Japanese mythology. *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Japanese-mythology>.

³⁸ *Ama no ukihaši*.

³⁹ Ostrov *Awadži* mezi *Honšú* a *Šikoku*.

⁴⁰ Podoba pijavice, poslali je pryč po člunu,

⁴¹ Další verze tvrdí, že si *Izanagi* a *Izanami* nevěděli rady, dokud neviděli pár kopulujících konipasů.

situace nadšená a dala Izanagiho pronásledovat, ale povedlo se mu uprchnout. Nakonec mu dala ultimátum, že bude-li stále trvat na rozchodu, usmrtí Izanami každý den tisíc jeho poddaných. Izanagi odvětil, že zařídí, aby se každý den narodilo 1500 potomků.⁴²

Po návratu z podsvětí se musel Izanagi podrobit rituální očištění, při které dochází ke zrodu dalších božstev. Nejvýznamnějšími z nich byla *Amaterasu no Ómikami* (zrozená vymytím pravého oka), *Cukujomi* (zrozena vymytím levého oka) a *Susanó no mikoto* (zrozen vymytím nosních dírek). Izanagi je považoval za svůj nejlepší výtvar, a tak se jim rozhodl svěřit vládu nad světem. Amaterasu měla panovat nebesům, Cukujomi noci a Susanó oceánům.

Susanó se ale vzbouří a je za trest vyhnán. Předtím než odešel, chtěl se rozloučit se svojí sestrou. Ta se ale bála, že by se ji mohl pokusit připravit o vládu nad vlastní říší.⁴³ Mezi sourozenci vzniká dlouhá řada sporů, která vyvrcholila neúmyslným zabitím jedné ze služebných, načež se Amaterasu, následkem neúnosné situace, uchýlila do jeskyně.

Vzhledem k tomu, že je Amaterasu považována za sluneční božstvo, znamenalo její zmizení zahalení celého světa do tmy. Z jeskyně byla vylákána až ostatními božstvy pomocí lsti. Cyklus Jamato končí Susanovým vyhnáním.

5.6. Cyklus Izumo

Cyklus Izumo se odvíjí od událostí, které následovaly poté, co byl Susanó vyhnán ze světa božstev a sestoupil na hlavní ostrov.⁴⁴ Po sestupu zahlédl po řece plující hůlky, podle čehož usoudil, že poblíž horního toku musí někdo být, a vydal se tam.

Potkal starší pár, který mu pověděl o osmihlavém drakovi⁴⁵ vracejícím se každým rokem pro jednu z jejich dcer. Poté, co si Susanó vyslechnul trápení páru, se rozhodl, že jim pomůže. Pomocí vína draka opije, počká, až usne a pak ho skolí. O drakův ocas si ale zlomil svůj meč, protože v něm narazil na něco tvrdého. Ukázalo se, že to byl meč, který Susanó věnuje Amaterasu na usmířenou.⁴⁶ Susanó se usadil v provincii Izumo, kde si postavil palác.

⁴² KRAMEROVÁ, Alice. Šintó. KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ, Blanka, et al. *ZÁKLADY ASIJSKÝCH NÁBOŽENSTVÍ: 2. díl*, s. 121.

⁴³ Tamtéž, s. 121.

⁴⁴ západní pobřeží, provincie Izumo.

⁴⁵ Jamata no oroči.

⁴⁶ Meč se stane jedním z císařských klenotů.

Legenda dále pokračuje a vypráví o božstvu *Ókuninuši no mikoto*⁴⁷, který se narodil v šesté generaci jeho potomků.⁴⁸ Jednoho dne se vydává spolu se svými bratry na námluvy za princeznu Jakami z Inaby. Po cestě narazí na zajíce staženého z kůže. Ókuninušiho bratři jsou zlomyslní a poradí zajícovi, aby se vykoupal ve slané vodě, že mu prý bude lépe. Ókuninušimu je ale zajíce líto, a tak se ho ptá, kde k takovému zranění přišel. Ten vypráví, že byl odříznutý na ostrově Oki a potřeboval se zpět na pevninu. Aby se na ni mohl dostat, pomocí lsti přesvědčil krokodýla a jeho početnou rodinu, aby se seřadili jeden za druhým. Když se přecházel přes posledního krokodýla, prozradil mu svoji lest a ten ho za to stáhnul z kůže.

Po vyslechnutí příběhu Ókuninuši zajícovi pomůže a poradí mu, aby se vykoupal ve sladké vodě a vyválel se v bojínku.⁴⁹ Ten mu na oplátku předpoví, že ani jeden z jeho bratrů u princezny Jakami neuspěje. A opravdu se tak stalo. Bratry to rozzlobí a rozhodnou se sprovodit Ókuninušiho ze světa. Vydávají se jakoby na lov, kdy z kopce svalí rozžhavený balvan ve tvaru kance. Ókuninuši balvan chytí, vážně se popálí a zemře. Jeho matka je velmi zarmoucena a modlí se k božstvu Kamimusubi za záchranu syna. To matčiny modlitby vyslyší a pošle dvě princezny, které rozdrťí ulitu a smíchají s vodou. Pak potřou spálené tělo a Ókuninuši ožívá. Bratři se ho pokouší zabít ještě několikrát, ale pokaždé ho zachrání matčiny modlitby.

Dále je v cyklu Izumo vylíčena Ókuninušiho výprava za Susanoo do podsvětí. V podsvětí spatří jeho dceru Suserihime, do které se na první pohled zamiluje. Susanoovi se nelíbí nápadník a nechává Ókuninušiho po několik nocí spát v místnostech s různými tvory (hadi, včely, stonožky). Pokaždé se mu ale dostane pomoci od Suserihime a noc přežije. I přes všechny Susanoovy snahy příběh končí společným útekem Ókuninušiho a Suserihime.

Součástí cyklu Izumo je i vyprávění o snahách bohyně Amaterasu ovládnout zemi. Za tímto účelem posílá své potomky, kterým se zpočátku podmanění země nedaří. Uspěje až Ninigi no mikoto⁵⁰. Při sestupu na zem mu Amaterasu věnuje klenoty *magatama*, zrcadlo a meč *Kusanagi*. K tomu ho ještě doprovází božstvo Sarudahiko no mikoto.

⁴⁷ Pán velké země.

⁴⁸ KRAMEROVÁ, Alice. Šintó. KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ, Blanka, et al. *ZÁKLADY ASIJSKÝCH NÁBOŽENSTVÍ: 2. díl*, s. 122.

⁴⁹ Tamtéž, s. 122.

⁵⁰ Vnuk Amaterasu.

Ninigi sestoupil na horu Takačiho na Kjúšu. Od boha Ójamacumi⁵¹ dostává jeho dvě dcery⁵², ale jemu se líbí pouze Konohasakujahime⁵³, a tak druhou dceru vrací zpátky. Ójamacumi, velmi rozhněván, řekne Ninigimu, že už nebudou žít věčně jako božstva, ale po dobu, co rozkvétají květy. Dále ve vyprávění čeká Konohasakujahime dítě, ale Ninigi nevěří, že je jeho, protože s ní strávil pouze jednu noc. Při snaze přesvědčit Ninigiho, Konohasakujahime podstupuje zkoušku ohněm.

Legendy dále pokračují, ale výše zmíněné příběhy jsou pouze malou částí velkého celku. Kromě domácích příběhů jsou do japonské mytologie ještě řazeny legendy, které mají svůj původ v hinduismu, buddhismu či taoismu a splynuly s domácími legendami a šintoistickými božstvy.

⁵¹ Božstvo hor, moře a války a také starší bratr bohyně Amaterasu.

⁵² KRAMEROVÁ, Alice. Šintó. KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ, Blanka, et al. *ZÁKLADY ASIJSKÝCH NÁBOŽENSTVÍ: 2. díl*, s. 123.

⁵³ Božstvo hory Fudži.

