

UNIVERZITA KARLOVA

Filozofická fakulta

Katedra filmových studií

Bakalářská práce

Gerron Edward Stewart

Reprezentace jókai v japonském filmu 60. let 20. století na příkladu Jókai trilogie

The Representation of Yōkai in Japanese Cinema of the 1960s Through the Example of the
Yokai Monsters Trilogy

Poděkování

Rád bych poděkoval vedoucímu mé práce PhDr. Davidu Čeňkovi za to, že se jejího vedení ujal, pomohl mi s výběrem tématu a následně se mnou práci konzultoval. Dále děkuji prof. PhDr. Ivanu Klimešovi za pomoc se zúžením tématu, které bych jinak nedokázal pojmut. Také děkuji doc. PhDr. Kateřině Svatoňové, Ph.D. za rychlou komunikaci a řešení mých situací nastalých nejen během psaní této práce, ale i celého studia. A nakonec děkuji i spolužákům Bc. Zdence Fecskeové, Bc. Siarheii Samusevichovi a Bc. Danielu Karasovi za veškerou pomoc a podporu při studiu.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 11.08.2023



Gerron Stewart

Abstrakt

Tato práce se zabývá reprezentací bytostí japonského folklóru zvaných *jókai* v japonské kinematografii 60. let 20. století. Konkrétně je zaměřena na trojici filmů z produkce filmové společnosti Daiei *Jókai haku monogatari* (r. Jasuda Kimijoši, 1968), *Jókai daisensó* (r. Kuroda Jošijuki, 1968) a *Tókaidó obake dóčú* (r. Jasuda Kimijoši, Kuroda Jošijuki; 1969) a způsoby, jakými se v ní projevují dobové trendy v zobrazování *jókai* a *kaidžú*. To provádí skrze sémiotický přístup a neoformalistickou analýzu samotných filmových děl. Závěrem je zhodnocení, jakou mírou se jednotlivé trendy do filmů propsaly.

Abstract

This thesis takes a look at the representation of the creatures of Japanese folklore called *yōkai* in Japanese cinema of the 1960s. It is specifically focused on a trilogy of films by Daiei film company *Yokai Monsters: 100 Monsters* (dir. Yasuda Kimiyoshi, 1968), *Yokai Monsters: Spook Warfare* (dir. Kuroda Yoshiyuki, 1968) and *Yokai Monsters: Along with Ghosts* (dir. Kuroda Yoshiyuki, Yasuda Kimiyoshi; 1969) and the ways of how the then current trends in portraying *yōkai* and *kaiju* affected it. The thesis does so through semiotic approach and neoformalist analysis of the films. In the conclusion it is evaluated how much each of the trends affected the films.

Klíčová slova

japonská kinematografie, japonský folklór, *jókai*, *kaidžú*, *kaidan*, Yokai Monsters, filmová analýza, kinematografie 60. let

Key words

Japanese cinema, Japanese folklore, *yōkai*, *kaiju*, *kaidan*, Yokai Monsters, film analysis, 1960s cinema

Poznámka k transkripci a formátování

Nepřeložená japonská slova, která nejsou integrována do českého jazyka, jsou psána v českém přepisu japonštiny kurzívou (*jókai*) včetně označení bytostí (*kappa*). Pokud je řeč takové postavě z filmu, kurzíva použita není, ale je použito velké písmeno, neboť se v příběhu jedná o její jméno (Kappa). Jména a názvy kurzívou psaná nejsou.

Jména osob pocházejících z Východní Asie jsou psána českou transkripcí v pořadí užívaném v těchto státech, tedy Příjmení Křestní jméno (Mizuki Šigeru). Jména osob z jiných zemí jsou psána v evropském stylu, tedy Křestní jméno Příjmení (William Friedkin).

Japonská díla, která prošla českou distribucí, jsou prezentována pod českým distribučním názvem (*Godzilla*).

Díla, která neprošla českou distribucí, jsou uvedena pouze pod původním názvem v české transkripci (*Jókai hjaku monogatari*). V seznamu filmů na konci práce jsou všechny japonské filmy uvedené i s původním názvem bez transkripce.

Pro státy užívající latinskou abecedu platí stejná pravidla vyjma uvádění názvu v českém přepisu.

Obsah

1. Úvod.....	8
2. Proměnné reprezentace a významy v japonské kultuře	9
2.1 Folklór jako kolektivní odraz	10
2.2 Tři proudy reprezentace	11
3. Jókai	13
3.1 Etymologie jókai	13
3.2. Jiná označení	14
3.3 Co jsou jókai?.....	14
3.4 Jókai v současnosti.....	16
3.5 Co jsou kaidžú?	16
4. Tři proudy v reprezentaci nadpřirozených bytostí v 60. letech	17
4.1 Tradiční zobrazení jókai.....	17
4.2 Trend kaidžú.....	18
4.3 Mizuki Šigeru a jeho vliv	19
5. Kontext k analýze <i>Jókai</i> trilogie	21
5.1 Daiei v 50. a 60. letech.....	21
5.2 Jókai trilogie.....	22
6. Případová studie č. 1: <i>Jókai hjaku monogatari</i> (1968).....	24
6.1 Prolog	24
6.2 Stý příběh	25
6.3 První setkání s jókai	27
6.4 Zbouraná svatyně	28
6.5 Zjevení u jezera	29
6.6 Dokonání trestu	30
6.7 Průvod	31
7. Případová studie č. 2: <i>Jókai daisensó</i> (1968).....	32

7.1 Daimon a přistání v Japonsku	33
7.2 Kappa	34
7.3 Sídlo jókai	35
7.4 Lidé a jókai.....	38
7.5 Jókai vs. Daimon.....	39
8. Případová studie č. 3: Tókaidó obake dóčů	41
8.1 Kletba a smrt kněze.....	42
8.2 Saikiči a jókai.....	43
8.3 Osm hrobů.....	44
8.4 Hrací kostky a trest.....	45
9. Závěr	47
9.1 Tradiční reprezentace	47
9.2 Kaidžů	47
9.3 Manga.....	48
10. Seznam literatury	51
11. Seznam filmů a seriálů.....	54
12. Glosář vybraných pojmů.....	56

1. Úvod

Tato bakalářská práce má za cíl dokázat, jak se projeví dobové trendy na reprezentaci bytostí *jókai* na volné trilogii filmů společnosti Daiei *Jókai hjaku monogatari* (r. Jasuda Kimijoši, 1968), *Jókai daisensó* (r. Kuroda Jošijuki, 1968) a *Tókaidó obake dóčú* (r. Jasuda Kimijoši, Kuroda Jošijuki; 1969) (dále „*Jókai* trilogie“). Domnívám se, že v 60. let se v japonské popkultuře projevovaly tři nejvýraznější trendy v zobrazování nadpřirozených bytostí, a to:

- 1) Tradiční zobrazování – vázané na tradiční japonskou kulturu a žánr *kaidan*,
- 2) *kaidžú eiga* – filmový žánr pracující s obřími monstry vzniklý v Japonsku 50. let,
- 3) komiks a seriál znázorňující *jókai* pro dětské publikum – především tvorba Mizuki Šigeruho.

Mnoho zahraničních zdrojů pojednávajících o *jókai* uvádí vliv kreslíře Mizuki Šigeruho. Já budu hledět i na přetrvávající vazbu na tradici a folklór a v potaz budu brát také celosvětově populární *kaidžú* mánii, neboť se domnívám, že takový fenomén se do reprezentace *jókai* musel otisknout.

V první části se seznámíme s démony *jókai* a uvedeme kontext japonské tradiční kultury a změn, jakými procházela a stále prochází. Také budou analyzovány výše zmíněné trendy v reprezentaci. Považuji to za klíčové pro pochopení mé teze, že základní kámen pro vývoj reprezentace a vnímání *jókai*, jak je zná publikum dnes, byl položen právě v průběhu 50. a 60. let.

Druhá část práce bude zaměřena na rozbor filmů *Jókai* trilogie pomocí sémiotického přístupu a částečně také neoformalistické analýzy. Každému filmu je věnována jedna samostatná kapitola, v níž jsou rozebírány jednotlivé výstupy *jókai* z hlediska vizuálního a významového. Na základě těchto analýz dojdeme k závěrům ohledně mého tvrzení o projevu soudobých trendů na reprezentaci *jókai*.

Studie se neopírá o žádné primární dobové prameny jako jsou recenze, ani nevyužívám rozhovory s tvůrci. Toto rozhodnutí bylo učiněno z důvodu malé dostupnosti těchto materiálů a jazykové bariéry. Místo toho využívám především anglicky psaných sekundárních pramenů zaměřených na japonskou démonologii či kinematografii, které pomáhají k upřesnění některých kontextů a významů.

2. Proměnné reprezentace a významy v japonské kultuře

Věštec Abe no Seimei byl významnou osobou japonského taoismu *onmjódó* na konci prvního tisíciletí (období Heian¹). *Onmjódó* je dodnes existující náboženský směr, který k čínské filozofii jing a jang přidal něco málo z japonského *šintó*.² *Onmjódži* (Tak se nazývají věštcí praktikující toto náboženství.) Abe no Seimei působil na císařském dvoře a kromě věštění, astrologie a sestavování kalendářů měl podle legend za úkol také vyhánět zlé bytosti, jak tomu činí v mnoha příbězích.³

Po 2. světové válce se na postavu Seimeie takřka zapomnělo⁴ a většinou Japonců bylo *onmjódó* považováno za zaniklé.⁵ To se změnilo ke konci 20. století, kdy se Abe no Seimei stal oblíbeným hrdinou v japonské popkultuře, čímž také znovuoživil zájem o *onmjódó*⁶, a to i akademický.⁷ Tento obnovený zájem odstartovala stále pokračující série krátkých příběhů *Onmjódži* psaná Jumemakurou Bakuem. Následovaly komiksy, seriály, filmy a merchandise.⁸ Seimei byl však v těchto dílech reprezentován jinak než ve středověku. V tehdejších dílech je „znázorněn jako vážný muž středního věku, příkladný pro maskulinitu heianského období. Má buclatý obličej, úzké oči a bledou pleť.“⁹ Zatímco v novodobých popkulturních dílech se pro něj hodí označení *bišónen*, tedy krásný mladík (většinou velké oči, ostré rysy, bujaré vlasy...) ¹⁰ Taková verze Seimeie se mohla zalíbit fanynkám a fanouškům podobně stylizovaných postav hojně vystupujících v japonské popkultuře 80. a 90. let.

Lze tedy říci, že reprezentace historické figury Abe no Seimeie byla výrazně přizpůsobena moderní době, čímž vypovídá o soudobé kultuře a společnosti. Tento příklad přetváření historického materiálu není v Japonsku ojedinělý, stejně jako Japonci nejsou jediní, kdo takto s historií nakládají. Tato země je však na západě známá, jako vyspělá, takřka futuristická společnost, která přesto stále ctí staré zvyky a tradice. Na první pohled by se tak mohlo zdát, že

¹ 794–1185 n. l.

² OKUYAMA, Yoshiko, *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Lanham, MD: Lexington Books 2015, s. 61.

³ FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Berkeley, CA: University of California Press, 2015, s. 37.

⁴ HAYEK, Matthias – HAYASHI, Makoto, Editor's Introduction: Onmyōdō in Japanese History. *Japanese Journal of Religious Studies* 40, 2013, c. 1, s. 8-9.

⁵ OKUYAMA, Yoshiko, *Japanese Mythology...*, s. 62-63.

⁶ FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai...*, s. 40.

⁷ HAYEK, Mathias – HAYASHI, Makoto, Editor's Introduction..., s. 9.

⁸ FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai...*, s. 41.

⁹ MILLER, Laura, Extreme Makeover for a Heian-Era Wizard. *Mechademia: Second Arc* 3, 2008, c. 1, s. 31. („Seimei is presented as a grave middle-aged man exemplary of Heian-era masculinity. He has a chubby face, thin eyes, and a pale complexion.“)

¹⁰ Tamtéž.

svou starodávnou kulturu zanechává v její původní podobě, aby zakonzervovala japonskou identitu navzdory silným zahraničním vlivům po 2. světové válce. Do určité míry se dá říci, že tomu tak je, ale na příkladu Abe no Seimeie je patrné, že popkultura propast mezi starým a novým překonává a může se stát prostředníkem mezi tradiční kulturou a současnou společností.

2.1 Folklór jako kolektivní odraz

Psycholog Kawai Hajao se domníval, že soudobou společnost reflektují lidové pohádky. Tvrdil, že jejich hlubším zkoumáním můžeme porozumět současnému stavu moderního japonského vědomí i nevědomí.¹¹ V mnoha japonských příbězích pramenících z folklóru se vyskytují nadpřirozené entity jako zdroj lidských nesnází. Dá se předpokládat, že první výskyt těchto entit byl k objasnění nevysvětlitelných jevů. Lidé zkrátka přisuzovaly zvuky s nejasným původem či jiné úkazy bytostem, které se běžně našemu světu neukazují. Tyto bytosti mohli být takzvaní *kami*, kteří mají v japonské mytologii roli jakéhosi uctívaného božstva s nesčetně zástupci, nebo duchové, démoni, strašidla, skřeti a další netvoří bez adekvátního označení v českém (či jiném) jazyce, kteří se dnes¹² kolektivně v japonském folklóru nazývají *jókai*.

Kami a *jókai* se však nevyskytují pouze ve starých povídkách. Často jsou například klíčovými aktéry v představeních divadel *nó*, *kabuki* či loutkovém *bunraku*, které adaptují klasickou literaturu a mytologii. Jsou tedy silně přítomní i v japonském umění. Stejně jako Abe no Seimei i nadpřirozené entity se v průběhu dějin adaptovaly na dobovou společnost. První zmínky o nich se datují do období Nara (710–794 n. l.). V tomto období Japonci čelili válkám, hladomoru a buddhistickému přesvědčení blížícího se konce světa. Tehdy reprezentovali vnější zlo ohrožující města a vesnice. V období Heian se k *jókai* přidružil obraz nadpřirozených bytostí, které byly spojovány s nebezpečím a podivnými událostmi. Přičítaly se jim schopnosti měnit podobu a zahrávat si s lidskou myslí. Období Edo znamenalo nebývalý rozmach konceptu *jókai* především díky oblíbené hře *hjakumonogatari kaidankai*, o níž bude řeč později. Tato hra umožňovala lidem vymýšlet spoustu nových zástupců těchto bytostí a umělcům sepsat nové příběhy a encyklopedie. *Jókai* stále představovali pro lidi hrozbu, jejich charaktery však pozbyly absolutní zlo a nabraly více ambivalence a nevypočitatelnosti.¹³

¹¹ KAWAI, Hayao, *Sny, mýty a pohádky z Japonska*. Praha: Malvern 2022, s. 10.

¹² Označení těchto bytostí se v průběhu dějin měnilo. Viz kapitolu *Jókai*.

¹³ JOHNSON, Adam. J., *The Evolution of Yōkai in Relationship to the Japanese Horror Genre*. Amherst, MA: University of Massachusetts Amherst, 2015, s. 82-83. Dostupný na: <https://scholarworks.umass.edu/masters_theses_2/207/> [cit. 11.08.2023].

Ve 20. století procházeli *jókai* velice turbulentními změnami a největší rozmach v popkultuře zažili v 80. letech.¹⁴ Touto dobou však již prošli výraznou proměnou v reprezentaci, k níž došlo v dekadách předcházejících.