6. Vývoj japonského komiksu

Spolu s chlapeckými komiksy (*šónen manga*) se rozvíjely i komiksy zaměřené na dívky (*šódžo manga*), pro které byl výtvarný styl a estetika důležitým prvkem. S koncem války a s tím i související americkou okupací docházelo k ovlivnění dívčích komiksů americkým ideálem krásy. Stávalo se tedy, že mnoho postav připomínalo například Audrey Hepburn. V 40. letech a první polovině 50. let byly komiksy pro dívky tvořeny převážně muži,⁵⁴ nicméně s nástupem nové generace autorů se postupně začaly prosazovat i ženy autorky.⁵⁵

Komiks⁵⁶ západního typu se do Japonska dostal zásluhou Charlese Wirgmana⁵⁷ a George Bigota, kteří v 19. století navštívili Japonsko, aby zde pozorovali a pomocí kreslených vtipů a karikatur okomentovali změny, kterými si Japonsko v onu dobu procházelo (přerod na moderní velmoc).⁵⁸ Pro tyto účely založil Charles Birgman v Japonsku časopis *Japan Punch*, který si posléze získal příznivce i mezi Japonci a začal být vydáván dvojjazyčně. Jejich tvorba měla vliv na řadu japonských umělců, kteří se zajímali o satiru. K převzetí západních prvků japonským komiksem došlo až poté, co se japonská veřejnost poprvé setkala s komiksem západního typu, což bylo v roce 1923, kdy *Asahi šinbun*⁵⁹ začaly vydávat sérii komiksových pásem *Bringing Up Father* od George McManuse. Brzy poté následoval i původní japonský komiks *Šóčan no bóken*,⁶⁰ jehož autory byli Oda Nobucune, autor dějové linky, a Kabašima Kacuiči, který byl autorem samotných kreseb. Ve třicátých letech pak začala do komiksu pronikat cenzura a válečná propaganda.⁶¹

Konec druhé světové války znamenal pro japonský komiks novou příležitost k rozvoji a vymanění se z úpadku, kterým si prošel během války. O jeho vývoji v letech 1945–1960 hovoříme jako o tzv. formativních letech, tedy jako o období, kdy se japonský

⁵⁴ Například Makoto Takahaši.

⁵⁵ Ueda Tošiko, Watanabe Masako, Makijo Mijako a další.

⁵⁶ Všeobecně za to ale lze říci, že je komiks chápán jako spojení textu a obrazu, i když tomu tak nemusí být vždy. V otázce vymezení komiksu se názory jednotlivých odborníků mírně rozcházejí a v některých případech i zcela liší.

⁵⁷ Charles Wirgman (1832–1891) byl Anglický umělec a autor kreslených vtipů.

⁵⁸ KŘIVÁNKOVÁ, Anna. *SVĚBYTNOST JAPONSKÉHO KOMIKSU*.

⁵⁹ *Asahi šinbun* – jeden z nejčtenějších novinových deníků v Japonsku; zal. r. 1879 v Ósace, u jeho zrodu stál novinář Murajama Rjúhei (1850–1933).

⁶⁰ Hlavní postavou toho komiksu je chlapec Šó-čan, který má za kamaráda veverka a spolu prožívají různá dobrodružství.

⁶¹ NORRIS, Craig. *Manga, anime and visual art culture* [online]. 2009 [cit. 2020-04-13]. ISBN 978 0 521 70663 6. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/298047415_Manga_anime_and_visual_art_culture.

komiks začínal pomalu dostávat do takové podoby, v jaké si ho může čtenář představit dnes. V této době si procházel různými změnami, od změny formátu, výtvarného a žánrového vývoje až po změnu komiksového trhu. Největší vydavatelé sice sídlili v Tokiu, ale z oblasti kolem Ósaky přicházelo často množství nových tvůrčích nápadů. Tato oblast byla známá jako centrum nízkonákladového komiksového průmyslu.⁶²

Pro vývoj japonského komiksu byl zásadní počátek tvorby Tezuky Osamua, jehož narativní styl tvorby udával tón estetice po několik let.⁶³ Ve známost vešel v roce 1947 komiksem *Šin Takaradžima*⁶⁴ (Nový ostrov pokladů) ve formátu *akahon*.⁶⁵ V padesátých letech a vytvořil ještě známější komiks *Tecuwan Atomu* (1952), který se proslavil po celém světě pod názvem *Astro Boy*.

Kolem roku 1956 vnikla v Ósace skupina mladých autorů, která začala proti Tezukovi vystupovat⁶⁶. Sice ho obdivovali, ale byli toho názoru, že by japonský komiks měl být o něco průbojnější.⁶⁷ Z toho důvodu se pro tuto skupina ujal název *Hnutí gekiga*.⁶⁸ První komiksy v tomto stylu byly distribuovány přes placené, ale levné knihovny, zvané *kašihonja*.⁶⁹ Žánrem se jednalo o thrillery a detektivky určené pro starší čtenáře. Svým umístěním panelů připomínajícím film a světelnými efekty se komiksy inspirovaly francouzskými a americkými filmy *noir*.⁷⁰

Ke konci 60. let převládal styl *gekigy* nad Tezukovým. Ze strany čtenářů, vyrůstajících v 50. a 60. let, vyvstaly požadavky na dospělejší, o něco drsnější obsah, který by byl vhodný pro lidi po pubertě. Tokijští vydavatelé, ve snaze vyhovět těmto požadavkům, se inspirovali ósackým komiksovým průmyslem.⁷¹ Hlavním dodavatelem

⁶² MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Praha: Knižní klub, 2015, s. 12. Universum (Knižní klub). ISBN 978-80-242-4856-1.

⁶³ Tamtéž. V Tezukově tvorbě byly obsaženy prvky animovaných postav od Walta Disneyho. Tezuka proměnil komiks především používáním filmových technik, novátorskou skladbou panelů atd. (*Osamu Tezuka* [online]. [cit. 2019-06-14]. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm0856804/bio?ref_=nm_ov_bio_sm)

⁶⁴ Podle román *Ostrov pokladů* Roberta Louise Stevensonova.

⁶⁵ Doslovný název je „červená kniha“. Bylo to označení pro dětské komiksy v době Edo. Akahony byly vydávány ve formě malých knížek s červeným přebalem. (HOLMBERG, Ryan. *The Bottom of a Bottomless Barrel: Introducing Akahon Manga*. *The Comics Journal* [online]. leden 2012 [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <http://www.tcj.com/the-bottom-of-a-bottomless-barrel-introducing-akahon-manga/>)

⁶⁶ MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*, s. 13.

⁶⁷ *Komiks: od roku 1968 do současnosti*, s. 13.

⁶⁸ Dramatické obrázky.

⁶⁹ Vycházely v nich i komiksy akahon.

⁷⁰ Převaha tmavých tónů a vysoký kontrast mezi světlem a stínem, časté detektivní náměty.

⁷¹ MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*, s. 63.

pro *Šúkan šónen magadžin*, nejprodávanější titul mangy té doby, se stal Saitó Takao (1936).⁷²

Kromě klasického dělení na *šónen* a *šódžo mangu*, se rozvinuly v rámci mainstreamové mangy i nové žánry cílené na starší čtenáře, kteří nespádali pod *šónen* či *šódžo*. A tak se začaly vydávat i komiksy určené pro mladé muže (*seinen manga*) a mladé ženy (*džosei manga*).⁷³ Chlapecké komiksy z 60. let začínaly nabývat na dynamice a stávaly se rychlejšími a smyslnějšími.⁷⁴ Japonský komiks se v průběhu 70. let stával více konkurenčním a komerčním. Co se týče obsahu časopisů, tak ten byl určován výsledky průzkumů mezi čtenáři.⁷⁵ To kupodivu znamenalo jistou tvůrčí volnost, díky které měli autoři možnost zkoušet nové nápady, ale tato tvůrčí svoboda představovala i jistá rizika. V důsledku množství nápadů a možnostem vyzkoušet něco nového, vznikala kromě komiksů, zaměřujících se na násilí či okázalost, i díla s autobiografickými prvky.⁷⁶ Ve science fiction komiksech se v průběhu těchto let začala objevovat i tendence používání prvků z dívčích komiksů, která byla v protikladu k výše zmiňované dynamičnosti, která byla typickým rysem chlapeckých komiksů z 60. let.⁷⁷ Rovněž docházelo k propojení *seinen mangy* (komiks pro mladé muže) s prvky *gekigy*, což lze spatřit na tvorbě Saitóa Takaa, která jednak tvořil ve stylu *gekiga*, ale rovněž byl i dodavatel drsnějších akčních sérií pro tokijské vydavatele.⁷⁸

Další zajímavou etapou si komiks prošel v 90. letech, kdy čelil několika problémům. Jedním z nich byla snaha společenských hnutí cenzurovat jeho obsah. Nápady na cenzuru komiksu vzešly zejména ze strany různých organizací rodičů a žen kritizujících dle jejich názorů přímočarou nahotu. Jejich obavy se zakládaly na skutečnosti, že v 90. letech začala nahota⁷⁹ z komiksů pro dospělé stále více pronikat do mainstreamových komiksů.⁸⁰

⁷² Je japonský autor komiksu a jeden z představitelů stylu *gekiga*.