2.2 Tři proudy reprezentace

V japonské popkultuře 50. a 60. let 20. století, které „*jókai* boomu“¹⁵ předcházely, lze vysledovat tři nejvýraznější proudy či trendy v zobrazování nadpřirozených bytostí. Prvním proudem je komiks a seriál pro děti. Nejčastěji je pro popularizaci *jókai* vyzdvihován komiksový kreslíř Mizuki Šigeru, jehož manga s názvem *Gegege no Kitaró* a její následné seriálové zpracování si získaly široké publikum. Druhým proudem je světoznámý trend v japonské kinematografii, který využívá monster obřích rozměrů neboli *kaidžú*, který odstartoval film *Godzilla* (Godžira, r. Honda Iširó, 1954). Třetí proud je klasičtější pojetí se snahou o zachování tradičního zobrazení *jókai* a jiných bytostí. Jednalo se typicky o adaptace známých příběhů z dob šógunátu, například hororový *Tókaidó jocuja kaidan* (r. Nakagawa Nobuo, 1959).

Tyto tři proudy existovaly paralelně a zákonitě se ovlivňovaly napříč médii. Jedním z více patrných příkladů jejich proplétání je animovaný seriál pro děti, který se vysílal v televizi v druhé polovině 60. let, *Orá Guzura dado* (r. Sasagawa Hiroši, 1967-1968)¹⁶, jehož ústřední postavou je hodný dinosaurus Guzura.¹⁷ Není pochyb o tom, že jde o propojení trendu *kaidžú* a trendu nadpřirozených bytostí v komiksu či kresleném seriálu. Jako další příklad mísení proudů může posloužit snímek *Godžira, Minira, Gabara: Oru kaidžú daišingeki* (r. Honda Iširó, Fukuda Džun, Furusawa Kengo; 1969), kde několik obřích monster spojí své síly proti společnému nepříteli. Tento film spadá do trendu *kaidžú* filmů, ale vykazuje i prvky z Mizukiho komiksů, kde jsou čtenáři zvyklí na přítomnost více netvorů najednou. Ti také často musí společnými silami porazit zlou entitu. Film byl také s dětským protagonistou patrně určen pro mladé publikum, což se o *kaidžú* filmech 50. let s jistotou říci nedá. Trend gigantických příšer se propsal i do jednoho z příběhů *Gegege no Kitaró*, v němž vystupuje Daikaidžú – obří velrybí monstrum.

¹⁴ FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Berkeley, CA: University of California Press, 2015, s. 72.

¹⁵ Michael Dylan Forster v knize *The Book of Yokai* tímto termínem označuje období 80. let 20. století, kdy se podle něj *jókai* stali komerčně výnosnými. A to na platformách *mangy*, *anime*, filmu a jiné fikce.

¹⁶ Šlo o adaptaci stejnojmenné mangy, rovněž od Sasagawy Hirošiho.

¹⁷ Pravděpodobně jde o komické spojení slov „good“ (hodný) a „Godžira“ (Godzilla).

Ke konci 60. let vyprodukovalo studio Daiei trojici filmů, ve které se mísí vlivy všech tří proudů, avšak na první pohled ne tak znatelně jako ve výše uvedených případech. Byly to filmy *Jókai hjaku monogatari*, *Jókai daisensó* a *Tókaidó obake dóčú*. Jde o volnou trilogii, v níž hrají zásadní roli bytosti *jókai*. Všechny tři snímky jsou zasazeny do období Edo¹⁸ a pracují s tradičním obrazem nadpřirozených bytostí. Objevuje se zde více netvorů, kteří spolupracují podobně jako v tvorbě Mizukiho. Vlivy žánru *kaidžú* jsou sice vidět především v druhém filmu, kdy vetřelec ze západu vyrostle do gigantických rozměrů, v menší míře jsou ale přítomné v celé trilogii. Každý z těchto tří snímků, které budu dále společně nazývat *Jókai trilogie*, však pracuje s obrazem nadpřirozených bytostí jiným způsobem.

¹⁸ 1603-1867 n. l.

3. Jókai

Jejich přítomnost v každodenním životě a zejména v médiích je pro Japonce samozřejmostí, avšak nezasvěcení cizinci těžko při styku s těmito bytostmi rozklíčují jejich význam. Pro porozumění role *jókai* v popkultuře je proto potřeba přehledově uvést, co jsou vlastně zač a co reprezentují v japonském folklóru.

3.1 Etymologie *jókai*

V podtitulkách nebo dabingu audiovizuálních děl či v textu beletrie se pravděpodobně může vyskytnout pokus o překlad tohoto slova, avšak v odborné literatuře se obecně „*jókai*“ nepřekládá. Důvodem je, že ve většině jazycích neexistuje jednoslovné označení, které by tento termín vystihlo v celé jeho podstatě. Slovo *jókai* převzaté z čínského *yāoguài* je složeno ze dvou *kandži* (čínských znaků používaných v psané japonštině) – 妖 a 怪. Ten první (*jó-*) může znamenat „atraktivní“, „okouzlující“ nebo „kalamita“. Druhý (*-kai*) má význam „podezřelý“, „záhadný“ nebo „zjevení“. Společně slouží pro obecné označení zjevení, které bychom v češtině onačili jako „démon“, „duch“, „fantom“, „přízrak“, „nadpřirozená bytost“ atd. Slovem *jókai* se ale také označují nevysvětlitelné události, které mají nelidský původ.

Japonština slovo používá pro označení děsivých úkazů či kreatur neznámé podstaty. Ačkoli je nejčastěji spojováno se „strašidly“ japonských legend, Japonci ho mohou použít i pro bytosti jiného původu. To se děje například v seriálu *Gegege no Kitaró* (t. Mizuki Šigeru, 1968-1969), když se hovoří o „západních *jókai*“, kterými označují evropského vlkodlaka nebo čarodějnici. V zahraničí se výrazem *jókai* označují původně japonské bytosti. Podobný fenomén lze sledovat i u dalších slov. Například *anime* je japonské slovo odvozené od anglického „animation“ a je využíváno pro označení animovaného filmu. Mimo Japonsko *anime* značí pouze animované filmy vyrobené v právě v Japonsku (a většinou dokonce jen ve stylu kresby *manga* komiksů). Prakticky stejné případy jsou i slova *manga* nebo *saké*. Tato práce tedy po západním stylu výrazem *jókai* označuje původně japonské bytosti vyskytující se ve filmech a jiných dílech, o nichž pojednává. Občas jsou v ní však využity náhražky, pro vyhnutí se často opakovanému užívání slova *jókai*. Mezi těmito náhražkami se nejčastěji objevuje „démon“, neboť mám dojem, že je to označení pro bytosti konkrétně zobrazené ve filmech *Jókai* trilogie nejbližší a nejlépe vystihující.

3.2. Jiná označení

Termín *jókai* se sice vyskytuje v japonské literatuře již v 8. století, nicméně jeho používání pro kolektivní označení bytostí z folklóru se plně rozšířilo až ve 20. století především zásluhou Mizuki Šigeruho.¹⁹ V kinematografii předcházející jeho tvorbě se pro tento účel nejčastěji užívají slova *bakemono*, *obake*, *kaibucu* nebo *kedamono*, jež mají každé trochu jiný význam, ale do češtiny by se překládala jako „příšera“ nebo „netvor“. Ve starším umění se také objevují slova *mononoke* nebo *júrei*. Tato slova mají opět jiný původ i význam, ale čtenáři a diváci starší kultury se s nimi mohou setkat v situaci, v níž by současní autoři zřejmě použili zastřešující a generalizující pojem *jókai*.

3.3 Co jsou jókai?

Český folklór má na rozdíl od řady jiných zemí vlastní ekvivalent k japonským *jókai*, tudíž je pro Čechy tento koncept snadno pochopitelný. U nás těmito bytostem říkáme „strašidla“ a o soubor povídek s těmito bytostmi se postaral například Karel Jaromír Erben svou *Kyticí*. Stejně jako česká strašidla mají *jókai* genezi ve starých legendách, báchorkách a pohádkách, odkud se dostali do povědomí každého obyvatele japonského souostroví a zcela zlidověli. V průběhu dějin se *jókai* vyskytovali v literatuře, divadelních hrách, výtvarném umění nebo kinematografii. Lidé se s nimi však mohou setkat i v reklamách, videohrách nebo v podobě hraček. Zásadní mírou ovlivňují životy běžných Japonců, neboť se nimi setkávají doslova na každém rohu.

Jókai nabírají podobně jako česká strašidla různých podob, vlastností i schopností. Většina z nich umí svou podobu dokonce změnit. Nežřídka kdy se v příbězích vyskytuje *jókai*, který na sebe bere podobu člověka, aby ho podvedl nebo dokonce svedl. Takovou roli často mívá bytost zvaná *kicune* (doslova „liška“), jež je v japonské mytologii silně přítomná. Jak bylo výše řečeno, termín *jókai* bývá užíván i pro nevysvětlitelné události, tudíž nemusí jít vždy o konkrétní „hmotnou“ bytost. Nicméně i takové úkazy mají své názvy a vyskytují se v *jókai* bestiářích (V prvním díle *Jókai* trilogie se třeba objevuje poletující ohnivá koule *hinotama*). Nabírají však i konkrétní a často bizarní tvary. Jedním z maskotů *Jókai* trilogie se stal oživlý deštník *Kasa-obake*.

Jókai bývají vázání na konkrétní lokalitu, například na region nebo prefekturu. Dá se vytušit, že se váží na tu lokalitu, v níž byli vymyšleni a kde vypravěči šířili své příběhy o nich. Tato

¹⁹ FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Berkeley, CA: University of California Press, 2015, s. 19.

lokálnost pomáhá vytvářet identitu dané oblasti. Každá oblast v Japonsku tak má nejen své kulinářské speciality, ale i místního „bubáka“.²⁰ Další možností je vazba *jókai* na biom nebo přírodní podmínky (*kappa* bývá vázán na řeky a vodní plochy, *juki-onna* zas na sněžné hory). Báchorky o takových bytostech většinou vypráví, jak se s nimi střetnou v nepříznivých podmínkách neopatrní lidé, kterým se setkání stane osudným.

Ne všechna setkání s *jókai* ale končí pro lidi tragicky, neboť ne všichni *jókai* jsou zlí. Lidé v povídkách bývají mnohdy spíše potrestáni, a to za ignoranci, nepozornost nebo špatné skutky. *Jókai* proto ve folklóru zaujímají roli výchovnou, neboť příběhy o nich bývají varovné. Podobně jako čeští rodiče mohou pohrozit neposlušnému dítěti zavoláním čerta nebo norští rodiče zavoláním trolla, japonští tak činí hrozbou nějakého *jókai*. Je to jeden ze způsobů, jakými teoreticky mohlo mnoho *jókai* vzniknout. Příkladová situace: Dítě nechce jíst večeři a vztekle kope do stolu. Rodič mu pohrozí, že v tom stole žije pomstychtivá duše *šokutaku-obake* (stolní příšera), která po setmění unáší zlobivé děti.

Takový *jókai* by se řadil do kategorie *cukumogami*, což jsou oživé předměty jako třeba již zmíněný deštník *kasa-obake*. V japonské kultuře jsou duše žijící v neobvyklých schránkách velice běžné. Ať už jde o bůžky *kami* usazené v balvanu či *jókai* sídlícího v pantofli (*bakezóri*). Díky tomu je v podvědomí Japonců přítomna úcta a pokora k přírodě i předmětům běžného užívání.

Jókai však mají vazbu i na víru. V Japonsku koexistují dva hlavní filozoficko-náboženské směry. Jedním je *šintó*, který má původ v Japonsku, a druhým je buddhismus, který se do Japonska dostal z Indie přes Čínu. Z Číny se sem rovněž dostaly taoismus a konfucianismus. *Jókai* mají zřejmě nejbliže k *šintó*, které pracuje s konceptem velkého množství hlavních a menších bůžků, které se nazývají *kami*. Tito *kami* mají charakteristikou velmi blízko k *jókai*, dokonce může být občas těžké je od sebe odlišit. Folklorista Komacu Kazuhiko nabízí zjednodušené, ale nikoliv stoprocentní rozlišení. Podle něj je jedním z rozdílů, že *kami* jsou lidmi uctívání, zatímco *jókai* povětšinou ne.²¹ Buddhismus však do funkce *jókai* zasáhl také. Například z démonů, kterým se říká *oni* a v japonské mytologii existovali ještě před příchodem buddhismu, učinil správce buddhistického pekla *džigoku*.²²

²⁰ Neplést s maskoty. Mnoho japonských měst si vymyslelo vlastní maskoty při pokusech o zvýšení turismu a prodeje suvenýrů. Podoba maskota zpravidla vychází z místních zajímavostí (např. pěstovaných plodin). Nejvýraznějším japonským maskotem je patrně Kumamon – maskot prefektury Kumamoto – který této prefektuře pravidelně vynáší stamiliony jenů.

²¹ FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Berkeley, CA: University of California Press, 2015, s. 19-20.

²² Tamtéž, s. 118.

3.4 *Jókai v současnosti*

Jókai nejsou jen něco, co vzniklo před stovkami let a čehož tradice je dodnes uměle udržována. Stále vznikají a do širokého povědomí se dostávají noví zástupci těchto bytostí. Zřejmě nejznámějším případem je *kučisake-onna*. Městská legenda z přelomu 70. a 80. let 20. století vyprávěla o mladé ženě s rouškou, s níž zakrývala ústa prořízlá od ucha k uchu, a kterou je možné spatřit po setmění v ulicích, kde konfrontovala své oběti. Příběh se rozšířil po celém Japonsku a děsil nejen studenty vracející se po škole domů.

Jókai se dokonce dokáží adaptovat na současnost. Jako moderní *jókai* by se dal označit virální fenomén Momo, který se šířil internetem v druhé polovině 10. let 21. století. Jednalo se o fotku sochy, jejíž podobu založil autor Aiso Keisuke na *jókai* zvaném *ubume*. Tato fotka žila na sociálních sítích vlastním životem a spolu s ní kolovaly fámy o prokletí vedoucímu k sebevraždě. Autor sochu nakonec kvůli nežádoucí pozornosti a riziku zničil, čímž trend ukončil.²³ Ačkoli tohoto „tvora“ nenajdete v žádných encyklopediích o *jókai*, rozhodně s nimi sdílí mnoho charakteristik včetně vzhledu a přidružené kletby.

Podobných báchorek existuje i v dnešní době nemálo, což svědčí o tom, že *jókai* a podobné bytosti jsou pevně zakořeněny v kolektivní psychice Japonců.

3.5 *Co jsou kaidžú?*

V této práci je ještě řeč o dalších bytostech s původem v Japonsku. Těmito bytostmi jsou monstra zvaná *kaidžú* (v překladu „podivné zvíře/podivná bestie“). Sice slova *jókai* a *kaidžú* sdílí znak 怪 (*kai*), *kaidžú* se však mezi *jókai* neřadí. Jejich původ není ve folklóru, městských legendách ani v tradičním umění, ale ve sféře komerční kinematografie.²⁴ Na rozdíl od *jókai* však dokázala *kaidžú* překročit mezinárodní hranice a stát se globálním fenoménem. Ten započal v roce 1954 filmem studia Tóhó *Godzilla*, v němž je jadernými pokusy v Pacifiku probuzena příšera gigantických rozměrů připomínající dinosaura,²⁵ která se začne mstít na japonském pobřeží. Úspěch tohoto filmu spustil vlnu nejen dalších snímků o tomto monstru, ale i jiných obřích kreaturách jako byly *Sora no daikaidžú Radon* (r. Honda Iširó, 1956) – obluda připomínající pterodaktyla – nebo *Mosura* (r. Honda Iširó, 1961) – obrovská můra.

²³ SUZUKI, Krys, Momo: The Horror Hoax Appropriated from Japanese Legend. *Unseen Japan*, 2019. Dostupný na <<https://unseen-japan.com/momo-hoax/>> [vyšlo: 29.04.2019, cit. 03.08.2023].