⁷³ Na rozdíl od *seinen mangy*, se *džosei manga* rozvinula až na přelomu 70. a 80. let.

⁷⁴ MAZUR, Dan a Alexander DANNER. Komiks: od roku 1968 do současnosti, s. 63.

⁷⁵ Komiks: od roku 1968 do současnosti, s. 66.

⁷⁶ Příkladem takového díla je například komediální série z *Šúkan šónen magadžin* s názvem *Otoko Oidon* (1971–1973).

⁷⁷ Komiks: od roku 1968 do současnosti, s. 66.

⁷⁸ Například série *Golgo 13* z roku 1969.

⁷⁹ Trend pronikání nahoty do mainstreamových komiksů začal už v 70. letech.

⁸⁰ Komiks: od roku 1968 do současnosti, s. 267.

Dalším z problémů, kterým japonský komiks čelil, byly dozvuky incidentu z roku 1989, kdy byl zatčen šestadvacetiletý vrah dětí, který, jak se posléze zjistilo, byl fanouškem *lolicon mangy*.⁸¹ Nicméně následující vlna útoku, která vznikla v reakci na tuto událost, nemířila jen na tento typ komiksů, ale týkala se sexu a nahoty v komiksu všeobecně.

Výše zmíněné události měly za následek, že redaktoři začali usilovat o to, aby násilné a sexuální scény v komiksech ubyly. Kromě toho došli i k jasnějšímu oddělení sérií se sexuálním obsahem, které mohly vycházet už pouze v časopisech určených dospělým, a z dětských komiksů tato tematika vymizela. Tento trend neměl však dlouhého trvání a zanedlouho se sexuální tematika do komiksů opět vrátila. Komiksy pro ženy pak byly obzvláště otevřené v otázce sexuality jak v alternativním, tak i v mainstreamovém komiksu.⁸² Tématem to byla melancholická sexuální dramata⁸³ či ráznější sexuální komedie.⁸⁴

V souvislosti s výše zmíněnými událostmi, došlo k posílení postavení redaktorů, kteří jednak usilovali o důkladnější cenzuru, ale zároveň si najímali tvůrce, kteří by byli schopní nakreslit komiks zabývající se tematikou, která zajímala samotné autory. To často vedlo k tomu, že vznikala díla, která byla víceméně novou verzí starších úspěšných titulů. Například úspěšný *One Piece* od autora Ody Eičiróa, vycházející od roku 1997, je svojí strukturou podobný starší sérii *Dragon Ball* (1985–1995) od autora Torijamy Akiry.

6.1. Zajímavé prvky japonského komiksu

Prvků, které přidávají japonskému komiksu na unikátnosti a vyčleňují ho vůči ostatním světovým komiksům, je velká řada. Dle mého názoru však mezi nejzajímavější prvky japonského komiksu patří symbolika a užití onomatopoií.

Symbolika tvoří dle mého názoru nedílnou součást kteréhokoliv komiksu. Využití různých symbolů lze chápat jako nástroj umožňující autorovi vyjádřit určitou informaci rychle a hlavně efektivně, aniž by musel použít náročnou kresbu či dlouhý doprovodný text. Využívání symboliky není doménou pouze Japonska, ale i ostatních západních zemí. Nicméně, nahlédneme-li na komiksy tvořené v Japonsku, můžeme dospět k závěru, že

⁸¹ Tématem milostné vztahy mezi staršími muži a předpubertálními dívkami.

⁸² Komiks: od roku 1968 do současnosti, s. 267.

⁸³ Například dílo od Sakurazawy Eriky - *Koi no okite* (Pravidla lásky, 1993–1994).

⁸⁴ Například dílo od Anno Moyoko - *Happy Mania* (1996–2001).

jejich symbolika může v daných dílech hrát o něco větší roli než v ostatních světových komiksech. V japonském komiksu se můžeme setkat mnoha symbolů různých druhů, které lze zařadit do různých skupin podle toho, co vyjadřují. Takové symboly můžeme rozdělit do dvou skupin *manpu* a *kóka*.⁸⁵

Dalším výrazným prvkem, který je pro japonský komiks typický, je způsob využití onomatopoií. Citoslovce neboli onomatopoeie jsou výrazy používající se ať už k ústnímu či písemnému vyjádření zvuku. Dojde-li v ústním nebo písemném projevu o jejich využití, daný projev pak může nabýt specifického tónu a změnit jeho tok i to komu má být určen. Onomatopoeické výrazy mohou vyjadřovat různé zvuky (zvuky zvířat, vyjádření emocí, zvuk vydávaný neživými věcmi atd.). Správné rozeznání onomatopoií a jejich přiřazení k původci zvuku patří k jednomu z věcí, kterým se člověk učí již od útlého věku. Použití citoslovců v mluveném či psaném projevu dodává danému projevu jistý emotivní nádech a činí ho tak subjektivnější, a proto jejich použití není vhodné v odborném a populárně naučném textu.

Podíváme-li ovšem na komiks obecně, tak si můžeme všimnout toho, že citoslovce jsou komiksu zastoupeny v hojné míře. Komiks je totiž na rozdíl jiných sdělovacích médií ochuzen o jeden výrazový prostředek, kterým je právě zvuk. To se samozřejmě týká také japonského komiksu, kterým se v téhle části zabýváme. Japonský systém zvukomalebných slov je unikátní a existuje několik způsobů jeho dělení, jako například:⁸⁶

- 1) ***Giseigo*** – slova, která jsou utvářena na základě zvukomalby a je jedno, zdali je jejich původcem živý či neživý objekt
- 2) ***Giongo*** – zvuky vydávané neživými věcmi
- 3) ***Gitaigo*** – slova popisující různé situace či stavy
- 4) ***Gidžógo*** – vyjadřují duševní pohnutky, nálady a emoce

⁸⁵ Pojmy zavedené komiksovým teoretikem a kritikem Takekumou Kentaróem (nar. 1960). *Manpu* je označení pro ideogramy a *kóka* označení pro efekty.

⁸⁶ KŘIVÁNKOVÁ, Anna. *SVĚBYTNOST JAPONSKÉHO KOMIKSU*.

7. Praktická část práce

Jak již bylo předestřeno na začátku, v rámci svého zkoumání bych chtěl zjistit, jakým způsobem jsou božstva v japonské popkultuře vyobrazována a zdali se drží předlohy, nebo s danými božstvy mají společný pouze název. Praktickou část tvoří detailní analýza vybraných komiksů a seriálů, přičemž je důraz kladen zejména na tituly publikované v časopisu *Šūkan šōnen džanpu*,⁸⁷ který je považován za jeden z nejúspěšnějších a nejstarších časopisů zabývajících se publikováním komiksů. Z titulů, vycházejících v tomto časopisu, jsem zkoumal *Naruta*, *Noragami* a *Bleach*. Pro *Naruta* jsem se rozhodl z toho důvodu, že se jedná o čtvrtou nejprodávanější komiksovou sérii,⁸⁸ která je známá výskytem prvků z šintoismu a dalších náboženství. Při výběru druhého titulu hrál značnou roli hojný výskyt kami a na první pohled jejich věrné vyobrazení. Třetí titul jsem si zvolil z toho důvodu, že mě vždy zajímalo, jak se šinigami v tomto komiksu lišili vůči svojí předloze v mýtech.