²⁴ FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai...*, s. 22-23.

²⁵ Samotné označení „Godžira“ je spojením slov *gorira* a *kudžira*, tedy gorila a velryba.

4. Tři proudy v reprezentaci nadpřirozených bytostí v 60. letech

Hlavní tezí této práce je, že se na podobě *jókai* v *Jókai* trilogii a eventuálně dalších filmových dílech podílely tři nejvýraznější trendy v reprezentaci *jókai* a *kaidžú* v japonské popkultuře. V této kapitole se blíže postupně podíváme na každý z těchto trendů a na způsoby, jak se projevovaly a mísily již v letech před vznikem *Jókai* trilogie.

4.1 Tradiční zobrazení *jókai*

První trend by se dal označit jedním slovem *kaidan* (znovu se znakem 怪). Tento výraz Japonci využívají k označení žánru vyprávění s nadpřirozenými a strašidelnými až hororovými motivy. V překladu znamená „podivné vyprávění“, což odkazuje k původu tohoto žánru – ústně předávané příběhy. *Kaidan* zažíval největší popularitu v období Edo, kam jsou také novodobí zástupci žánru nejčastěji zasazeni. Povídky, divadelní hry a další počiny v žánru *kaidan* stojí za vznikem většiny dnes známých *jókai*. V japonské kinematografii se *kaidan* objevoval již ve 30. letech, ale jeho „zlatá éra“ přišla v letech padesátých a trvala minimálně do konce let šedesátých. Do tohoto žánru se může řadit i třeba film *Povídky o bledé luně po dešti* (Ugecu monogatari, r. Mizoguchi Kendži, 1953), jelikož obsahuje prvky nadpřirozena. V žánru *kaidan* se točily adaptace literatury a divadla, ale i původní příběhy. Filmy s bytostmi *jókai* už jsou možná spíše subžánrem *kaidanu*. Mezi těmi bychom mohli najít produkce studia Daiei o démonických kočkách *kaibjó* jako třeba *Kaibjó omagacudži* (r. Kato Bin, 1954) nebo mnohá zpracování divadelní hry *Tókaidó jocuja kaidan*, jako již zmiňovaná stejnojmenná verze režiséra Nakagawy Nobuo.

Jókai filmy se silnou vazbou na tradiční *kaidan* mají patrné umělecké ambice, což je i díky zvukným jménům na režisérském postu dostalo do zahraniční distribuce. Takové úspěchy měly v 60. letech třeba filmy *Kwaidan* (*Kaidan*, r. Kobajaši Masaki, 1964) a *Onibaba* (r. Šindó Kanedo, 1964).²⁶ Ačkoli jsou to filmy zcela odlišné (*Kwaidan* je tříhodinový výpravný film plný barev složený ze čtyř povídek, *Onibaba* komorní černobílý snímek s prvky psychologického hororu), způsob, jakým jsou tu zobrazováni *jókai*, zas tak odlišný není. Důraz je v obou filmech na obrazovou estetiku a vyprávění krásně tragických příběhů.²⁷ Scény s *jókai* se vyskytují sporadicky, ale s velkým důrazem, podobně jako démoni a duchové v západním

²⁶ SCHIMERA, Rudolf, *Dějiny japonské kinematografie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci 2014, s. 114.

²⁷ Kawai Hajao ve své knize *Sny, mýty a pohádky z Japonska* přisuzuje tragické konce nátuře japonských příběhů, které dávají přednost „krásnému“ i když tragickému konci před koncem „dobrým“.

hororu. Jejich chování odpovídá klasickým příběhům o těchto bytostech. *Juki-onna* ve druhé povídce *Kwaidanu* projeví oba póly své povahy – tu vražednou i tu něžnou, která je schopna lásky k lidem.

Trend *kaidanu* se stal základem pro celou *Jókai* trilogii, tudíž jeho vlivy v ní jsou nepřehlédnutelné. Všechny tři filmy mají charakteristiky především tohoto intermediálního žánru s příměsí dvou dále uvedených.

4.2 Trend *kaidžú*

Přestože původní téma *Godzilly* bylo anti-nukleární, jeho role a reprezentace se napříč desítkami filmů proměňuje. Komerční úspěch prvního filmu způsobil, že studio Tóhó s režisérem Hondou Iširóem vytvořili nový trend v nejen japonské audiovizuální kultuře. Řada posléze vzniklých filmů přicházela s novými obřími příšerami, které představovaly hrozbu pro lidskou civilizaci. *Kaidžú* v kolektivní psychice Japonců pravděpodobně představují i přírodní katastrofy, kterým musí jejich ostrovy neustále čelit. Schopnost porazit *kaidžú* pak symbolizuje odolnost lidu a sílu ve spojení vědy a vlády, potažmo armády.²⁸ Podle některých je však funkce *Godzilly* trochu jiná. Nejde o trest za používání jaderných zbraní, ale přímo o zkázu, kterou jaderné zbraně působí. *Godzilla* je lidským omylem, který musí být odklizen. Tím by se *Godzilla* lišil od *jókai*, kteří naopak zpravidla vykonávají nějakou formu trestu či odplaty.²⁹ Nicméně ani jedna symbolika by neobstála při pokusech o analýzu jiných *kaidžú*, ba dokonce jiných filmů s *Godzillou*. Jak se objevovaly nové hrozby v podobě dalších monster, *Godzilla* se (zřejmě jakožto národní poklad) stal spíše obráncem Japonska a v několika filmech se s jinými *kaidžú* utká. Proměnné významy se tak s *kaidžú* díky komercializaci táhnou od počátku.

To, co umožňovalo rychlou produkci trikových filmů tohoto období (tzv. žánr *tokugacu*), byli herci v kostýmech. Pro oživení nadpřirozených bytostí nebyla užita stop-motion animace, jako v amerických filmech typu *King Kong* (r. Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack; 1933), ale herci navlečení do gumových obleků. Ti byli snímáni takovým způsobem, aby bylo dosaženo požadovaného efektu (např. pohled). To se úsporně projevilo jak na množství natáčecích dnů, tak i na rozpočtu.³⁰ Tento způsob natáčení ale také vytvořil řemeslnou tradici, která se dále

²⁸ WEST, Mark I., *The Japanification of Children's Popular Culture: From Godzilla to Miyazaki*. Lanham, MD: Scarecrow Press 2019, s. 2-4.

²⁹ RAMBELLI, Fabio, Gods, Dragons, Catfish, and Godzilla: Fragments for a History of Religious Views on Natural Disasters in Japan. In: STARRS, Roy (ed.), *When the Tsunami Came to Shore: Culture and Disaster in Japan*. Leiden: Global Oriental 2014, s. 68.

³⁰ SCHIMERA, Rudolf. *Dějiny japonské kinematografie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, s. 102

využívala i v jiných žánrech či žánrových mutacích. Velké popularitě se těšil televizní žánr *kjóđaj hiro* s hrdiny, kteří se zvětšovali do stejných velikostí jako *kaidžú*, kde se používala stejná technika, a zachována byla i v amerických *Strážcích vesmíru* (Mighty Morphin' Power Rangers, t. Shuki Levy, Haim Saban, 1993-1995), kteří jsou přímým remakem japonských seriálů. Později se tento způsob natáčení objevil i v *kaidan* filmech – například *Daimadžin* (r. Jasuda Kimijoši, 1966) a následně i v *Jókai* trilogii.

4.3 Mizuki Šigeru a jeho vliv

Po 2. světové válce a dočasné americké okupaci, která následovala, se Japonsko začalo velice rychle proměňovat. Tyto změny byly politické, sociální i kulturní. Staré Japonsko se vytrácelo, a tak přišlo úsilí o jeho zachování. Identita země se nejlépe hledá ve folklóru, do něhož v Japonsku spadají i *jókai*, kteří se v poválečných letech stali jakýmsi symbolem těchto snah o udržení identity. Na tom měl v akademické oblasti zásluhu folklorista Janagita Kunio, jenž *jókai* studoval. V populární sféře však tuto roli zastával autor komiksů Mizuki Šigeru.³¹ Oblíbenost jeho tvorby byla tak značná, že ji v této práci je potřeba prezentovat jako samostatný trend.

Mizuki kreslil *mangu*, kde hlavní úlohu zastávaly právě bytosti z japonského folklóru. Podstatné bylo, že jeho příběhy byly určené pro děti. Spojením *jókai* s dětskými léty vytvořil kombinaci evokující nostalgii, což jistě fungovalo jako další impulz pro navrácení se ke starému Japonsku. Jeho nejznámější *mangou* se stala série *Gegege no Kitaró* (původně *Hakaba no Kitaró*) o lidsky vypadajícím chlapci, který je ve skutečnosti *jókai*. Na rozdíl od jiných děl pojednávajících o těchto bytostech (*kaidan*) se *Gegege no Kitaró* odehrává v současném Japonsku. V příbězích se objevuje velké množství zástupců tradičních japonských bytostí v moderním pojetí, čímž je Mizuki připomínal či představoval čtenářům. *Jókai* tu vystupují jako hlavní postavy, parta přátel zažívající dobrodružství a soupeřící se zlými lidmi či *jókai*. Jejich přítomnost nemá v divácích budit hrůzu, nýbrž spíše pobavení, neboť styl kresby je karikurní a z děsivých bytostí folklóru dělá roztomilé hrdiny. Z tradičních povídek je však zachován moralizující element.

Podle této populární *mangy* vzniklo několik ještě populárnějších *anime* seriálů, z nichž první byl odvysílán mezi lety 1968 a 1969. Mizuki ve své tvorbě vycházel z tradičních ilustrací tvůrců

³¹ FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Berkeley, CA: University of California Press, 2015, s. 59-65.

jakým byl třeba Torijama Sekien, ale i z prací Janagity Kunioa. Nicméně jsou to právě Mizukiho verze *jókai*, které má pravděpodobně většina dnešních Japonců spojené s jejich podobou.³²

Řada pozdějších děl pojednávajících o *jókai* brala v Mizukiho tvorbě inspiraci. Pohádkové verze těchto bytostí se objevovaly napříč médii a postupně se stávaly komerčními taháky. *Jókai* trilogie se u Mizukiho inspirovala nejen v občasném komickém pojetí, ale někdy i přímo v designu postav.

³² FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Berkeley, CA: University of California Press, 2015, s. 59-65.

5. Kontext k analýze *Jókai* trilogie

V této kapitole bude uvedeno produkční zázemí a okolnosti vzniku *Jókai* trilogie, její obecné charakteristiky a společné i rozdílné stylistické prvky.

5.1 *Daiei* v 50. a 60. letech

Během zhruba třiceti let své tvůrčí existence dokázala filmová společnost *Daiei* vyprodukovat filmy mnoha různých žánrů. Z jejich dílen mířily do distribuce filmy prezentující japonskou „exotiku“ určené pro zahraniční publikum i filmy exploatační pro nasycení domácího trhu.³³ Ačkoli na sebe v zahraničí nejvíce upozornila snímky *Rašómon* (r. Kurosawa Akira, 1950), *Brána pekla* (Džigokumon, r. Kinugasa Teinosuke, 1953) a počiny Mizoguči Kendžiho, které měly umělecké ambice, diváci se mohli dočkat i komerčněji založených počinů, které reagovaly na dobové trendy či oživovaly trendy zaniklé.

Tím oživeným trendem byl hororový subžánr pracující s démonickými kočičími postavami – *kaibjó*. Mstivé *kaibjó* byly velmi oblíbené již v tradičním divadle *kabuki*, a tak není divu, že si našly cestu do kinematografie. První vlna těchto filmů se těšila popularitě ve 30. letech.³⁴ Tehdy se v rolích koček-příšer nejvíce proslavila Suzuki Sumiko, která si díky nim i získala přezdívku „*bakeneko džojú*“ („herečka obludných koček“).³⁵ Na produkci *kaibjó* filmů se podílelo studio Šinkó, v jehož čele stál kontroverzní podnikatel Nagata Masaiči. Ze Šinkó se po fúzi s dalšími firmami stala v roce 1941 společnost *Daiei*, přičemž Nagata zůstal jejím ředitelem.³⁶ Trend *kaibjó* v období kolem 2. světové války zanikl. Patrně se tak stalo mimo jiné i kvůli cenzuře, která netolerovala filmové příběhy o pomstě, na což navázala i poválečná okupační politika Spojených států. Když však americká vojska roku 1953 japonské souostroví opustila, Nagata se s *Daiei* ihned vrhl na oživení *kaibjó* filmů ve velkém. Mnohdy šlo jen o nové verze filmů ze 30. let.³⁷ Tyto snímky však svým stylem předznamenávají množství studiových hororových filmů, jejichž příběhy se odehrávají v období Edo a jsou točeny s výrazně stylizovanou mizanscénou v ateliérech (např. dříve zmiňovaný *Kwaidan* a později *Jókai* trilogie).

³³ SHOEMAKER, Greg, *Daiei: A History of the Greater Japan Motion Picture Company. Japanese Fantasy Film Journal* 12, 1979.

³⁴ MÁTRAI, Titanilla, *Literature and Theatre into Film: Shindō Kaneto's Kuroneko*. In: CURRAN, Beverley (ed.), *Multiple Translation Communities in Contemporary Japan*. New York: Taylor & Francis Group 2015, s. 30.

³⁵ CRANDOL, Michael, *Horror: The Ghosts of Kaiki Eiga*. In: FUJIKI, Hideaki – PHILLIPS, Alastair (eds.), *The Japanese Cinema Book*, London – New York, NY: Bloomsbury Publishing Plc 2020, s. 301.

³⁶ SHOEMAKER, Greg, *Daiei: A History...*

³⁷ CRANDOL, Michael, *Horror: The Ghosts...*, s. 303.

Dobový trend, který Daiei zachytila (i když s desetiletým zpožděním), byly *kaidžú* filmy. Daiei do této vlny přispěla sérií filmů vyprodukované v jejím tokijském studiu o monstru zvaném Gamera, které se poprvé představilo v *Daikaidžú Gamera* (r. Juasa Noriaki, 1965). „Dai“ ve slově *daikaidžú* znamená „velký“.³⁸ Stejný znak (大) je použit i v názvu společnosti, který znamená „velký film“ a také v další filmové sérii, kterou započal snímek *Daimadžin*. Trilogie o *Daimadžinovi* vznikala v kjótském studiu Daiei, kde se více pracovalo s příběhy zasazenými do historie – typicky Edo. Nejinak tomu bylo i zde, avšak inspirace u tokijských *kaidžú* je nepochybná. Ústředním motivem se pro tyto snímky stala obří socha boha, která přichází k životu. Na rozdíl od *kaidžú* příšer, které většinou ohrožují celá města, přichází *Daimadžin* protagonistům na pomoc. Je to tedy spíše odpověď na agresivní *kaidžú* útočící na Japonsko z vnějšku. V tomto případě je probuzen japonský bůh, tedy interní aspekt japonské kultury, který potrestá zločince. Všechny tři snímky měly premiéru během roku 1966.