⁸⁷ Jedná se o jeden z nejdéle vydávaných japonských manga časopisů, jehož první číslo bylo vydáno 2. července 1968. Má okolo 300 stránek a vychází každý týden v nákladu asi 1,7 miliónů kopií (2018)

⁸⁸Naruto. *Yomiuri Shinbun* [online]. 3.5.2019 [cit. 2020-04-24]. Dostupné z: <https://www.yomiuri.co.jp/culture/20190502-OYT1T50164/>.

8. Šintoistické prvky v Narutovi

Kromě prvků šintoismu, které tvoří primární část mého zkoumání, tu můžeme nalézt prvky i jiných náboženství jako například buddhismu či hinduismu. Rozhodl jsem se pro zkoumání Ócucuki Kaguji a šaringanových technik klanu Učiha.

Naruto je komiks, vymyšlený a nakreslený Masašim Kišimotem. Komiks byl vydáván v letech 1999–2014 v Šúkan šónen džanpu. Po celém světě bylo prodáno zhruba 250 miliónů kopií⁸⁹, čímž se řadí mezi nejprodávanější japonské komiksy.

Hlavní postavou příběhu je Uzumaki Naruto, který ve vesnici Konohagakure studuje na akademii pro nindža bojovníky a touží se stát nejmocnějším nindžou ve svojí vesnici – *hokagem*. Nicméně při cestě za svým vysněným cílem se potýká s různými překážkami. Jednou z nich je například skutečnost, že již od narození má v sobě zapečetěného mocného démona, devíticocasou lišku, což má za následek to, že se k němu ostatní lidé zpočátku chovají velmi odtažitě a bojí se ho. Naruto si však postupem času získá svými hrdinskými činy a skutky respekt a uznání všech lidí kolem sebe, což mu pomůže k dosažení vysněného cíle.

8.1. Ócucuki Kaguja

Kaguja je bývalou matriarchou klanu Ócucuki, jehož hlavním posláním bylo sklizení čakrových plodů *Šindžu*⁹⁰. Dlouho před hlavními událostmi byla společně s částí svého klanu vyslána na Zemi, aby sklídila plod božského stromu.⁹¹ Jenže byla objevena lidmi ze země *So no kuni* a přivedena před jejich vládce, se kterým se později úzce sblížila. Později v průběhu let, které strávila na zemi, se však přihodila řada konfliktů a událostí, které zapříčinily to, že Kaguja ztratila víru v lidstvo, načež se rozhodla vzít záležitosti do vlastních rukou a ukončit dlouhotrvající spory mezi lidmi tím, že pozřela plod *Šindžu*.⁹² Tímto se stala všemocným bohem a první nositelkou čakry.

⁸⁹ Naruto. *Yomiuri shinbun* [online]. 3.5.2019 [cit. 2020-04-24]. Dostupné z: <https://www.yomiuri.co.jp/culture/20190502-OYT1T50164/>.

⁹⁰ 神樹= božský strom, Jedná se o mohutný strom, který roste, tak, že vstřebává krev ze země.

⁹¹ Otsutsuki Kaguya. *Fourth Databook Character Files* [online]. s. 66-69 [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <https://narutoversity.wordpress.com/fourth-databook-character-files/>

⁹²Viz obrazová příloha 3.

Kaguja je zobrazována jako žena bledé pleti s jemnými rysy v obličeji, dlouhými bílými vlasy a bílými očima a bývá oděná v dlouhé bílé róbě.⁹³ Později po pozření čakrového plodu se jejím dalším typickým rysem staly rohy a třetí oko. Kaguja bývala kdysi laskavou bytostí, ale později se u ní vyvinul božský a spasitelský komplex.⁹⁴

Po zkoumání této postavy jsem dospěl ke dvěma závěrům.

Jedním z nich je zjištění, že by Kaguja mohla být považována za *marebito* tedy nadpřirozenou božskou bytost pocházející z daleka. Tyto bytosti s sebou přináší dary moudrosti, štěstí a duchovních znalostí.⁹⁵ Mezi tímto popisem a Kagujiným původem lze spatřit jisté podobnosti. Kaguja i ostatní členové klanu Ócucuki cestovali napříč dimenzemi hledajíc světy, které byly kultivovány tzv. božským stromem, ze kterého by následně sklídili plody. V tomhle ohledu lze klan Ócucuki považovat za návštěvníky z daleka.

Co se výše zmíněných darů týče, Kaguja přicestovala na Zemi v dávné době, kdy se lidstvo zmítalo v neustálých nepokojích a válkách. Ve snaze ukončit tyto spory Kaguja pozře plod z božského stromu, čímž získá množství čakry, které následně použije k aktivaci techniky zvané Mugen Cukujomi, což následně vede k nastolení míru.⁹⁶ Po této události začíná být lidmi považována za bohyni. Ukončení války a nastolení míru lze interpretovat jako dar štěstí.

Druhým závěrem, ke kterému jsem dospěl, je drobná reference na *Taketori monogatari*⁹⁷, která je zde znázorněna jednak jejím samotným jménem a bambusovým lesem, skrze který prochází poté, co přicestovala na zemi.

8.2. Šaringanové techniky

Šaringan je typ *dódžucu*⁹⁸ typický výhradně pro klan Učiha. Tato oční technika propůjčuje svému nositeli různé schopnosti (speciální iluzivní techniky, schopnost okopírovat téměř jakoukoliv techniku, zlepšené smyslové vnímání, atd.). Pro jeho

⁹³ Viz obrazová příloha 4.

⁹⁴ *Kaguya Otsutsuki* [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: https://naruto.fandom.com/wiki/Kaguya_%C5%8Ctsutsuki#cite_note-D4P16-6

⁹⁵ ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. s. 214.

⁹⁶ *Kaguya Otsutsuki* [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: https://naruto.fandom.com/wiki/Kaguya_%C5%8Ctsutsuki#cite_note-D4P16-6

⁹⁷ *Naruto: Shippuden*, 460. díl., Viz obrazová příloha 5

⁹⁸ 瞳術 = oční techniky.

aktivaci je nutná silná negativní emoce způsobená stresově vypjatou situací či ztrátou někoho velmi blízkého. Některé šaringanové techniky nesou jména podle šintoistických bohů:

- 1) **Izanami** – gendžucu, pojmenované po šintoistické bohyni stvoření a smrti. Člověk, na kterého je seslána tato technika, je polapen v neustále se opakujícím momentu. To má onoho člověk přimět k jakémusi rozhršení a přijmutí odpovědnosti za činy, které spáchal. Po zkoumání této techniky a Izanami lze s jistotou říci, že jejich jediným společným rysem je shoda ve jméně.
- 2) **Izanagi** – gendžucu nesoucí název po šintoistickém bohu. Tato technika je seslána na uživatele samotného, přičemž mu po omezenou dobu poskytne schopnost manipulovat s realitou kolem sebe a rozhodnout, co je skutečné a co není. To může být použito například k odvrácení reality, uživatel této techniky je tak schopen popřít realitu, která měla pro něj nějakým způsobem nepříznivý výsledek. Po analýze se zdá, že tato technika jako taková nemá s Izanagim po vizuální stránce nic společného, nicméně i přesto tu můžeme nalézt jeden společný rys, který lze spatřit v příběhu, ve kterém se Izanagi vydal do podsvětí pro Izanami, ale poté, co zjistil, že se z ní stala rozkládající se mrtvola, zděsil se a utekl od této nepříznivé reality.
- 3) **Amaterasu** – technika pojmenovaná po nejvyšší a sluneční bohyni Amaterasu. Je popisována jako nejvyšší stupeň ohnivých technik. Nabývá formu černých plamenů, kterým je téměř nemožné se vyhnout. Plameny mohou být uhašeny pouze člověkem, který tuto techniku seslal.
Za společné rysy se šintoistickou bohyní bychom mohli považovat skutečnost, že Sasuke Učiha aktivuje tuto techniku v levém oku.⁹⁹
- 4) **Susanó** – je manifestace čakry v podobě lidské postavy zahalující svého sesilatele, který pak ovládá Susanó jako loutku sloužící jak k obraně, tak i útoku. Technika jako taková nemá nic společného s bohem moří a bouří Susanem. Nicméně v boji mezi Učihou Itačim a Oročimarem lze spatřit jasný odkaz na boj Susana s Jamata no oročim.¹⁰⁰

⁹⁹ Amaterasu se zrodila vymytím Izanagiho levého oka.