5.2 *Jókai* trilogie

Po trilogii o oživé soše vyprodukovala kjótská paralelka Daiei volnou trilogii s bytostmi *jókai*. Nicméně nedostala žádné oficiální jméno, které by ji celou zastřešovalo, proto je zde označována pouze jako „*Jókai* trilogie“. Ta byla reakcí na další rodící se fenomén v japonské popkultuře – revitalizace těchto tradičních japonských strašidel. Ke konci 50. let třeba vznikl film, který konceptem více *jókai* v jednom příběhu předběhl i kreslíře Mizukiho. Film *Kaidan hondžo nanafušiği* (r. Sugawa Akira, 1957) pracuje s několika *jókai*, které se o více než dekádu později objevují i v *Jókai* trilogii. V té se míchá mnoho dobových technických a narativních trendů – barevný film, fantastické triky, výrazné kulisy v ateliérech, zasazení do období Edo nebo nadpřirozené bytosti ovlivněné komiksy a *kaidžú*. Stejně jako trilogie o *Daimadžinovi*, i *Jókai* trilogie byla vyrobena v krátkém časovém úseku. Dva filmy měly premiéru v roce 1968, třetí 1969. V *Jókai* trilogii jsou některé nadpřirozené bytosti ztvárněny jako Godzilla herci v gumových oblecích, jiné jsou částečně namaskovaní herci a některé jsou kompletně loutkové na nitkách.

Podoba jednotlivých *jókai* byla silně odvozena z prací Torijamy Sekiena, což byl básník a kreslíř druhé poloviny 18. století. V jeho dílech se vyskytuje mnoho ilustrací s těmito bytostmi, které dodnes slouží jako inspirace pro jejich znázorňování v různých médiích. Avšak ne všichni *jókai* z této trilogie vychází z podob v jeho pracích, a dokonce ne všechny se v nich

³⁸ Pravděpodobně ale nejde o odkaz na název studia, jelikož slovo *daikaidžú* použilo již studio Tóhó pro film *Sora no daikaidžú Radon* a později i Mizuki Šigeru jako jméno pro velrybí monstrum *Daikaidžú*.

nachází.³⁹ Tvůrci pracovali jak s *jókai*, které bez výjimky každý obyvatel Japonska zná (např. *kappa*), tak i s méně známými či rovnou originálními, které chtěli v japonské paměti oživit, respektive vytvořit (např. *ungaijó*).

Jókai trilogie není sérií s kontinuálním příběhem. Každý díl obsahuje zcela jinou zápletku, a dokonce recykluje herce i *jókai* pro jiné role. První díl – *Jókai hjaku monogatari* – byl natočen režisérem Jasudou Kimijošim (rovněž první *Daimadžin*), druhý – *Jókai daisensó* – Kurodou Jošijukim, třetí – *Tókaidó obake dóčú* – byl jejich společnou prací. Stylistické rozdíly napříč filmy jsou patrné i přes to, že všechny využívají stejné kostýmy, loutky i kulisy. Objevují se i žánrové nuance, v nichž se jednotlivé snímky nesou, a tak se potažmo liší i cílové publikum. *Jókai hjaku monogatari* je temný, více hororový než další dva filmy. Současně je příběh lehce politický, což může být pro mladší publikum složité. *Jókai daisensó* z *jókai* dělá roztomilé postavy v nesnázích a více hraje na humor, což ho přibližuje dětskému divákovi. Zároveň jde o volnou adaptaci komiksu pro děti. *Tókaidó obake dóčú* má zas nejbližší k žánru *čanbara*, tedy samurajským bojovým filmům, ale v jeho středu jsou dětští hrdinové – jako jediný nemá kolektivního hrdinu. *Jókai* ve třetím filmu hrají překvapivě malou roli. Je tedy těžké určit, na jakého diváka Daiei trilogií cílila, neboť i v nejvíce rodinném *Jókai daisensó* se vyskytují relativně děsivé a až kruté scény.

Všechny tři snímky mají podobné zakončení v podobě scény *jókai* průvodu. Úkaz zvaný *hjakkijagjó* („noční průvod sta *jókai*“) je koncept z tradičního folklóru, ve kterém desítky démonů prochází nocí, a i samotný pohled na něj představuje pro lidi nesmírné nebezpečí.⁴⁰ V každém ze tří filmů je *hjakkijagjó* nasnímáno jinak a vyvolává tři různé dojmy po skončení jednotlivých příběhů.

³⁹ PAPP, Zilia, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*. Folkestone: Global Oriental 2011, s. 168.

⁴⁰ FORSTER, Michael Dylan, *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. Berkeley, CA: University of California Press, 2009, s. 8-9.

6. Případová studie č. 1: *Jókai hjaku monogatari* (1968)

První film z *Jókai* trilogie studia Daiei postupně přidává do příběhu více *jókai*, čímž graduje jeho tempo. Výraznou část filmu se na scéně neobjeví více než jeden, což se mění až v poslední části snímku. V porovnání s druhým a třetím filmem má *Jókai hjaku monogatari* (přeložitelné jako „Sto příběhů o *jókai*“) jasnější vymezení žánru. Nejvíce se drží vážného tónu a pravidelně předkládá hororové scény s japonskými démony. Jeho příběh je nejsložitější a jako jediný nemá žádné dětské postavy. Z těchto důvodů také působí nejvíce „dospěle“. Tento díl se nejvíce vztahuje k tradiční kultuře, a to především k divadlu, literatuře a folklóru. Má tedy nejbliže k žánru *kaidan*.

Jókai hjaku monogatari má kolektivního hrdinu vesničanů, kteří se neúspěšně vzpírají antagonistům, kteří chtějí zbourat svatyni a postavit na jejím místě nevěstinec. *Jókai* zde vstupují do příběhu jako třetí strana, která antagonisty jednoho po druhém trestá. Z příběhu však nevyplývá, zda tak činí v zájmu vesničanů nebo v zájmu vlastním.

Jókai se objevují v esteticky snímaných trikových sekvencích, kde je hlavní důraz na prezentaci kostýmů a masek. To v dalších filmech upadá. V *Jókai daisensó* není kladen důraz na estetiku a v *Tókaidó obake dóčú* zas na triky, kostýmy a masky. V *Jókai hjaku monogatari* jsou rovněž tyto bytosti člověku nejvíce odcizené, neinteragují s nimi jinak než výkonem trestu (až na jednu výjimku s deštníkovým démonem) a nevedou s lidmi dialog. To jim přidává na mystičnosti a podporuje hororový tón snímku.

Jókai tu však neslouží pouze ke strašení antagonistů, ale také jako nositelé a ochránci japonských hodnot, jak bude v analýze detailněji popsáno.

6.1 Prolog

Prolog nijak příběhově nesouvisí s hlavní dějovou linkou. Avšak to, co je v něm znázorněno, je velmi důležité pro tuto studii, neboť přímo tematizuje samotnou genezi příběhů o bytostech *jókai* v japonském folklóru. Silně se tu čerpá z japonských tradic a zároveň jde o sebereflexi, ve které snímek uznává svůj prapůvod v ústně předávaných povídkách.

V prologu je prezentována krátká epizoda, v níž se muž v noci ztracený v lese střetne s nadpřirozenou entitou, která ho lapí. Tento krátký segment není v prezentaci *jókai* ničím zvláštní, využívá konvenčních postupů při budování napětí před odhalením příšery. Děj se ovšem náhle přesouvá prostorově i časově zcela jinam a odhaluje, že předchozí epizoda byl příběh, který nyní jeho protagonista (ztracený muž) vypráví dalším lidem.

Příznačným momentem je, když vypravěč bytost z příběhu označí jako „*cuči-korobi*“⁴¹. Jde o realistickou situaci, k jaké zřejmě v historii mnohokrát došlo. Tím, že muž *jókai* označil jménem, ho připravuje k jeho snazší integraci do dalších příběhů a zároveň i pro jeho budoucí zaznamenání do encyklopedií nebo souborů nadpřirozených povídek – *kaidanů*. Lidé, kteří tyto knihy sestavovali, či kteří předávali příběhy dál, měli díky zasetým pojmenováním některých *jókai* menší práci s vymyšlením vlastních. Jedním z podstatných atributů bytostí *jókai* je, že má každá své jméno, které jí lidé přidělili. Není však samozřejmostí, aby se v *kaidan* filmech jména jednotlivých *jókai* využívala. I v celé *Jókai* trilogii je běžnější, že je lidé označí pouze termínem *jókai* nebo jen *bakemono/obake* (tedy „příšera“). Používání přidělených jmen *jókai* může být i charakterový rys postav. Záporné postavy jsou ignorantní a nevěří na *jókai*, tudíž je neznají. Naopak kladné a moudré postavy jsou s mytologií obeznámeny a častěji tedy hovoří o jednotlivých *jókai* s respektem a používají jejich jména. Není to ale pravidlem.

Po skončení vyprávění se slova ujme nediegetický vypravěč ustavující scénu. Vysvětluje, že shromáždění lidí, které sledujeme, se sešlo za účelem vyprávět si sto strašidelných příběhů. Tento koncept je založený na skutečném fenoménu zvaném *hjakumonogatari kaidankai*, který se v Japonsku těšil popularitě v období Edo. Volně přeloženo to znamená „shromáždění sta děsivých příběhů“. Lidé se sházeli na takové události, aby zapálili sto svíci a počali vyprávět sto různých příběhů, přičemž po každém z nich jednu svíci zhasli. Říkalo se, že po stém příběhu, kdy se přisedící ocitli v naprosté tmě, se stane cosi nadpřirozeného nebo se zjeví nějaká bytost. Proto musel být přítomný mnich, který vzápětí spolu s účastníky provedl vymítací rituál.⁴² Tím prolog končí a po úvodních titulkách se odvíjí zcela jiný příběh.

6.2 *Stý příběh*

Koncept *hjakumonogatari kaidankai* se v ústřední dějové linii však vrací a hraje zásadní roli. Odtud také získává snímek svůj název – *Sto příběhů o jókai* – i když hlavní dějová linka vypráví příběh pouze jeden. Hostitel připravil pro své vzácné hosty zábavu na večer v podobě *hjakumonogatari*. Podle jeho slov by obyčejná oslava nebyla dostatečně výrazné poděkování za službu, kterou mu hosté poskytli, proto zvolil méně obvyklý způsob zábavy. Přisedící jsou

⁴¹ *Cuči-korobi* se vyskytuje v různých encyklopediích v různých podobách. Většinou jde pouze o jiné regionální označení pro hadovitého *cučinoko*. V knize *Anime and Its Early Roots in Early Japanese Monster Art (Folkstone: Global Oriental 2010)* píše Zilia Papp, že podobu chlupatého „kyklopa“ tento *jókai* poprvé nabyt právě ve filmu *Jókai haku monogatari*. Rok po premiéře tohoto filmu však byla tato podoba využita i kreslířem Mizuki Šigeruem v jeho manze *Gegege no Kitaró*. Dá se tedy přepokládat, že Mizuki byl snímkem ovlivněn.

⁴² REIDER, Noriko T., The Appeal of „Kaidan“: Tales of the Strange. *Asian Folklore Studies* 59, 2000, c. 2, s. 267-268.

obklopeni paravány, na nichž jsou vyobrazeni různí *jókai*, a přichází mnich, který připomíná, jak bude hra probíhat. Zatím se nezmíní o vymítání na závěr večera. Poté začne vyprávět příběhy, z nichž se jeden zpřítomní ve filmovém obraze.

Dva muži loví za soumraku ryby v jezírku. Zjeví se starý mnich, který je varuje před dávnou kletbou provázející kohokoliv, kdo odtud odnese rybu. Muži se mnichovi vysmějí a odeženou ho. Když konečně uloví rybu a odchází, slyší ještě poslední verbální varování přicházející z neznámého zdroje. Usoudí, že si s nimi starý mnich jen hraje a odchází. V tu chvíli udeří blesk do blízkého stromu, následuje časový skok a muži přicházejí domů, kde dají manželce jednoho z nich úlovek uvařit. To spustí děsivé události. Žena potřísněná nesmyvatelnou krví z ryby se proměňuje v chechtajícího se démona s dlouhým krkem a oba muže zabije. Následující ráno se tato stejná žena při hledání manžela a jeho přítele vydává k jezírku, kde potká starého mnicha. Ten ji zavede k jejich mrtvolám s vysvětlením, že do nich uhodil blesk. Příběh končí a zhasíná se poslední svíce.

To, co se ve vyprávění odehrálo, je velice tradičně šablonovitý děj japonských povídek. Ústředními aktéry jsou dva *roninové*⁴³, kteří si navzdory varování svým chováním zapříčiní tragický konec. Objevuje se zde klasický motiv neuposlechnutí starého moudrého člověka, což je v rozporu s konfuciánským myšlením, které učí respektu k rodičům, starším a výše postaveným. Současně šlo o mnicha, čímž se muži vzepřeli také duchovním hodnotám, které představuje, a zpochybnili existenci nadpřirozených sil. Pokud bychom šli interpretací ještě dále, tak prakticky popřeli i hodnoty japonské, které jsou vtisknuty do tamní kultury. Nadpřirozené síly se ale posléze zjeví. Nejprve ve formě varovného hlasu přicházejícího zdánlivě odnikud, což je prvek, kterým je *jókai* trilogie protkaná. Zatvrzelost obou mužů jim však nedovolí, aby tento hlas považovali za přítomnost něčeho nelidského. Další indikátor kletby – nesmyvatelná krev z ryby – je již lehce zneklidní, i přes to se ho rozhodnou ignorovat. Před samotným zjevením démona je však již zatvrzelost neuchrání a jsou za ni náležitě potrestáni. Tento démon se nazývá *rokurokubi* a počtem výskytů v nejrůznějších japonských formách kultury je mezi *jókai* na předních místech. Jde o *jókai*, který nabývá podoby ženy (s dlouhým krkem) a mstí se za křivdu – další velice častý motiv japonských povídek. Jako by v japonské mužské kolektivní psychice byl pocit viny vůči ženám a zároveň strach z prohození rolí.

⁴³ *Rónin* je japonské jednoslovné označení pro samuraje bez pána.

6.3 První setkání s *jókai*

Když segment s touto povídkou skončí mnich upozorňuje na důležitost vymítacího rituálu, aby se předešlo kletbě. Hostitel však udělá stejnou chybu jako *róninové* v příběhu a mnicha pošle pryč, protože na kletby a strašidla nevěří. To samozřejmě později způsobí jemu i jeho hostům nesnáze. Od tohoto okamžiku se *jókai* ve filmu zjevují častěji a jsou i patrné dobové trendy v jejich reprezentaci. Kupříkladu scéna, kde se prostřáček Šin'iči střetne s deštníkovým *jókai*. Nejprve ho sám maluje po dveřích a zdech, přičemž jedna z jeho maleb ožívá a tancuje, než se promění ve skutečného *jókai*, kterého malba zobrazuje. Jedná se o jednu z mála scén v tomto filmu, která je humorná. Komédie je v této scéně přítomna jak v obrazové, tak v hudební složce, v níž zní veselá hravá melodie.

Tato bytost se většinou označuje jednoduše *kasa-obake* („deštník-příšera“) a v tradičním zobrazení má několik různých podob. Ta, kterou tvůrci zvolili pro tento film byla vytvořena umělcem Utakawou Jošikazuem v polovině 19. století. *Kasa-obake* je v jeho verzi oživlý složený deštník s jednou nohou, jedním okem a dvěma rukama. Výrazným atributem jeho verze je neustále vyplazený dlouhý jazyk. Tato varianta působí komičtěji než většina jiných, což jistě pomohlo k tomu, aby ji do své mangy pro děti z roku 1964 adaptoval Mizuki Šigeru⁴⁴, kde ho i obul do tradičního japonského sandálu *geta*.⁴⁵ Takto je zobrazen i v *Jókai hjaku monogatari*, tudíž je pravděpodobné, že tvůrci byli ovlivněni právě Mizukiho tvorbou, a proto narozdíl od dalších bytostí, které si zachovávají vážnější obraz, funguje jako komické odlehčení. Že je podoba této humorné postavy ovlivněna komiksem a kreslenými seriály lze vytušit i z animované pasáže, v níž ožívá Šin'ičiho malba.

Scéně s *kasa-obake* předchází scéna s lampiónovým *jókai* (*čóčin-obake*), což je první moment, kde se *jókai* zjeví postavám z příběhu. Náplň scény je však strohá, a tak v ní není mnoho k analýze. Nicméně stojí za povšimnutí, že se tedy první dva *jókai* přítomní v hlavním příběhu řadí do kategorie *cukumogami* (viz kapitolu *Jókai*). To napomáhá v postupném gradování přítomnosti těchto bytostí v tomto filmu, jelikož tyto „menší“ *jókai* nepůsobí tak hrozivě a také nikomu nepřivodí smrt. To se o následujících zjeveních říci nedá.

⁴⁴ PAPP, Zilia, *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art*. Folkestone: Global Oriental 2010, s.110.

⁴⁵ Tím se liší od verze, jakou namaloval Utakawa Jošizuke, které je nejpodobnější. Nicméně Mizuki nebyl prvním umělcem, který tomuto *jókai* sandál obul.

6.4 Zbouraná svatyně

K dalšímu střetnutí lidí s *jókai* dojde, když antagonisté filmu vesničanům srovnají se zemí místní svatyni. Bytosti se zdánlivě za tento čin začnou mstít, přičemž dojde i k zabití jednoho muže. Toto je ale z hlediska *šintó* víry problematické. Jak bylo dříve popsáno, v japonské mytologii se mimo jiné rozlišují *kami* a *jókai*. Hranice mezi těmito dvěma kategorizacemi bytostí je však nestálá a těžko definovatelná. Nabízelo by se označit *kami* za bytosti dobré a *jókai* zlé, avšak to v žádném případě nelze plošně uplatnit, jelikož jejich charaktery jsou mnohdy ambivalentní. Navíc v celé této trilogii trestají *jókai* pouze antagonisty příběhů, což je charakterizuje jako kladné postavy. O něco přesnější (avšak nikoli definitivní) rozdělení těchto dvou kategorií je to, ve kterém jsou *kami* lidmi uctíváni a *jókai* nikoliv (viz kapitolu *Jókai*). A právě zde přichází potíže pro interpretaci scény se zbouranou svatyní. Pokud byla svatyně postavena pro uctívání dané bytosti, je považován za *kami*, nikoliv *jókai*. V dialogu se vysvětlení neobjevuje, proto se nabízí několik možností.

Nejjednodušším vysvětlením je, že bytosti, které se mstí za zbourání svatyně, nejsou *jókai*, ale *kami*. To se však zdá nepravděpodobné, neboť před „útokem“ těchto bytostí došlo k náhlému setmění. Podle mýtů potřebují soumrak k pohybu v lidském světě většinou právě *jókai*, zatímco *kami* se mohou pohybovat i ve slunečním svitu.

Další možnost interpretace je, že se o *jókai* jedná, ale za zbourání svatyně se nemstí. Pouze vykonávají na postavách kletbu/trest za neprovedení vymítacího rituálu dříve v příběhu. To je i verze, kterou jedna z postav vyřkne, avšak se zdá nepravděpodobné načasování vykonání kletby přesně po demolici svatyně. Způsob, jakým je scéna poskládána, nabádá k domněnku, že jde o následek demolice.

Proto se nabízí třetí a poněkud ambiciózní způsob čtení této sekvence. *Jókai* se mstí za zbourání svatyně i přesto, že nesloužila k jejich uctívání. V povídce o rybařících *róninech* se muži prohřešili vůči japonským duchovním hodnotám jejich ignorací. Zbouráním svatyně však dojde přímo k útoku na tyto hodnoty a také na japonské kulturní dědictví, do něhož v dnešní době bezesporu patří i *jókai*, kteří útok opětují. Muži, kteří se podíleli na demolici svatyně se záhy promění na osoby bez tváře, což přiměje šéfa této bandy k úprku. Sabotováním vlastní kultury, jako by postavy ztratily tvář. Tato varianta možná působí jako nadinterpretace vzhledem k jednoduchosti zápletky, avšak v kontextu doby vzniku filmu se nedá zcela vyloučit. Japonsko ve 20. století a především po 2. světové válce přejímalo mnoho ze zahraničních kultur a vznikaly obavy o japonskou identitu. Toto je nicméně ústřední téma druhého filmu z této trilogie – *Jókai daisensó*, proto se mu práce bude více věnovat v následující kapitole.

Nutno však ještě jednou přiznat, že definice *jókai* a *kami* je nestálá, a tak je dobře možné, že jsou první dvě interpretace blíže skutečnému záměru tvůrců. Dokonce čtvrtá možnost by byla, že svatyně skutečně sloužila k uctívání *jókai*.

Sekvence kolem demolice svatyně filmu přináší zmnožení *jókai*. Poprvé se jich na scéně objevuje více najednou. Nejprve ve formě jakéhosi zeleně svítícího předmětu nad troskami svatyně, poté proměnou družiny na muže bez tváře⁴⁶ a v závěru jako poletující deštníky. Od této chvíle se v žádné scéně s *jókai* nevyskytuje pouze jeden. I krátký návrat k Šin'čimu ukazuje, že se nyní sprátelil se dvěma dalšími *kasa-obake*.

6.5 Zjevení u jezera

Nyní již události nabývají rychlý spád a nadpřirozených jevů je víc a víc. Dva antagonisté se střetnou s *jókai* na místě, kde dříve přepadli a zabili jednoho z vesničanů. Toto střetnutí se pro ně stane osudným, a tak jsou symbolicky za vraždu potrestáni. Nejprve se jim zjeví *jókai* v podobě staré paní, která kolem nich jen pomalu projde a kterou za démona ani nepovažují. Sám o sobě tento zjev nic neudělá, plní zřejmě spíše roli předznamenání věcí, co se vzápětí odehrají. Podobně funguje i obličej, který se zjeví v přílehlém jezeře a rozvíří vodu. Démon, který nakonec zapříčiní smrt oběma mužům, se ukáže jako poslední. Ten má podobu lidské hlavy obřích rozměrů s ďábelským úšklebem, která poletuje vzduchem a zlověstně se směje. To muže přiměje tasit čepel, kterými se neúspěšně snaží příšeru setnout. Jde o jeden z mnoha pokusů v tomto a příštích dílech bojovat proti *jókai* pomocí lidských zbraní. Tyto útoky jsou vždy (až na jednu výjimku v *Jókai daisensó*) neúčinné, démoni jsou zdánlivě lidmi nezranitelní. Jako by na nadlidské tvory nefungovaly lidské prostředky. To trochu připomíná beznadějně boje lidí s monstry v *kaidžú* filmech, kde je ani nejmodernější tanky či stíhače nejsou schopny zranit. Srovnání s *kaidžú* se nabízí i při pohledu na velikost tohoto démona-hlavy. Nicméně i tento *jókai* se objevuje v tradičním folklóru pod jménem *ókubi*. I tam bývá často zobrazen s černými zuby⁴⁷ stejně jako v *Jókai hjaku monogatari*. Mizuki Šigeru o tři roky později tuto bytost využil ve své manze také, ale zuby jí nakreslil bílé.

Ókubi svou hrozivostí a smíchem přivede oba muže na pokraj šílenství, což způsobí, že sami končí vzájemně probodnutí svými čepelími. *Ókubi* vsutku působí oproti dřívějším zjevením výrazně děsivějším dojmem. Prvně je slyšet jeho znepokojující smích, po němž následuje záběr, který celý zabírá tento ohromný *jókai*. Prostříh na tento záběr s lehce zpožděným, ale náhlým

⁴⁶ V jiných příbězích označování jako *noppera-bó*.

⁴⁷ Zuby nabarvené na černo byly napříč japonskou historií symbolem krásy.

zvukovým efektem fungují trochu jako „lekačka“. Zřejmě tomu výrazně pomáhá, že divák nečeká „detail“ rovnou na obličej příšery. Samozřejmě nejde o detail, ale veškeré záběry na tento obličej díky jeho velikosti jako detail působí a vytváří zneklidňující pocit z jeho sledování. Jedná se o jeden z nejvíce hororových momentů celé trilogie. Méně se zde klade důraz na estetiku kostýmů a masek a klade se důraz na práci se stříhem a rámováním.

6.6 *Dokonání trestu*

Když zbývá potrestat posledního (hlavního) antagonistu, přemění dva *jókai* svou podobu na muže zabité ve výše popsané scéně a proklouznou se své oběti do domu. Rozhovor těchto tří pak pozoruje jeden z protagonistů – *rónin* Jasutaro. Avšak z jeho pohledu to vypadá pouze jako monolog poslední oběti. *Jókai* s ukradenou podobou mužů se jeho očím nenabízí. Ti se vzápětí přemění na své původní démonické podoby a brzy jsou obklopeni početnou skupinou nejrůznějších *jókai*. Někteří jsou snadno rozpoznatelní jako například démon *oni*. Společně se všichni vrhnou ve zpomalených záběrech na svou oběť, která jen bezmocně máchá mečem, aniž by způsobila kterémukoliv z nich zranění. Více než dvě minuty trvající sekvence kulminuje, když se nešťastný samuraj vysílením a strachy skouklí do rohu pokoje. Tehdy jeden z démonů zavelí zvednutím své hole a všichni *jókai* se vytrácí. To indikuje, že je jejich vůdcem, takže mají tyto bytosti ve svém společenství hierarchii. To se více vrací v druhém díle série, kde má tento *jókai* s holí výraznou roli jakožto vůdčí postava ústřední skupinky *jókai*. Design této bytosti zvané *abura-sumaši* téměř jistě čerpal z verze, jakou pro své komiksy nakreslil Mizuki Šigeru, neboť jsou si velice podobní a sdílejí i charakterové rysy (více v kapitole o *Jókai diasensó*).

Dlouhé zpomalené záběry v této scéně mají především funkci estetickou. V druhé řadě také umožňují divákům prohlížet si kostýmy a masky jednotlivých démonů, kteří se střídají v obraze. Jejich takřka taneční pohyby dávají najevo, že si se svou obětí jen hrají a mají z toho zábavu. Celé to působí téměř hypnoticky, což podtrhávají i táhlé tóny v hudbě, podivné zvukové efekty a smích *jókai*. Scéna je úsporně nasvícená, tudíž se někteří z nich skrývají ve stínech v okrajích záběrů.

Poté, co všichni *jókai* zmizí, smyslů zbavený antagonistu považuje jednoho ze svých poddaných za démona a zabije ho. Jeden z nejčastěji adaptovaných duchařských příběhů v Japonsku *Tókaidó jocuja kaidan* rovněž obsahuje motiv vraždy, kdy pomatený člověk v domnění, že útočí na démona, zavraždí někoho sobě blízkého. Jedná se o velice krutý způsob, jakým *jókai* trestají

své oběti. Jedno z mnoha filmových zpracování *Jocuja kaidan* (r. Misumi Kendži, 1959) produkovalo studio Daiei v 50. letech.

Jak bylo výše řečeno, *ronin* Jasutaro pravděpodobně není schopen *jókai* vidět. Přesto, že byl celé této podívané přítomný, nijak ji později neadresuje. V poslední scéně filmu říká pouze, že některé věci na tomto světě člověk nemůže vysvětlit. To naznačuje, že se tu *jókai* zjevují pouze lidem, kteří se nějak prohřešili, nebo jen těm, kterým sami chtějí.

6.7 Průvod

Každý film z *Jókai* trilogie má v závěru sekvenci průvodu *hjakijagjó* (viz kapitolu Kontext k analýze *Jókai* trilogie). Zatímco na obzoru začíná svítat, *jókai* se ve zpomaleném záběru vzdalují ve víceru expozicích. Tančí, skotačí, létají vzduchem, smějí se a někteří spolu zdánlivě komunikují. Několik z nich nese tři velké sudy. Jejich obsah i význam však není nijak vysvětlen ani naznačen. Tento průvod je čistě esteticky-symbolické rozloučení. Jak průvod mizí v dáli, hudba se tlumí a redukuje jen na malý počet zvuků, dokud zcela neutichne.

V *Jókai hjaku monogatari* nejsou *jókai* charakterizovány jako zlé bytosti. Naopak trestají pouze antagonisty příběhu, a to i přes to, že postava Jasutaroa byla jedním z hostů, kteří neprovedli vymítací rituál. Jeho kladná charakteristika tu zjevně stačí k tomu, aby se nestal jednou z obětí. Závěrečný průvod duchů by v jiných hororových snímcích byl konvenčním indikátorem, že zlo nebylo zcela poraženo a existuje dál. Zde má naopak spíše oslavný význam – zlo bylo poraženo těmito nadpřirozenými silami, které se nyní z úspěchu radují v tradičním průvodu. Scéna však nemá jednoznačně vítězné emoce, protože hudba a zvuky, které zní, mají stále znepokojující děsivý nádech. Dojmy z této scény umocňuje scéna následující (a závěrečná), kde Jasutaro vysloví již dříve zmíněná slova o nevysvětlitelných jevech tohoto světa.

7. Případová studie č. 2: Jókai daisensó (1968)

Ve druhém díle *Jókai* trilogie, jehož název by se dal přeložit jako „Velká válka *jókai*“, se do feudálního Japonska dostává starověký babylónský upír Daimon⁴⁸. Díky jeho původu se tedy technicky nejedná o zástupce japonských *jókai*. V této kapitole bude i tak často podléhat analýze, neboť právě v této postavě je nejvíce patrný vliv *kaidžú* filmů. Ten je však přítomný i v samotném tématu filmu *Jókai daisensó*. Tím tématem je ochrana japonské identity exponované nežádoucím invazním elementům. O tu se v něm společnými silami zasazují *jókai* jakožto reprezentanti japonské národní kultury. Tento motiv se v menší míře objevil již v *Jókai hjaku monogatari* (viz předchozí kapitolu), ale ani tam se zdaleka nejedná o první podobný případ.

Ve starších filmech a dalších médiích se také nacionalisticky využívá kulturní tradice pro propagaci Japonska ve střetu se zahraničím. Slavné jsou animované filmy z dob 2. světové války, kde se do bojů proti spojeneckým vojskům zapojil Momotaró; *Momotaró no umiwaši* (r. Seo Micujo, 1943) a *Momotaró: Umi no šinpei* (r. Seo Micujo, 1945). Momotaró je postava z velmi známého příběhu pro děti o chlapci, který se vylíhnul z broskve a bojuje proti zlým démonům *oni*, kteří kradou poklady a unášejí lidi. V těchto propagandistických pohádkách jsou spojenečtí vojáci znázorněni s rohy na temenech. To vytváří jednoduchou asociaci s démony *oni* – pro dětské diváky snadno rozlišitelné zlo. Stejná reprezentace nepřátel Japonska za 2. světové války se objevovala i například v komiksu, kde rovněž touto formou podněcovala občany k šetření úspor.⁴⁹

O něco větší podobnost s filmem *Jókai daisensó* má příklad z období První sino-japonské války (1894-1895). Umělec Utagawa Jošiiiku vytvořil komické dílo s názvem *Kokkei Jamatošiki* a v něm formou karikatury znázornil tento konflikt jako boj Japonců s různými *jókai*, kteří měli reprezentovat čínské vojáky.⁵⁰ Podobnost je v motivu války s *jókai*, avšak zásadní rozdílem oproti oběma uvedeným příkladům je v *Jókai daisensó* role, kterou reprezentují samotní *jókai*. V uvedených historických příkladech symbolizují *jókai* nepřátele Japonců. Zastávají zápornou roli, která je jim často přidělována v tradičním folklóru. V 60. letech však přišel obrat v reprezentaci především vlivem *mangy* Mizuki Šigeruho, který z *jókai* udělal vtipné roztomilé

⁴⁸ Daimon byl vytvořen tvůrci tohoto filmu, nejedná se o postavu starověkých legend. Walter Burkert ve své knize *Greek Religion* (Harvard University Press, 1985) uvádí, že jméno Daimon je pravděpodobně odvozeninou od starořeckého δαίμων. Ačkoli původní význam tohoto slova je jiný, jde o předchůdce slova „démon“, které má naopak podobný význam v mnoha evropských jazycích. Dalo by se říci, že jde o evropské označení pro to, co v japonštině označuje slovo „*jókai*“. Jde tedy lingvisticky o přímý protiklad japonských démonů.