¹⁰⁰ *Naruto*, kapitola 392, s.7. Viz obrazová příloha 6

9. Kami vystupující v Noragami

Noragami je komiks vycházející v časopisu *Gekkan šónen magadžin* od roku 2010 a jako televizní animovaná adaptace byl pod názvem Noragami poprvé odvysílán v Japonsku v roce 2014 v rozsahu 12 dílů. O rok později byla odvysílána i druhá série nesoucí název Noragami Aragoto v rozsahu 13 dílů.

Děj se odehrává kolem Hijori Iki, středoškolačky, která jednoho dne zaplete do dopravní nehody, při níž se pokusila zachránit cizince, ale sama byla nakonec sražena. Následkem této nehody se její duše poměrně často odpoutává od těla a Hijori pak v této podobě navazuje kontakt s různými bytostmi, přičemž se některé z nich objevují v japonské mytologii. Z toho důvodu Noragami lze považovat za vhodný materiál ke zkoumání.

9.1. Jato

Jato je onen cizinec, se kterým se Hijori setká již v prvním dílu animované série.¹⁰¹ Na začátku se představuje jako *deribarí goddo*¹⁰² a žíví se plněním drobnějších a podřadných zakázek, na které ostatní kami nemají čas. Postupně se dozvídáme, že je bývalý *magacuhi no kami* (kami pohrom)¹⁰³ a kami války, který usiluje, aby byl vnímán nejen jako kami války, ale i jako kami přinášející štěstí.

Vystupuje jako mladý náctiletý muž s tmavomodrými vlasy (v záběrech z minulosti v copu) a modrýma očima. Převážnou část děje nosí tmavou teplákovou soupravu¹⁰⁴ kromě dílů z minulosti, kdy nosí modré kimono. Občas se chová jako nezbedné malé dítě s přehnanou fixací na peníze.

Při snaze zjistit, zdali Jato sdílí nějaké společné rysy s božstvy, která se skutečně objevují v japonské mytologii, přicházíme k závěru, že se žádné božstvo tohoto jména v příbězích nevyskytuje. Jato má sice podobné jméno s Jato no kami¹⁰⁵, hadími božstvy, ale žádné jiné společné rysy tu nenalzáme. Výše zmíněná magacuhi no kami sice

¹⁰¹ V komiksu se setkávají až v druhé kapitole prvního svazku.

¹⁰² V angličtině Delivery God.

¹⁰³ *Magatsuhi-No-Kami* [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <https://www.encyclopedia.com/religion/dictionaries-thesauruses-pictures-and-press-releases/magatsuhi-no-kami>

¹⁰⁴ Viz obrazová příloha 7.

¹⁰⁵ ITO, Mikihamaru. *Evolution of the Concept of Kami* [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <http://www2.kokugakuin.ac.jp/ijcc/wp/cpjr/kami/ito.html>.

v japonském folkloru existují¹⁰⁶, ale nenabývají konkrétní podoby, tudíž nelze s jistotou říci, do jaké míry se Jato těmto kami podobá.

9.2. Tendžin

Tendžin nebo také Sugawara no Mičizane je kami studia a celkově vzdělání a rovněž také zbožnění heianského učence, politika a básníka Sugawara no Mičizaneho. V tomhle případě lze skutečně říci, že Mičizaneho zobrazení v komiksu a seriálu do značné míry odpovídá skutečné předloze. Porovnáme-li jeho vyobrazení jako kami vystupující v Noragami a jeho skutečnou historickou předlohu, najdeme tu jisté podobnosti.

V obou případech je Tendžin potažmo Sugawara no Mičizane zobrazen v tmavém kimonu s tradiční heianskou pokrývkou hlavy *kanmuri*. Další společný prvek je, že Sugawara no Mičizane měl za svého života v oblibě květy meruňky japonské, které se stávali námětem i pro jeho poezii. Tento vztah je v anime i komiksu zobrazen přítomností výše zmíněného stromu v okolí Tendžinovi svatyně a výskytem básně s touto tematikou.

107

9.3. Kofuku

Plným jménem Kofuku Ebisu je další postavou Noragami. Dle jména lze vyvodit, že by mohla mít něco společného s Ebisu, kami rybářů a štěstí, nicméně tomu tak není. Kofuku je ve skutečnosti *binbógami*, kami strádání a chudoby, která využívá výše zmíněné jméno nejen jako takovou obchodní značku, ale také proto, že se spolu s Jatem řadí mezi bezejmenná kami, která nejsou nijakým způsobem uctívána, ale i přes tuto skutečnost je známá i mezi výše postavenými kami žijícími v Takagahaře pro svoji schopnost způsobovat ve svém okolí různé katastrofy. Zalíbí-li se nějakému muži, onen dotyčný se do ní velmi často zamiluje. Nicméně tato láska ve většině případů způsobí, že se ocitne na mizině, ztratí práci a celá situace může vyústit až v sebevraždu. I přes toto je však Kofuku považována za kladnou postavu.

Jak bylo řečeno, Kofuku je ve skutečnosti kami, které přináší různá strádání a dokonce i chudobu. I v japonské mytologii nalézáme zmínku o tomto božstvu, které

¹⁰⁶ *Magatsuhi-No-Kami* [online]. 30.3.2020 [cit. 2020-04-24]. Dostupné z:

<https://www.encyclopedia.com/religion/dictionaries-thesauruses-pictures-and-press-releases/magatsuhi-no-kami>

¹⁰⁷ Viz obrazová příloha 8.

bývá popisováno¹⁰⁸ jako starý, hubený a ušpiněný starý muž mající na noze jeden rozbitý sandál *geta* a v rukou drží *učiwa* a *kendama*.¹⁰⁹ Kofuku je oproti tomu v Noragami vyobrazena jako drobná mladá dívka s růžovými vlasy a fialovými očima¹¹⁰, tudíž lze s jistotou říci, že Kofuku nesdílí po stránce vzhledu žádné společné rysy s binbógami objevujícím se v japonské mytologii. Sice se po stránce vzhledu zcela liší, ale doprovází ji skutky typické pro binbógami, a dokonce tu můžeme nalézt spojení s vějířem *učiwa*, který používá jako zbraň.

9.4. Vyobrazení šičifukúdzin

Šičifukúdzin neboli Sedm bůžků¹¹¹ štěstí je souhrnné označení pro japonská božstva, která jsou spojována se štěstím. Při zkoumání můžeme zjistit, že některá božstva nejsou japonského původu a mají původ v Hinduismu, Taoismu či Buddhismu. Mezi šičifukúdzin radíme tato božstva: Ebisu, Daikokuten, Bishamonten, Benzaiten, Juródžin, Hotei, Kičidžóten.

Ebisu je charakterizován jako kami obchodu, prosperity a také jako patron rybářů. Tradičně je vyobrazen jako korpulentní směřící muž s udicí v pravé ruce, rybářským kloboukem a rybou. Ebisu je údajně považován za první dítě Izanami a Izanagih¹¹², které se narodilo znetvořené, a proto bylo posláno svými rodiči pryč po vodě. Při snaze nalezení společných rysů se budeme ohlížet po asociacích souvisejících s obchodem, mořem a rybařením.

V Noragami je Ebisu¹¹³ zobrazen jako klidný a vyrovnaný muž v obleku působící dojmem *salarímana*. Můžeme tedy říci, že co se týče vzhledu, nenalézáme tu žádné společné rysy s jeho předlohou. Nicméně tu však lze vyzorovat určitou spojitost s obchodem a to takovou, že Ebisu Noragami vystupuje právě jako *salaríman*.

Kromě toho, že je společně s Ebisu uctíván jako kami obchodu a prosperity, bývá Daikokuten považován i za patrona kuchařů, bankéřů, farmářů a ochránce sklizně. Vyobrazen je jako postarší usmívající se tělnatý muž s krátkýma nohama, který nosí

¹⁰⁸ Viz obrazová příloha 9.

¹⁰⁹ Vějíř japonského typu a tradiční japonská hračka.

¹¹⁰ Viz obrazová příloha 10.

¹¹¹ Viz obrazová příloha 11.

¹¹² ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. s. 165.

¹¹³ Viz obrazová příloha 12.

klobouk a na zádech si nese pytel s cennostmi. Rovněž může vyobrazen s černým kloboukem a zlatou paličkou, jak sedí na balících rýže. Daikokuten vznikl spojením Ókuninušiho a buddhistického boha smrti Mahákaly.¹¹⁴

V Noragami vystupuje jako postarší muž s bradkou nosící všední oblečení. S Ókuninušiho předlohou je spojen svojí asociací se zajícem odkazujícím na mýtus o zajíci z Inaby.¹¹⁵

Bišamonten je kami, které bývá ztotožňováno s hinduistickým bohem Kuberou a buddhistickým bohem Vaisravanou.¹¹⁶ Bišamonten je považován za boha štěstí ve válkách a za ochránce těch, co se řídí pravidly. Jakožto bůh štěstí ve válkách je oděn v brnění, nosí helmu, v pravé ruce drží kopí a k tomu drží v levé ruce pagodu jako symbol ochrany Buddhova učení. V Noragami¹¹⁷ se rozchází se svojí předlohou v tom ohledu, že zde vystupuje jako bohyně s dlouhými blond vlasy. Pod jménem Vaisravana vystupuje v mytologii jako jeden ze čtyř nebeských králů, kterému je udělena vláda nad severem jako bohu štědrosti, šlechtnosti a velkorysosti. Nad každou ztracenou duší, kterou Bišamonten v Noragami potká, se slituje a vezme ji k sobě. Právě v tomto můžeme nalézt podobný povahový rys s výše zmíněným Vaisravanou.

Benzaiten¹¹⁸ je jediným kami ženským kami z šičifukúdzjin. Sdílí podobné prvky s hinduistickou bohyní Sarasvati.¹¹⁹ Je spojená se štěstím ve financích, talentem, krásou a hudbou. Bývá portretována jako krásná žena s *biwou*, která je doprovázená bílým hadem. V Noragami vystupuje jako žena s rudými vlasy, zlatýma očima a se zřetelným houslovým klíčem na hrudi, a právě ten lze považovat za spojitost se svojí mytologickou předlohou.

Džuródžin¹²⁰ je kami dlouhověkosti. Bývá popisován jako starý muž s podlouhlou hlavou a bílými vousy jedoucí na jelenovi, který je doprovázen jeřábem

¹¹⁴ ROBERTS, Jeremy. *Japanese Mythology A to Z*. s. 28. ISBN 978-1-60413-435-3.

¹¹⁵ Viz obrazová příloha 13.

¹¹⁶ *Bishamon: JAPANESE GOD*. In: *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Bishamon>.

¹¹⁷ Viz obrazová příloha 14.

¹¹⁸ Viz obrazová příloha 15.

¹¹⁹ LUDVIK, Catherine. *FROM SARASVATĪ TO BENZAITEN*. University of Toronto, National Library of Canada, 2001. Disertační práce. Univerzity of Toronto. s.17.

¹²⁰ Viz obrazová příloha 16.

a želvou jakožto symboly dlouhověkosti. V Noragami vystupuje jako stařec s holí oděný v tradičním japonském oděvu.

Hotei¹²¹ je bůh štěstí, ochránce dětí, patron proroků a kami popularity. Bývá zobrazován jako polonahý usmívající se plešatý muž při těle, kterému leze břicho. Na zádech nese pytel, který je podle pověsti plný štěstí. Rovněž se mu přezdívá smějící se Buddha. V Noragami vystupuje jako mladý muž při těle s odhaleným břichem.

Fukurokudžú je kami moudrosti, štěstí, zdraví a také i dlouhověkosti. Je zobrazován jako starý muž s velmi výraznou podlouhlou plešatou hlavou, oděný v tradičním čínském oděvu. Kromě toho drží hůl a svitek. V Noragami vystupuje jako postarší gentleman v obleku s vysokým kloboukem, šálou a monoklem.

¹²¹ Viz obrazová příloha 17.

10. Zobrazení šinigami v Bleach

*Šinigami*¹²² je označení pro božstva, která bývají spojována se smrtí a někdy i s jejím přímým zosobněním. Tento pojem se používá zejména v souvislostech s japonskou mytologií. Pokusíme-li se nalézt jiné významově podobné slovo, dojdeme k závěru, že se slovu šinigami významem velmi blíží slovo smrtka.¹²³ Nicméně, porovnáme-li tato dvě slova, nalezneme u nich jisté rozdíly.

Zatímco je smrtka v západních zemích chápána jako ztělesnění smrti samotné, tak v rámci japonské kultury byli šinigami chápáni spíše jako zlá stvoření, která mohla posednout člověka a donutit ho ukončit svůj život.¹²⁴ Podle jiných zdrojů jsou pouzí poslové, kteří se zjevují před umírajícím člověkem a oznámí mu, že jeho čas na zemi došel konce.¹²⁵ Ačkoliv jsou šinigami chápáni jako součást japonského folklóru, jedná se o poměrně nově zavedené slovo. Původ myšlenky těchto bohů smrti není zcela jistý, ale můžeme se také setkat s názorem, že za dobu jejího vzniku lze považovat 18. – 19. století.¹²⁶ V té době do Japonska pronikaly různé západní vlivy¹²⁷, a smrtka stala vzorem pro vznik šinigami.¹²⁸

Neexistuje velké množství zdrojů, ve kterých bychom se mohli dozvědět o původu těchto božstev, můžeme se však setkat s myšlenkou, že mohou být přímými potomky Izanami,¹²⁹ protože je Izanami považována za první, kdo představil smrt světu.¹³⁰ Stvořitelské mýty se nezmiňují o šinigami, a proto se tedy jedná o nepodloženou teorii. Co se týče vzhledu šinigami, nelze s jistotou říci, jaké podoby nabývají, protože se jedná o bytosti, které nejsou viditelné a vzácně se zjevují pouze těm, kteří mají nějaké spojení se smrtí, nebo těm, kteří brzy zemřou.

¹²² Ve znacích 死神 = smrt+bůh.

¹²³ *Shinigami* [online]. 2016 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://mythology.net/japanese/japanese-gods/shinigami/>

¹²⁴ *Shinigami* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Shinigami>.

¹²⁵ *Shinigami* [online]. 2019 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.ancient-origins.net/myths-legends/shinigami-grim-reaper-japanese-folklore-006072>

¹²⁶ KINCAID, Andrew. *Shinigami: Angels of Death* [online]. 6.1.2013 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://www.japanpowered.com/anime-articles/shinigami-angels-of-death>

¹²⁷ Předtím, než byla do Japonska zavedena myšlenka na bohy smrti, nebyla smrt chápána jako něco zlého. Bylo na ní nahlíženo jako na část cyklu existence.

¹²⁸ *Shinigami* [online]. 2016 [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://mythology.net/japanese/japanese-gods/shinigami/>

¹²⁹ Tamtéž.

¹³⁰ Můžeme se setkat i s názory, že Izanami byla prvním šinigami.

Z výše zmíněného vyplývá, že šinigami jsou bytostmi nejasného vzhledu a původu. Co se jejich poslání týče, tak se zdá, že nabádali ke smrti nebo doprovázeli mrtvé na posmrtné cestě.

Skutečnost, že původ, vzhled a povaha šinigami není zcela jasná, může poskytovat autorům značnou volnost v jejich znázornění. Jako příklad můžeme uvést komiks Bleach, kde jsou šinigami interpretováni jako samurajská společnost chránící pořádek v posmrtném životě.¹³¹ O většině z nich lze prohlásit, že se až na výjimky¹³² vzezřením podobají normálním lidem. Nosí černé kimono zvané *šihakušó*¹³³ a bílý pásek *obi*.