⁴⁹ REIDER, Noriko T., Transformation of the Oni: From the Frightening and Diabolical to the Cute and Sexy. *Asian Folklore Studies* 62, 2003, c. 1, s. 147.

⁵⁰ PAPP, Zilia, Monsters at War: The Great Yōkai Wars, 1968-2005. *Mechademia: Second Arc* 4, 2009, c. 1, s. 226.

bytosti s kladnými vlastnostmi, jakými jsou přátelství a empatie. Tento nový obraz byl adaptován i pro *Jókai daisensó* a z toho, co dříve byli nepřátelé Japonců se záhy stávají symboly jejich vlasti.

Samotný název „*Jókai daisensó*“ použil už Mizuki pro svůj vícedílný komiks vydávaný v roce 1966. Tento komiks byl o dva roky později adaptován v seriálu *Gegege no Kitaró*. Adaptace se od předlohy trochu liší, avšak téma je zachováno. Následující popis je popisem seriálové verze příběhu, na němž se rovněž Mizuki podílel. Ten měl televizní premiéru jen pár měsíců před kinopremiérou filmového *Jókai daisensó*. V Mizukiho příběhu se do Japonska dostávají klasická západní „strašidla“ jako Drákula, vlkodlak a „západní“ čarodějnice a plánují z této země udělat nové království „*jókai*“.⁵¹ To se nelíbí japonským *jókai* a vydají se s nimi do boje. Z toho je cítit silný patriotismus a kdybychom se pokusili interpretovat dílčí body příběhu, tak možná až alarmující nacionalismus. Kupříkladu jedna z kladných postav, která je jen poloviční *jókai*, je kouzelným pohledem jednoho z antagonistů očarována a své přátele zradí. To lze s trochou představivosti číst, jako že daná postava není „čistokrevné“ japonské dědictví, a tak je snáz omámen západními kouzly. Hlavní protagonista Kitaró je taky v jednu chvíli takto očarován, ale po získání vesty, kterou zdědil po svých předcích, se vůči kouzlům západních strašidel stane imunním. Síla předků a tradic mu pomůže odvrátit invazi. Taková témata se výrazně propsala také do hraného *Jókai daisensó*, i když samotný příběh se výrazně liší. Už i časově je děj zasazen do období Edo (stejně jako *Jókai hjaku monogatari*), zatímco komiks a seriál se odehrávají v současnosti.

7.1 Daimon a přistání v Japonsku

Začátek *Jókai daisensó* představuje hlavního antagonistu příběhu. Tím tentokrát na rozdíl od ostatních filmů série není člověk, ale monstrum Daimon. Daimon je od počátku prezentován jako krutá bytost, když zabije muže, kteří ho probudili z mnoha tisícileté hibernace. Pro jeho vizuální stránku se tvůrci zřejmě inspirovali jak u starých babylónských legend⁵², tak i u *kaidžú* příšer, jakými jsou Godzilla, Rodan nebo Ghidorah. Má zelenou šupinatou kůži, na rukách i nohách má dračí pařáty a v obličejí připomíná ještěra. Jeho pohyby jsou pomalé a těžkopádné, zato ničivé. Na rozdíl od *kaidžú* je však Daimon humanoid, který třímá v ruce jakousi starou zbraň připomínající žezlo nebo sekeru.

⁵¹ V uvozovkách se slovo nachází proto, že tato západní strašidla jsou v příběhu takto označována. Japonci slovem *jókai* neoznačují výhradně japonská strašidla, ale strašidla obecně (viz kapitolu *Jókai*).

⁵² PAPP, Zilia, Monsters at War: The Great Yōkai Wars, 1968-2005. *Mechademia: Second Arc* 4, 2009, c. 1, s. 230

Oproti Mizukiho komiksu, který byl volnou inspirací pro tento film, zde není vysvětleno, proč si Daimon zvolí jako svůj nový domov právě Japonsko. Avšak jednou z jeho schopností je obrátit lidi na svou stranu, podobně jako to dělá v Mizukiho komiksu jedno ze západních strašidel pohledem. Daimon však nejprve tohoto člověka zabije a poté, co se napije jeho krve, na sebe vezme jeho podobu. Dá se to tedy interpretovat podobně. Daimon jakožto vetřelec ze Západu bere Japoncům jejich autonomii, a to jak přímo formou nápodoby, tak i prostřednictvím vlivu člověka, v něhož se proměnil. Je třeba také upřesnit, že ve filmu tuto schopnost použije pouze na tři dospělé mužské postavy. Krví žen a dětí se jen živí. Není však upřesněno, zda jde o vlastní volbu této postavy, či je její schopnost na muže limitována.

Že bude zlomyslný Daimon Japonsku hrozbou pro kulturu, je patrné hned po jeho příletu. Bere na sebe podobu místního smírčího soudce a v jeho sídle okamžitě zničí *shintó* a buddhistický oltář. Podle rychlosti a vzteku, s jakými to provede, je vidět, že ho silně iritují a možná nějakým způsobem omezují či ohrožují. Dokonce na to vezme kopí, snad aby se nemusel dotýkat spirituálních symbolů. V přeneseném významu jejich přítomnost znamenala, že se lidé budou dále klonit k japonské spiritualitě a způsobu myšlení. Tomu chce vetřelec zamezit. Pes, který v tomto domě žije patrně pozná, že nejde o jeho pána, a vytrvale na něj štěká. Daimon ho umlčí rychlým švihem meče. Příznačně se jednalo o psí plemeno shiba-inu, které je spolu s akita-inu nejtypičtější rasou japonských ostrovů. Tudíž šlo o další rušivý element pro infiltrovaného démona ze Západu.

7.2 *Kappa*

Jednou z nejpoblárnějších japonských bytostí je *jókai kappa*. Čechy bývá přirovnáván k jejich vodníkovi. *Kappa* vypadá jako kříženec žáby, želvy a člověka. Stejně jako český vodník je závislý na přísunu vody, avšak místo šosu musí mít namočenou jakousi miskou, která se nachází na jeho temeni. Ačkoli Mizuki Šigeru o něm psal v 60. letech komiks *Kappa no Sanpei*, oblíbenost tohoto démona vzkvétala již celé 20. století, kdy se propracovával do popkultury. Jeho původní obrázek v japonském folklóru příliš veselý není, příběhy ho často vyobrazují jako nevyzpytatelné, často brutální a nechutné stvoření. Postupně se z něj však stala postava často využívaná i v marketingu či k podpoře turismu.⁵³

Není s podivem, že tvůrci tohoto *jókai* nezasadili do ostatních filmů trilogie, přestože je velmi populární. Oproti jiným japonským démonům působí jeho moderní obraz o něco úsměvněji,

⁵³ FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Berkeley, CA: University of California Press, 2015, s. 157-163.

a tak by do jejich temnější atmosféry nezapadl. *Jókai daisensó* má každopádně odlehčenější tón a Kappa (ve filmu jde o jeho jméno) zde má mezi *jókai* nejvýraznější úlohu. Ztvárnil ho dospělý herec průměrného lidského vzrůstu. To neodpovídá původnímu folklornímu pojetí této bytosti, která bývá popisována jako démon o velikosti lidského dítěte.⁵⁴ Přitom jiný *jókai* (*abura-sumaši*), který je podle legend nízkého vzrůstu, je i v tomto filmu malý – ztvárněný dětským hercem. Tvůrčí rozhodnutí udělat z Kappy vysokou postavu však možná přišlo z prostého důvodu, že by to byla role pro dítě náročná. Jeho projev je od počátku groteskní a velmi fyzický nemluvě o komické hře s hlasem.⁵⁵

Kappa je prvním *jókai*, se kterým se Daimon setká. Děje se tak během první čtvrt hodiny filmu, což je výrazně dříve, než kdy se objevil první *jókai* v příběhu *Jókai hjaku monogatari*. Na rozdíl od lidí dokáže Kappa (a později i ostatní *jókai*) vidět skrz jeho přestrojení a spatří jeho pravou tvář. Rozhodne se ho konfrontovat, přičemž se chvástá, že je pánem tohoto sídla a Daimona vyháňá slovy, že je pro něj potupa, když v „jeho sídle“ někdo dělá, co se mu zachce, bez jeho svolení (Tím se zde poprvé naznačuje xenofobie vůči neznámým vetřelcům.). Kappa zaujme *sumó* postoj a pokusí se s Daimonem utkat. To je podle legend oblíbený způsob boje těchto vodních démonů.⁵⁶ Babylónský upír Kappu snadno porazí a třením jeho hlavy o dřevěný sloup mu zahřeje misku na vodu, což ho přiměje k úprku. Během této scény je vidět několik atributů, které mají Japonci s Kappou spojené. Pro zahraniční publikum zas scéna funguje jako rychlé seznámení s jeho schopnostmi, které bude i dále ve filmu využívat, a zároveň seznámení s detaily folklóru.

7.3 Sídlo *jókai*

Další motiv, který se v tomto filmu odehraje relativně brzy, je seskupení více *jókai* v jedné scéně. K tomu dojde, když jde Kappa varovat ostatní před neznámým vetřelcem. Své démonické přátele hledá v jakési opuštěné zarostlé budově. Scéna podkreslená tajemnou až děsivou hudbou je vystavěna, jako by se o něj divák měl strachovat. Sám Kappa se chová ostražitě a volá své přátele, aniž by dostával odpověď, což zvyšuje napětí. Jako první se mu zjeví deštníková příšera známá z prvního dílu jako Kasa-obake. V tomto filmu ho sami *jókai* oslovují jako Karakasa, což je alternativní jméno pro tuto bytost.⁵⁷ S oběma označeními se lze ve folklóru setkat. Jelikož k celé trilogii psal scénář stejný autor – Jošida Tecuró – dá se

⁵⁴ Tamtéž.

⁵⁵ Stejně rozhodnutí však učinili i tvůrci novodobé verze *Jókai daisensó* (r. Miike Takaši, 2005), kde Kappa rovněž vystupuje.

⁵⁶ FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai...*, s. 157-163

⁵⁷ Respektive zkrácená forma alternativního jména karakasa kózó.

předpokládat, že tato označení prostřídal úmyslně jako odkaz na různorodá pojetí stejných mýtů. Zároveň se tím možná tvůrci pokoušeli odlišit světy prvního a druhého filmu, které se neprolínají. Pro zjednodušení zde bude nadále užíváno označení Kasa-obake.

Kasa-obake Kappovi položí ruku na rameno, čímž ho vyděsí. Tím kulminuje paradoxní situace, kdy se *jókai* bojí sebe navzájem. Rovněž to předkládá odlišný obraz těchto bytostí, než jaký měly v *Jókai hjaku monogatari*. Tam byly více skrývané a sporadicky ukazované napřímo v celcích a dlouhých záběrech. To se zde obrací. Symbolicky se tu sice nejprve také schovávají, avšak záhy vylezou se svých úkrytů a ukáží se na kameru, kde již zůstanou. Od teď se stávají ústředními hybateli děje.

Kasa-obake a Abura-sumaši mají stejný design jako v předešlém díle, zato Rokurokubi je ztvárněna jinou herečkou s jiným líčením. Dlouhé černé vlasy, výrazně bledá tvář i rty a široce rozevřené oči připomínají moderní japonské duchy typu Sadako a Kajako z hororů *Kruh* (Ringu, r. Nakata Hideo, 1998), respektive *Nenávist* (Džuon, r. Šimizu Takaši, 2002). Možná i díky těmto konotacím spolu působí na dnešního diváka Rokurokubi jako jediný *jókai* tohoto filmu děsivě. Jiný ženský démon, který se představí v této scéně, má sice rovněž splývavé černé vlasy, avšak jeho něžná povaha a směšný druhý obličej umístěn na jeho týlu, mu odebírají takřka veškerou děsivost.⁵⁸ Ač se tedy od své verze z *Jókai hjaku monogatari* vizuálně odlišuje, způsobem reprezentace jí je Rokurokubi podobná. Rokurokubi má navíc jako jediná hlubší hlas. Ostatní *jókai* mají hlasy vysoké až dětské. Což je přibližuje k animovaným hrdinům ze seriálu *Gegege no Kitaró* a oddaluje je od Daimona s hlubokým chraplavým hlasem.

Další prvek odlišující *jókai* od Daimona je jejich mobilita. Jak bylo výše řečeno, Daimon působí těžce a ztuhle, neotáčí hlavou, ale rovnou celým tělem jako mnohá gigantická *kaidzú* monstra. To je jistě způsobeno mohutným kostýmem, jaký na sobě herec má. Většina *jókai* ztvárněna lidmi má oproti tomu lehčí kostýmy, a tak se pohybují více a svižněji. A opět je to odlišuje nejen od Daimona, ale i od konvenčních reprezentací tradičních japonských bytostí, a zároveň přibližuje k populárním animovaným seriálům.

Tato scéna *jókai* ustanovuje jako hlavní hrdiny filmu. Současně je i polidšťuje pro snazší sympatizování s nimi. Je ukázáno, jak spolu mluví lidskými hlasy, prožívají lidské emoce jako strach, údiv nebo hněv a mají i lidské pohyby. V předchozím filmu byli častěji snímáni

⁵⁸ Původ tohoto *jókai* jsem nenalezl, je proto možné, že jde o originální bytost vymyšlenou pro tento film a zřejmě především pro pozdější komickou scénu se strážci brány. Nicméně i tak se tvůrci možná částečně inspirovali ve folklóru. Konkrétně v démonické ženě přezdívané *futakuchi-onna*, kterou zmiňuje kniha *Anime and Its Early Roots in Early Japanese Art* (Folkestone: Global Oriental 2010) od Ziliy Papp. *Futakuchi-onna* má schopnost manuálně ovládat své vlasy a na týlu se jí nachází její druhá ústa. Nikoliv však celý obličej.

„mystický“ ve zpomalených záběrech či částečně skrývání pomocí stínů, rámování a stříhové skladby (viz předchozí kapitolu).

Podobně sebereflexivní moment, jakým byl prolog prvního dílu, se vyskytne v této scéně, když Abura-sumaši Kappově varování nevěří. Abura-sumaši tvrdí, že netvor, jakého Kappa popsal (tedy Daimon) neexistuje, neboť se nenachází v žádné příručce o *jókai*. Jako důkaz mu dvě takové knihy vloží do rukou. Takovéto „příručky“ byly již v období Edo skutečně sestavovány, a právě z těch dodnes nejvíce čerpá japonská popkultura vyobrazující *jókai*. Celá tato trilogie silně vycházela z *jókai* katalogů od Torijamy Sekiena.⁵⁹

⁵⁹ PAPP, Zilia, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*. Folkestone: Global Oriental 2011, s. 168.

7.4 Lidé a jókai

Dětské postavy se v prvním filmu vůbec nevyskytovaly. Prostředek Šin'ničiro sice měl dětské chování, avšak určené spíše pro odlehčení vážného nádechu filmu. Druhý díl již malou roli dětem dá, a dokonce v příběhu sehraje roli prvních lidí, co se střetnou s *jókai*.