Co se jejich poslání týče, očištěním se zbavují zlých duší, a naopak chrání čisté nevinné duše a pomáhají jim odejít ze světa živých pomocí tzv. pohřbu duše,¹³⁴ který probíhá tak, že se svojí zbraní, *zanpaktó*,¹³⁵ dotknou čela duše, čímž ji uvolní.¹³⁶

Pokusíme-li se nalézt nějakou spojitost s kami, objevujícími se v japonské kultuře, zjistíme, že jediným společným rysem může být jejich poslání, a to ochrana nevinných duší.

¹³¹ *Shinigami* [online]. [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: <https://bleach.fandom.com/wiki/Shinigami>.

¹³² Touto výjimkou je například Sadžin Komamura, který je mnohem vyšší, než normální člověk a vzhledem připomíná lišku.

¹³³ 死覇装 = oděv mrtvých duší.

¹³⁴ V originále konsó (魂葬) = duše+pohřeb.

¹³⁵ Je to zbraň podobající se japonské kataně. Často mají jména a vznikají z duše jejich majitele.

¹³⁶ KUBO, Tite. *Bleach vol. 1* [online]. VIZ Media, 2006, s. 19-20 [cit. 2020-05-05]. ISBN 978-1-59116-441-8. Dostupné z: <https://bleachmangaonline.com/manga/bleach-chapter-1/>.

11. Závěr

Japonské komiksy a seriály jsou zajímavým médiem, prostřednictvím kterého lze zábavnou a nenásilnou formou představit různé kulturní prvky široké vrstvě lidí. Jedním takovýmto prvkem je i japonská mytologie, jejíž zkoumání tvořilo část této práce. Mytologie představuje širokou oblast vhodnou ke zkoumání, kdy se před námi otevírají její nejrůznější části. Zjistili jsme, že kromě šintoismu, jsou prameny japonské mytologie i jiná náboženství jako například buddhismus, kterým se však tato práce nezabývala.

Teoretická část se rovněž zabývala kami, která hrají hlavní roli napříč japonskými mýty, jak jsme si ostatně ukázali ve stvořitelském mýtu a také v cyklech Jamato a Izumo. Rovněž se zkoumáním zjistilo, že kami je opravdu mnoho a jejich kompletní detailní analýzu by nebylo možné obsáhnout v této bakalářské práci, nicméně jsme si nastínili některé způsoby, jakými lze tuto rozsáhlou skupinu klasifikovat. Pro potřeby mé práce bylo zapotřebí stručně seznámit čtenáře s některými rysy a historií japonského komiksu. Každé období dějin japonského komiksu obsahuje své specifické a zajímavé prvky, nicméně pro potřeby této práce bylo možné pouze stručně projít celou jeho historii.

Jakým způsobem jsou tedy božstva japonské mytologie v komiksu a seriálu zobrazována? Analýzou vybraných děl, jsem došel k závěru, že existuje několik tendencí daná božstva zobrazovat.

První možností, jak božstva japonské mytologie zobrazovat, je způsob, při němž autor využije skutečnosti, že u některých božstev není znám jejich vzhled, a vytvoří fiktivní postavu, která může i nemusí sdílet vlastnosti těchto nejasných božstev. Jako příklad tohoto způsobu zobrazení můžeme uvést Kaguju Ócucuki jako možnou představitelku marebito či šinigami z komiksu Bleach.

Druhým způsobem je použití jména určitého kami pro název nějaké speciální techniky, přičemž často dochází ke shodě pouze ve jméně. Existují však případy, ve kterých daná technika obsahuje symbolické prvky, které ji spojují s kami, podle kterého je pojmenována. Tento způsob lze vyzorovat například šaringanových technikách klanu Učiha.

V posledním případě se kami, vyobrazené v daném seriálu či komiksu, až na drobné rozdíly zcela shoduje se svojí předlohou. Takovým příkladem Tendžin neboli Sugawara no Mičizane, vystupující v Noragami.

Závěrem bych chtěl dodat, že komiksy a animované seriály představují daleko rozsáhlejší oblast bádání, než se dalo původně očekávat a do budoucna vyvstalo velké množství potenciálních témat, která by byla vhodná k dalšímu zpracování.

12.Resumé

Annotation: The aim of this thesis is the research representing the deities of Japanese mythology whereas the emphasized will be the Shinto deities. The thesis is divided into two theory units. In the first part, I am dealing with the definition of myth, Japanese mythology and its sources. Then, I am concerned with the classification of deities of Japanese mythology. In the second part, the brief development of Japanese comics from the beginning of 20th Century to the end of 90s is outlined. In the practical part, I am doing research on the selected samples of anime and manga, what method are deities of Japanese mythology represented and if they share the same characteristics with their pattern in the myths.

13. Použitá literatura

- ASHKENAZI, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. Santa Barbara, Calif: ABC-CLIO, 2003, ISBN 1576074684.
- BARTHES, Roland. *Kritika a pravda*. Praha: Dauphin, 1997. ISBN 80-96019-53-5.
- ČERMÁK, přeložil Josef DUBSKÝ. Liberec: Dauphin, 1997. Studie (Dauphin). ISBN 80-86019-53-5.
- ČERNÝ, Jirí a Jan HOLEŠ. *Sémiotika*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-832-5.
- DORŇÁKOVÁ, Anna. *Sémiotická analýza komiksu v současných českých společenských časopisech v letech 2000–2015: Vztah komiksu a časopisu*. Praha, 2016. Magisterská diplomová práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Mgr. Andrea Průchová.
- DOTŘEL, Jan. *NÁHLED NA PODSTATU FOTOGRAFIE OČIMA ROLANDA BARTHESE*. Praha, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Mgr. Filip Hotový, Ph.D.
- EARHART, H. Byron. *Náboženství Japonska: Mnoho tradic na jedné cestě*. Prostor, 1998. ISBN 80-85190-80-X.
- FIALA, Karel. *Kodžiki: kronika dávného Japonska*. 2., opr. vyd. Praha: ExOriente, 2013. ISBN 978-80-905211-0-0.
- JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. *Média a společnost*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-697-7.
- KRAMMEROVÁ, Alice, KNOTKOVÁ-ČAPKOVÁ, Blanka, ed. *Základy asijských náboženství: druhý díl*. Univerzita Karlova v Praze: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0994-0.
- KŘIVÁNKOVÁ, Anna. *SVÉBYTNOST JAPONSKÉHO KOMIKSU*. Praha, 2007. Magisterská diplomová práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Doc. Zdenka Švarcová, Dr.
- LUDVIK, Catherine. *FROM SARASVATĚ TO BENZAITEN*. University of Toronto, National Library of Canada, 2001. Disertační práce. Univerzity of Toronto. s.17.
- MALÁ, Zuzana. *Sémiotická analýza vybraných reklam na kosmetické produkty*. Praha, 2014. Diplomová práce. UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE. Vedoucí práce PhDr. Otakar Šoltys, CSc.
- MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Praha: Knižní klub, 2015, s. 12. Universum (Knižní klub). ISBN 978-80-242-4856-1.

ROBERTS, Jeremy. *Japanese Mythology: A to Z* [online]. [cit. 2020-05-05]. ISBN 978-1-60413-435-3.

WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta a Miriam LÖWENSTEINOVÁ. *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. Praha: Libri, 2006, ISBN 80-7277-265-1.

14. Internetové zdroje

- Adachitoka. *Noragami vol.1* [online]. USA: Kodansha Comics, 2014 [cit. 2020-05-05]. ISBN 978-1-61262-906-3. Dostupné z: <https://noragami-manga.com>.
- Adachitoka. *Noragami vol.2* [online]. USA: Kodansha Comics, 2014 [cit. 2020-05-05]. ISBN 978-1-61-262907-0. Dostupné z: <https://noragami-manga.com/manga/noragami-chapter-4/>.
- Adachitoka. *Noragami vol.7* [online]. USA: Kodansha Comics, 2014 [cit. 2020-05-05]. ISBN 978-1-63-236102-8. Dostupné z: <https://noragami-manga.com/>.
- Adachitoka. *Noragami vol.8* [online]. USA: Kodansha Comics, 2015 [cit. 2020-05-05]. ISBN 978-1-63-236103-5. Dostupné z: <https://noragami-manga.com/manga/noragami-chapter-28/>.
- Bishamon: JAPANESE GOD*. In: *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Bishamon>.
- HOLMBERG, Ryan. The Bottom of a Bottomless Barrel: Introducing Akahon Manga. *The Comics Journal* [online]. leden 2012 [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <http://www.tcj.com/the-bottom-of-a-bottomless-barrel-introducing-akahon-manga/>.
- ITO, Mikihamaru. *Evolution of the Concept of Kami* [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <http://www2.kokugakuin.ac.jp/ijcc/wp/cpjr/kami/ito.html>.
- KaguyaOtsutsuki* [online]. [cit.2020-04-22]. Dostupné z: https://naruto.fandom.com/wiki/Kaguya_%C5%8Ctsutsuki#cite_note-D4P16-6.
- KISHIMOTO, Masashi. *Naruto vol. 17* [online]. San Francisco: VIZ Media, 2007 [cit. 2020-05-05]. ISBN 13 978-1-4215-1652-3. Dostupné z: <https://naruto-mangaonline.com/manga/naruto-chapter-145/>.
- KISHIMOTO, Masashi. *Naruto vol. 43* [online]. San Francisco: VIZ Media, 2009 [cit. 2020-05-05]. ISBN 13 978-1-4215-2929-5. Dostupné z: <https://naruto-mangaonline.com/manga/naruto-chapter-390/>.
- KISHIMOTO, Masashi. *Naruto vol. 51* [online]. San Francisco: VIZ Media, 2011 [cit. 2020-05-05]. ISBN 13 978-1-4215-3498-5. Dostupné z: <https://naruto-mangaonline.com/manga/naruto-chapter-474/>.
- KISHIMOTO, Masashi. *Naruto vol. 61* [online]. San Francisco: VIZ Media, 2013 [cit. 2020-05-05]. ISBN 13 978-1-4215-8176-7. Dostupné z: <https://naruto-mangaonline.com/manga/naruto-chapter-576/>.

KISHIMOTO, Masashi. *Naruto vol. 70* [online]. San Francisco: VIZ Media, 2015 [cit. 2020-05-05]. ISBN 13 978-1-4215-7975-7. Dostupné z: <https://naruto-mangaonline.com/manga/naruto-chapter-669/>.

KUBO, Tite. *Bleach vol. 1* [online]. VIZ Media, 2006 [cit. 2020-05-05]. ISBN 978-1-59116-441-8. Dostupné z: <https://bleachmangaonline.com/>.

Magatsuhi-No-Kami [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <https://www.encyclopedia.com/religion/dictionaries-thesauruses-pictures-and-press-releases/magatsuhi-no-kami>.

Naruto. *Yomiuri Shinbun* [online]. 3.5.2019 [cit. 2020-04-24]. Dostupné z: <https://www.yomiuri.co.jp/culture/20190502-OYT1T50164/>.

Ninigi: Japanese deity. In: *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Ninigi>.

NOBUHIRO, Matsumoto a Donald KEENE. In: Japanese mythology. *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Japanese-mythology>.

NORRIS, Craig. *Manga, anime and visual art culture* [online]. 2009 [cit. 2020-04-13]. ISBN 978 0 521 70663 6. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/298047415_Manga_anime_and_visual_art_culture.

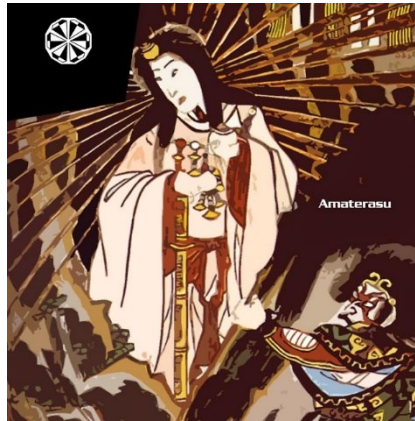
Otsutsuki Kaguya. *Fourth Databook Character Files* [online]. s. 66-69 [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <https://narutoversity.wordpress.com/fourth-databook-character-files/>.

Sarudahiko: Japanese mythology. In: *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Sarudahiko>.

Sukunabikona: Japanese deity. In: *Encyclopaedia Britannica* [online]. [cit. 2019-01-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Sukunahikona>

15. Obrazová příloha

Obr. příloha 1: Amaterasu držící císařské regálie
(<http://balkhandshambhala.blogspot.com/2013/06/shinto-shin-tao-way-of-gods.html>)



Obr. příloha 2: Japanese Sun goddess Amaterasu emerging from a cave
(https://en.wikipedia.org/wiki/Amaterasu#/media/File:Amaterasu_cave_-_large_-_1856.jpeg)



Obr. příloha 3: Kaguja pojídá čakrový plod (*Naruto, Kapitola 670, s.12.*, dostupné z: <http://www.mangareader.net/naruto/670/12>)



Obr. příloha 4: Kaguja Ócucuki (https://nihon-fanon.fandom.com/wiki/Kaguya_Otsutsuki)



Obr. příloha 5: Ócucuki Kaguja vynořující se z bambusového lesa
(<https://comicvine.gamespot.com/kaguya-otsutsuki/4005-92516/>)



Obr. příloha 6: Eight Branches Technique
(https://naruto.fandom.com/wiki/Eight_Branches_Technique)



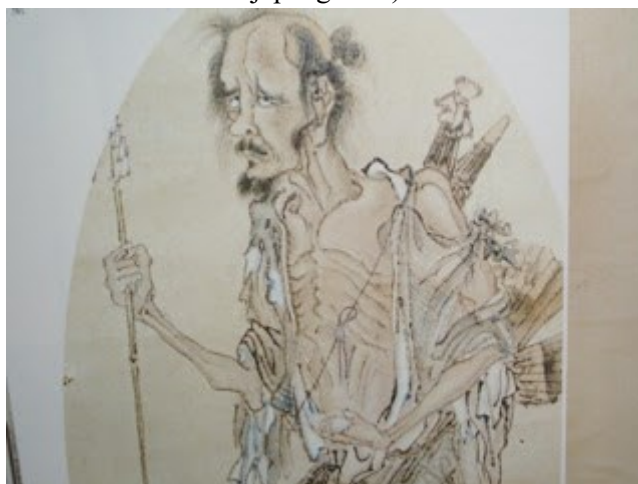
Obr. příloha 7: Yato
(<https://www.wattpad.com/409971847-noragami-yato-x-yukine-nightfall-yato-x-yukine>)



Obr. příloha 8: Tenjin, *Noragami*, Kapitola 4, s.25.
(<http://www.mangareader.net/noragami/4/25>)



Obr. příloha 9: Binbógami
(<http://sastrabudayajepang.blogspot.com/2017/01/makhluk-mitologi-dalam-budaya-jepang.html>)



Obr. příloha 10: Kofuku Ebisu (<https://noragami.fandom.com/wiki/Kofuku>)



Obr. příloha 11: Šičifukúdzin (<https://www.seiyaku.com/reference/seven/shichifukujin.html>)



Obr. příloha 12:
Ebisu ([https://hero.fandom.com/wiki/Ebisu_\(Noragami\)](https://hero.fandom.com/wiki/Ebisu_(Noragami)))



Obr. příloha 13: Ókuninuši
(<https://www.anime-planet.com/characters/ookuninushi>)



Obr. příloha 14: Bišamonten (<https://www.less-real.com/quotes/10652>)



Obr. příloha 15: Benzaiten
(https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/continued-from-the-previous-blog-0-noragami-aragoto/1et6_uz1Lb082m5Nlm3b1q2nZmlQjEUm)



Obr. příloha 16: Džúródžin

(<https://noorfadhila.blogspot.com/2016/02/noragami-dan-7-dewa-keberuntungan-dalam.html>)



Obr. příloha 17: Hotei

(https://noragami.fandom.com/wiki/Seven_Gods_of_Fortune)



Obr. příloha 18: Fukurokudžú (https://noragami.fandom.com/wiki/Seven_Gods_of_Fortune)