Dvě malé děti prchající před bandou mužů, kterou vede přestrojený Daimon s touhou po mladé krvi, se schovají do „svatyně příšer“ – jde o místo, kde se odehrála výše popsaná scéna. Mladší sourozenec se trochu bojí, ale ten starší ho uklidní, když mu poví „Nedělej nic špatného a bude to v pořádku.“ Patrně věří, že *jókai* trestají pouze „zlé lidi“, jako to bylo znázorněno v *Jókai hjaku monogatari*. Když děti posléze *jókai* potkají, neprojevují žádné známky strachu a rovnou je žádají o záchranu. Naopak *jókai* jsou z jejich přítomnosti trochu nesví, a to především, když zahlédnou amulety, co visí dětem na krku. Tyto amulety se nazývají *omamori* a mají v Japonsku staletou tradici. Obsahují buddhistické modlitby pro štěstí a ochranu nositele⁶⁰, proto je japonská strašidla nemohou vystát a děti je musí schovat.

Díky výpovědi dětí začne Abura-sumaši věřit, že místního smírčího soudce ovládl neznámý netvor. To následně potvrdí i na scéně nově příchozí *jókai* s vlčí nebo liščí hlavou, který umí při zadržení dechu použít svůj pupek pro projekci vzdáleného dění. Ostatní démoni tohoto oslovují „Ungaikjó“. V tradičním folklóru se tímto jménem však označuje *jókai*, který má podobu zrcadla a v němž se lidé vidí jako příšery. Takto byl reprezentován i v komiksu Mizuki Šigeruho.⁶¹ Jeho obraz byl pro tento film zcela změněn a funguje pro postavy jako „boží oko“, které využívají ve filmu vícekrát. Zřejmě byl takto upraven pro usnadnění narativu a jméno mu bylo ponecháno pro jeho zvучnost. (Spolu s ním příchozí Aobózu se také liší od svých původních zobrazení, avšak nemá v příběhu výraznou roli, tak se o něm nedá říci více.)

Abura-šumaši, který mezi *jókai* patrně zastává vůdčí roli, se rozhodne proti Daimonovi zakročít, protože přítomnost cizího démona podle něj „zostuzuje japonské příšery (*obake*)“. Prvním krokem je ochránit děti, které u nich hledají pomoc. Muži, kteří uprchlé děti hledají, na moment ze strachu z duchů zaváhají, než vstoupí dovnitř „svatyně“. Tito muži pouze domněle poslouchají rozkazy svého smírčího soudce, který byl před svou smrtí charakterizován jako kladná postava. Ale jelikož *jókai* tu mají trestat jen špatné lidi, mají zjevně i oni nečisté svědomí. Daimon je však ujistí, že pokud se objeví *jókai*, tak se o ně dokáže postarat. A tak muži pokračují dovnitř.

⁶⁰ SATO, Ava, Guide to Japanese Lucky Charms Omamori for the New Year 2023. *Japan Truly*, 2023. Dostupný na < <https://japantruly.com/japanese-lucky-charms-omamori-for-new-year/> > [vyšlo: 14.03.2023, cit. 03.08.2023].

⁶¹ PAPP, Zilia, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*. Folkestone: Global Oriental 2011, s. 141.

Tady zřejmě dochází k chybě kontinuity, neboť následně se ve svatyni nachází muži bez Daimona. Kdyby se dále ve scéně Daimon nacházel, měla by skupinka *jókai* velké problémy před ním děti ochránit. Bez jeho přítomnosti je to pro ně snadné. Družinu mužů se rozhodnou vyděsit, a ještě jim udělit morální lekci. Stane se to poněkud vtipným způsobem, ve kterém například jeden z mužů šlápne jakémusi *jókai* do úst a ten skousne. Muži jsou tak bezradní, že ani nemáchají bezmocně meči, jako to dělali antagonisté v prvním díle. Na závěr strašení se jim zjeví všichni *jókai* zároveň a vynadají jim za jejich zlé skutky. Poté je nechají utéct s varováním, ať už nečiní žádné zlo. To je velice odlišný způsob „strašení“ než jaký byl k vidění v předchozím filmu. Nikomu nebyla způsobena smrt, a ještě ke všemu se *jókai* snaží padouchy napravit. To je velice podobné morální poselství, jaké se mnohdy objevuje v komiksu a seriálu *Gegege no Kitaró*. Mírumilovní démoni skrze strach antagonistu naučí lepšímu chování.

7.5 *Jókai vs. Daimon*

Schopnost, jež v tradičních mýtech *jókai* využívají velice často, je přeměna na člověka. Většinou ji použijí k převezení své oběti či k průniku do lidského světa. V *Jókai daisensó* ji skupina *jókai* použije k infiltraci sídla smírčího soudce/Daimona. Opět se nabízí porovnat tuto scénu s obdobnou scénou z prvního filmu. Tam si *jókai* sami otevřeli bránu, což se stalo v temném statickém záběru děsivě, ale esteticky působícím. Brána se za skřípotu otevře a znovu zavře, aniž by se démoni zjeví v obraze. V druhém filmu je to sekvence podstatně delší a velice humorná. Nejprve Kasa-obake lízáním tváří strážců brány mezi nimi vyvolá nedorozumění a poté žena-*jókai* se dvěma tvářemi, kterou ostatní démoni v lidské podobě přinesli v nosítkách, vyděsí strážce natolik, že oba omdlí. Znovu je tedy patrný podstatný žánrový rozdíl mezi oběma snímky.

S využitím lidských podob hrdinští *jókai* vysvobodí ženy a děti, jejichž krev je určená pro konzumaci Daimonem a posléze samotného Daimona v jeho pravé formě konfrontují. Ten je však všechny snadno porazí a prakticky zesměšní. Většinu svých triků provádí máchnutím své multifunkční zbraně. V jeho kostýmu by bylo zřejmě obtížné provádět kaskadérské boje či šermování mečem. K šermu sice později mezi Daimonem a jedním dvorním samurajem dojde, ale to je Daimon ve své lidské podobě smírčího soudce.

Na závěrečnou bitvu se ústřední skupina *jókai* dostaví jen díky spolupráci s dcerou smírčího soudce, která je bez váhání zachrání ze zapečetěné nádoby. Dojde tak k jediné ústně domluvené spolupráci mezi lidmi a *jókai* v této trilogii, ve které démoni slíbí, že se Daimona zbaví a zachrání samuraje odsouzeného k smrti. I Mizuki Šigeru v komiksu *Jókai daisensó* přiměl

jókai s lidmi spolupracovat se společným cílem odstranit cizí zlo. Je to jasný odkaz na Japonce vztahující se ke svým tradicím, kterým dávají přednost před zahraničními vlivy. Samotná bitva pro japonskou stranu vypadá opět beznadějně. Když se Daimon naklonuje a znásobí tak svůj vliv na bojišti, dvoutvárná žena zapíská na prsty, čímž přivolá průvod desítek dalších démonů – *hakkijagjó*. Ten vypadá velice podobně jako na konci prvního dílu. Několik expozicí poskládaných přes sebe ve zpomalených záběrech. Jeho příchod navíc potmění bitevní pole a uvrhne ho do estetiky jakéhosi mimoprostorového šera.

Když se Daimon cítí v úzkých vyrostle do gigantických rozměrů a připomíná *kaidžú* monstrum ještě více než předtím. Jde však jen o krátkodobou podobu, neboť ho *jókai* chvíli na to ránou do oka poráží. Daimon však neumírá, pouze se vznese a odlétá pryč. Nebylo potřeba nežádoucí element zničit, pouze vypudit. Svítá slunce a *jókai* se v průvodu odebírají pryč. K tomu tentokrát nehraje mystická hudba s podivnými zvuky, ale klidná vítězná melodie, při níž je slyšet radostné volání démonů, kteří opět zpomaleně skotačí a míří směrem od kamery jak kdyby do nebe. Závěrečný tón *Jókai daisensó* je absolutně vítězný a oslavuje *jókai* jako hrdiny, kteří zachránili Japonsko. Dobrodružnost příběhu je tak řádně završena dobrým koncem, který v tónu předešlého dílu absentoval. Stříhem je i naznačeno, že lidské postavy, které předtím s *jókai* spolupracovali, nyní jejich průvod sleduje. To jde proti klasickému pojetí *hakkijagjó*, v němž je sledování tohoto průvodu tabuizováno. Zde však v lidských postavách vyvolává zaslepenou radost, až zapomenou na mrtvolu smírčího soudce, která jim leží v prachu u nohou. To působí velice naivním a až příliš optimistickým dojmem dobrého konce. Postavy hledí na nebe, kde svítá slunce a začíná nový den.

8. Případová studie č. 3: Tókaidó obake dóčú

Co se týče zobrazování *jókai*, závěrečný díl *Jókai* trilogie (společně režírovaný oběma režiséry dílů předchozích) kupodivu není velkolepým festivalem nebo vyvrcholením série. Přítomnost *jókai* je v něm ze tří filmů nejmenší a podružná hlavnímu příběhu. Jejich nepřítomnost je podmíněna i faktem, že se oproti předchozím dvěma dílům velká většina filmu odehrává ve dne. Jak již bylo dříve zmíněno, má *Tókaidó obake dóčú* blízko spíše k žánru *čanbara*, který v 60. letech zažíval zlatou éru například díky snímkům Kurosawy Akiry *Yojimbo* (*Jódžimbó*, 1961) a *Sanjuro* (*Cubaki Sandžúró*, 1962) nebo mnohodílné sáze o slepém šermíři Zatóičim od Daiei – např. film *Zatóiči hataši-džó* (1968) režírovaný Jasudou Kimijošim, který těchto snímků natočil celkem šest. Mladší režisér Kuroda Jošijuki již sice měl na kontě dva snímky žánru *čanbara*, avšak s Jasudovými zkušenostmi se srovnávat nemohl. A tak je dobře možné, že právě proto byl Jasuda přizván ke spolurežii na *Tókaidó obake dóčú*.

Název tohoto snímku jako jediný z trilogie neobsahuje slovo *jókai* a dokonce toto slovo jedinkrát nepadne ani v dialozích. Nabízí se vysvětlení, že označení *jókai* se více rozšířilo až v období Meidži⁶² a tvůrci zde i s ohledem na žánr *čanbara* chtěli v rámci možností zachovat historickou přesnost. Místo toho je zde použito obecnější a starší slovo *obake*, tedy spíše příšera. Tókaidó je historická dopravní tepna mezi městy Kjóto a Edo (dnes Tokio), na níž se příběh odehrává. Celý název by se dal přeložit jako „S příšerami cestou Tókaidó“. Jedna z mnoha japonských pověr se týká světové strany severovýchodu. Například štít domu by neměl tímto směrem mířit, neboť to „přináší smůlu“.⁶³ A právě cesta Tókaidó ve směru z Kjóta vede severovýchodně. Tato velmi frekventovaná silnice byla rovněž použita jako místo děje i v proslulé *kabuki* hře *Tókaidó jocuja kaidan*, o které již byla řeč dříve. Tókaidó má tedy i díky tomuto slavnému příběhu v japonském povědomí jakousi reputaci cesty duchů, což slouží jako dobrý precedens pro zasazení dalších děsivých příběhů do této lokace.

Hlavní dějová linka však *jókai* využívá minimálně. Spíše jde o duchařský příběh o mateřské lásce, která překonává smrt. Motivy nadpřirozena, které posouvají děj, tu ve mnoha případech nejsou dílem *jókai*, s jakými jsme se dosud v této práci setkali. V několika scénách se dějí události, které by se na západě přisuzovali třeba poltergeistům. Jako příklad může posloužit sekvence, v níž se poprvé objevuje protagonista Hjakutaró. Probuzení z děsivého snu, problikávající lucerna, halucinace, hlas přicházející odnikud volající samurajovo jméno,

⁶² FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Berkeley, CA: University of California Press, 2015, s. 19.

⁶³ OKUYAMA, Yoshiko, *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Lanham, MD: Lexington Books 2015, s. 76.

a nakonec bez příčiny rozlomený amulet *ofuda*. To vše se stalo, aniž by se zjevil jakýkoli démon či jiná bytost. V průběhu filmu se divák dovídá, že šlo pravděpodobně o duši Hjakutaróova pána, který ho chtěl upozornit na svůj skon. Nejde tedy o *jókai* jakožto strašidlo zaznamenané v encyklopediích o jemu podobných bytostech, ale o paranormální jev. Jak bylo nicméně řečeno v kapitole o fenoménu *jókai*, je tento termín velmi pružný a může označovat právě i takové nevysvětlitelné události, jako je extrémní počasí nebo v tomto filmu přítomnost duše zesnulé osoby.

Když se *jókai* jakožto viditelné bytosti přeci jen v obraze vyskytnou, výrazně se liší od těch z minulých filmů. A to nejen formou reprezentace vizuální, ale i funkční.

8.1 Kletba a smrt kněze

Ihned v počáteční scéně *Tókaidó obake dóčú* se objevují motivy známé z prvních dvou filmů. Na místě, které se příznačně nazývá Onizuka (Pahorek *oni*), vyruší skupina samurajů starého muže při modlení u podivné *šintó* svatyně. Ten odhalí, že se zde chystají někoho přepadnout a varuje je, že pokud tak učiní, postihne je hrozná kletba, neboť Onizuka je místo, které spojuje lidský svět a svět démonů. Samurajové nejen, že starého muže nevyslechnou, ale dokonce mu mečem zasadí dvě rány. Kletba se začne mírným způsobem projevovat okamžitě, když jednomu ze samurajů na chvíli neviditelná síla vytrhne důležitý dokument z rukou, než ho znovu chytí. Opět tu máme motiv neuposlechnutí starého člověka, který by měl evokovat moudrost a autoritu, a motiv nerespektování varování vázaného na jakési posvátné spirituální místo. Znovu se tedy postavy odcizují od tradičních japonských hodnot, což z nich okamžitě dělá postavy nesympatické. Po diváckých zkušenostech předchozích dílů se dá dopředu předpokládat, že tato kletba se jim stane osudnou. Co se však objevuje poprvé, je řeč o vstupu do démonické dimenze. Ta se ve folklóru rovněž objevuje. Právě tam sídlí *jókai* a opouští ji (většinou) za soumraku, kdy vstupují do naší dimenze – tedy „lidského“ světa. Nicméně se zde tento motiv více nerozvíjí a svět *jókai* již dále zmíněn není.

Starý pán, který samuraje varoval, po první ráně mečem zůstává naživu. Druhá rána ho také rovnou nezabije a stařec se ještě dokáže doplazit domů předat vzkaz vnučce, než ranám podlehne. Podobná scéna se objevila již v o tři roky starším filmu *Daimadžin*, v němž *šintó* kněžka, která varuje antagonistu filmu před boží mstou, odolává mnoha ranám mečem, než konečně zemře. Tento stařec je pravděpodobně také knězem. Před samuraji se označí za správce Onizuky a správa svatyně je jednou z povinností kněze. Filmové studio Daiei tak dvakrát použilo motiv kněze, který je patrně chráněn jakousi vyšší mocí. V případě *Daimadžina* kněžku

zřejmě chránili *kami*. Z *Tókaidó obake dóčú* nicméně vyplývá, že by knězovi ochránci mohli být *jókai*, jelikož spravuje jejich portál mezi říšemi. Stejně jako v prvním filmu se tím boří hranice mezi *jókai* a *kami*.

8.2 Saikiči a *jókai*

Když ambivalentní postava Saikiči unese děvčátko jménem Mijo (které se později ukáže být jeho dcerou), utíká s ní skrz temný les. Po náhlém úderu blesku se les ještě více potemňuje a začnou se Saikičimu dít podivné a děsivé věci. Než se *jókai* ukáží na kameru, poprvé za celou trilogii demonstrují moc, jakou nad člověkem mohou mít. Kolem únosce přestanou fungovat zákony normálního světa. Nejprve si uvědomí, že chodí v kruhu, tudíž ho *jókai* patrně uvěznili v nějakém iluzivním prostoru. Následně mu Mijo, kterou nese, začne na zádech těžknout a odpovídat, jako by mluvil někdo jiný. To se po chvíli prokáže, když Saikiči shledá, že nenes malou holku, ale děsivou stařenu s hadem kolem ramen.

Tato podoba odpovídá bytosti zvané *džakocu-babá*, která se objevuje v pracích Torijamy Sekiena, jenž si tuto postavu dost možná sám vymyslel. Její povídku však kuriózně umístil do Číny.⁶⁴ Torijamova původní verze je vizuálně drasticky odlišná od té, jakou kreslil téměř o dvě stě let později Mizuki Šigeru v komiksech o Kitaróovi. Zatímco Torijamova *džakocu-babá* je děsivá stará žena s rozevlátými vlasy oděná v roztrhaném kimonu (prakticky je nahá), Mizuki z ní udělal vcelku roztomilou civilní babičku s drdolem. Torijama její náuru nespecifikoval, ale v Mizukiho komiksu se jedná o postavu zápornou.

Dá se říci, že tvůrci *Tókaidó obake dóčú* v tomto případě Mizukiho verzi zcela ignorovali a spíše se drželi původní Torijamovy. Dlouhé rozpuštěné vlasy a roztrhané oblečení bylo zachováno a nejedná se z podstaty o zápornou postavu – ostatně jako u všech *jókai* této trilogie. Filmová *džakocu-babá* má dokonce to srdce, že Saikičiho pouze vyděsí a hlubokým přiškrceným hlasem přikáže, ať přestane činit zlo. Pokud tak neučiní, vezme ho do nejhlubšího z osmi pekel *džigoku*. Že má tento *jókai* moc uvrhnout někoho do pekla, zřejmě vysoce převyšuje tradiční schopnosti většiny *jókai*, neboť v japonské mytologii je buddhistické peklo⁶⁵ spojováno spíše démony *oni* (viz kapitolu *Jókai*).

Než obludná stařena hříšníka Saikičiho propustí, upozorní ho ještě, že *Tókaidó* je místo, kde sídlí *jókai*. Když Saikiči utíká z místa pryč, vylezou z temnoty další *jókai* a sledují jeho úprk. Tím se potvrzují její slova a prvně vidíme v obraze více démonů zároveň. Došlo k tomu tedy

⁶⁴ TORIYAMA, Sekien, *Kondžaku hjakki šúi*. Edo: Maekawa Jahei 1805.

⁶⁵ Existuje také *šintó* varianta posmrtné říše *jomi*, která se od buddhistického pekla *džigoku* zcela liší.

poměrně vzápětí, co se objevil ten první. To je však téměř v polovině filmu, což je podstatně později, než je první *jókai* ukázán v předchozích dvou dílech trilogie. Vrací se ale motiv z *Jókai daisensó*, že jsou démoni vázání na lokaci. V předešlém filmu to byl Kappa vázaný na sídlo smírčího soudce a ostatní *jókai* zas sídlili v opuštěné budově. Tentokrát je to silnice Tókaidó. To je také přítomno již v legendách. Například *džakocu-babá* je podle Torijamy vázána na hrob svého muže.⁶⁶

8.3 Osm hrobů

Těžko odhadovat, zda název lesa, v níž se odehraje další střet s *jókai*, byl vlastním nápadem tvůrců filmu, či převzatý z jiného média. Známy spisovatel detektivek Jokomizo Seiši vydal v roce 1950 román s názvem *Jacuhakamura* – neboli „Vesnice osmi hrobů“, se kterou vzhledem na rok vydání tvůrci mohli být obeznámeni. Podobnost je nejen ve výskytu řečených osmi hrobů, ale i v přítomnosti kletby, která tuto lokaci provází. Nicméně tyto kletby se značně liší. Jde zřejmě jen o náhodnou shodu názvů nebo možná odkaz tvůrců na populární literární tvorbu té doby.

Chlapec Šinta, který pomáhá Mijo utéct před zlotřilci, ji zavede do lesa označeného jako Osm hrobů. Těsně před vstupem, jenž je vyznačen několika varovnými cedulemi, vytáhne z pochvy malý sekáček a hodí ho bez vysvětlení na zem. Když je v lese pronásledovatelé, kteří cedule zcela přehlédli, doženou, varuje je Šinta, ať zahodí své čepele, jinak budou potrestaní kletbou. Ti ho neposlechnou a brzy na to doplatí.

To byl zjevně Šintův úmysl. Zas a znovu se tu vyskytuje stejný prvek – stará kletba a její ignorace ze strany antagonistů (i když tentokrát neposlechnou chlapce namísto starce). Znalý okolí vzal Šinta Mijo na toto místo s nadějí, že je kletba a *jókai* ochrání. V *Jókai daisensó* malé děti také využily ochrany od *jókai*, avšak tehdy o ni verbálně požádaly. V *Tókaidó obake dóčú* děti běží na zakleté místo s vědomím, že se jim tam ochrany dostane. Oba případy jsou velice atypické pro tradiční japonský přístup k těmto bytostem. *Jókai* je něco, čemu se běžný Japonec chce vyhnout a chová se tak, aby žádného nepopudil. Dokonce není výjimečné, aby rodiče pomocí *jókai* vychovávali své děti (viz kapitolu *Jókai*). O pomoc se v tradiční japonské kultuře žádají takřka výhradně božstvo *kami* nebo Buddha.

Kletba začne účinkovat okamžitě. Samurajům se zjevují *jókai*, před kterými uprchnou na zamlženou mýtinu. Tam natrefí na osm hrobů, které se prolínačkou octnou na scéně. Tehdy jsou to samurajové, kdo se pokusí zdvořile požádat o pomoc. Tuto žádost směřují směrem k hrobům.

⁶⁶ TORIYAMA, Sekien, *Kondžaku hjakki šúí*. Edo: Maekawa Jahei 1805.

Ačkoliv si zprvu myslí, že jim bylo vyhověno, ve skutečnosti se po chvíli hroby změní v *jókai* a vrhnou se na muže. Celá tato sekvence vizuálně velmi připomíná *Jókai hjaku monogatari*. Mizanscéna má podobnou mlžnou estetiku a ukáže se několik *jókai* divákům známých z prvního filmu. Jeden ze samurajů dokonce vysloví označení „*noppera-bó*“, když se tento démon bez tváře zjeví v podobě Šinty a Mijo. To znamená, že je s legendami o tomto *jókai* obeznámen, neboť termín „*noppera-bó*“ znamená „mnich bez obličeje“, což je i jeho původní podoba z folklóru. Ale zde se ukazuje v podobě dětí, tudíž by ho těžko samuraj označil jako mnicha.

Když nakonec démoni padouchy obklopí, dojde k podívané, jaká byla již v závěru *Jókai hjaku monogatari*. *Jókai* v několika expozicích poskakují kolem samurajů, kteří bezmocně máchají meči, než přijdou o vědomí. Tehdy čísi démonický hlas prohlásí, že ač by je neměli nechat odejít živé, protentokrát je propustí. Nevysvětlí ale proč, což z tohoto milosrdenství dělá dost podivný a překvapivý krok ze strany *jókai*, už jen proto, že ho v tomto filmu udělají dvakrát.

8.4 Hrací kostky a trest

Co působí jako kulminace hlavního duchařského příběhu, je scéna, ve které šéf zločinecké bandy Kanzo ve svém doupěti hraje s Mijo kostky o to, zda ušetří jejího čerstvě znovuobjeveného otce Saikičiho. Tipují, zda na vržených kostkách padne lichý či sudý součet. Ze tří her vždy vyhraje Mijo, a to i v případě, kdy se Kanzo pokusí podvádět. Tehdy Saikiči prozradí, že tyto kostky sám vyřezal z kostí své zesnulé ženy.

Scéna má výrazný prvek nadpřirozena, aniž by se objevil či jinak projevil jakýkoliv „encyklopedický“ *jókai*. Přítomná je pouze duše matky Mijo, která je zachována v neživém předmětu, jenž dokáže ovládat. Tím, že se jedná o pravděpodobně nejzásadnější část příběhu, se posiluje dojem, že *jókai* jsou v něm vedlejší. Ti nicméně vzápětí přichází zachránit neřešitelnou situaci, neboť Kanzo odmítá uznat prohru. Za papírovými dveřmi začnou míhat děsivé siluety postav a temný hlas oznamuje, že jdou vykonat trest za prolítí krve v Onizuce. Kletba z počátku filmu se tedy projevuje až zde. Dřívější scény s *jókai* s ní patrně neměly nic společného. Za hrozivého smíchu démonů se začnou klátit pilíře budovy a ta se bortí, než je děj náhlým střihem přesunut jinam.

Jókai nevstoupí dovnitř místnosti, zůstávají jen jako siluety za dveřmi. Je možné, že to bylo estetické rozhodnutí tvůrců, ale nabízí se i vysvětlení, že dovnitř vstoupit nedokáží. V celé trilogii takové omezení není nikdy zmíněno, ale naznačeno ano. V *Jókai hjaku monogatari* si před útokem na antagonistovo sídlo do něj *jókai* sami otevřou bránu, a to i přes to, že díky svým

schopnostem by se dostali dovnitř i neformální cestou (například Kasa-obake to tak dříve ve filmu učinil). V *Jókai daisensó* zas démoni musí při pokusu o svržení Daimona obelstít stráž jeho sídla, aby je pustila dovnitř (Kasa-obake se opět dovnitř dostal i bez toho). To poněkud připomíná evropské upíry, kteří nemohou vstoupit do cizího domu bez pozvání. Podle japonských pověr odpuzuje demony sůl, proto ji lidé sypou před dveře a na parapety oken. Díky tomu by se zlé duše neměly dostat dovnitř. To by nasvědčovalo, že *jókai* mohou do domů vstoupit jen dveřmi a okny, nikoli skrze stěny. Když později do Kanzoova doupěte dorazí Hjakutaró, *jókai* jsou pryč, Kanzo a jeho poskokové jsou také pryč a budova je netknutá. Patrně tedy démoni vytvořili iluzi kolabujícího domu, aby vylákali své oběti ven, kde se na ně již mohou vrhnout.

K tomu dojde v bambusovém lesíku, kde už jen *jókai* muže jednoho po druhém zabijí, z toho dva pomocí iluze, jakou jsme viděli i v prvním filmu. Touto iluzí způsobí, že Kanzo ve dvou svých společnících vidí demony a setne je. (Kanzoa poté zabije příchozí Hjakutaró.) Mimo to se ani *jókai* příliš v této scéně neukáží. Jsou spíše skryti ve stínech a za stromy. Manifestují se hlavně pomocí „paranormálních událostí“ jako je roztočení mlýnského kola a jeho následné vzplanutí či vzduchem poletující hlavy mužů, které zlotřilí samurajové dříve zabili. *Jókai* si tedy se svými oběťmi před smrtí ještě notně pohrají.

Snímek tradičně končí skotačivým průvodem desítek smějících se démonů nasnímaných ve vícero expozicích. Tentokrát míří do svatyně-portálu ze začátku filmu za doprovodu modernější hudby v rytmu rumbly. Hudbou se tedy nijak nevztahuje na japonskou kulturu a folklór. Poslední *jókai* zaleze do portálu těsně před tím, než zcela vyjde slunce. To se již tradic drží, neboť *jókai* se v lidském světě pohybují téměř výhradně za tmy. Nicméně ze tří závěrečných průvodů *hjakijagjó* v *Jókai* trilogii je tento nejkratší a jediný bezvýrazný.

Způsob, jakým je celý děj vystavěn, vytváří pocit, že jsou do něj *jókai* násilně vměstnání, aby *Tókaidó obake dóčú* zapadlo do trilogie. Samotní *jókai* jsou v obraze přítomni velmi málo a většinou zakryti stíny či zabírání z dálky. Především po *Jókai daisensó* se tak jedná o veliký kontrast v prezentaci těchto tradičních bytostí.

9. Závěr

Na rozboru celé *Jókai* trilogie jsme mohli vidět, jak se trendy v japonské kultuře 60. letech propsaly nejen do dílčích scén, ale i do celkového zpracování jednotlivých filmů série. Filmová společnost Daiei byla od úspěchů svých filmů na zahraničních festivalech silně orientována na zámořské trhy a její produkce jim byla přizpůsobována.⁶⁷ Není proto sporu o tom, že některé trendy ovlivňující *Jókai* trilogii přicházely ze Západu. To je ostatně hlavní téma druhého dílu – *Jókai daisensó*. Tato práce je však zaměřena na trendy domácí. V závěru bude shrnuto, jak se každý z trendů, o nichž tato práce pojednává propsal, do celé *Jókai* trilogie. Všechny závěry ohledně vzájemného ovlivňování napříč médii, žánry a díly jsou čistě teoretické na základě pozorování.

9.1 Tradiční reprezentace

Japonská identita je jedním z výrazných motivů trilogie. Na jejím zachování se ale podílí i samotné snímky. Z tradiční kultury, která bývá nositelem národních hodnot, čerpají výrazně, a to jak témata, tak i designem postav. Tvůrci při výběru *jókai*, které použili do příběhů, hledali v knihách Torijamy Sekiena a zřejmě i jiných *jókai* „bestiářích“ sestavených v období Edo či později. Inspiraci však vzali i z atributů, které jim legendy připisují. Typickým příkladem z *Jókai daisensó* je Kappa, který vyzývá Daimona k souboji v *sumó* postoji. Japonští démoni v trilogii reprezentují tradiční Japonsko i svou funkci v příběhu, neboť doslova brání „japonskost“ bojem proti lidem, kteří ji narušují. *Jókai hjaku monogatari* a *Tókaidó obake dóčú* také přimíchávají do tónu i horor, čímž zachovávají prapůvodní pojetí *jókai* jakožto strašidel a navazují na intermediální žánr *kaidan*.

9.2 Kaidžú

O pár let starší trend *kaidžú* filmů se podle očekávání projevil méně než *manga* a *anime*. *Kaidžú* nemají mnoho společného s *jókai*, tudíž by vliv tohoto žánru měl být poměrně snadno rozlišitelný. Nicméně se do *Jókai* trilogie otiskl ještě výrazně méně, než byl můj předpoklad. Znovu není snadné odhadnutí cílového publika, neboť *kaidžú* monstra měla svou popularitu i v zahraničí, zatímco *jókai* byli za hranicemi Japonska prakticky neznámí. Možná kdyby tvůrci trilogie chtěli tyto filmy prodat více v zahraničí, použili by více prvků z *kaidžú* filmů a méně

⁶⁷ SHOEMAKER, Greg, Daiei: A History of the Greater Japan Motion Picture Company. *Japanese Fantasy Film Journal* 12, 1979.

by tematizovali boj za japonské hodnoty. Na *Jókai daisensó* je ze všech tří filmů tento trend nejpatrnější. Daimon jakožto západní vetřelec byl dostatečně rozebrán v kapitole věnované tomuto filmu a jeho *kaidžú* charakteristiky jsou nepopíratelné. Nemáme sice informace o zahraniční distribuci, avšak v internetovém článku *The Unseen Influence of the Yokai Monsters*⁶⁸ autor Steven Sloss spekuluje, že se tvůrci filmu *Vymítač d'ábla* (The Exorcist, r. William Friedkin, 1973) inspirovali právě v prologu *Jókai daisensó* s probuzením dávného babylónského netvora. Pokud by to byla pravda, je možné, že se alespoň tento film na Západ dostal, a možná právě díky svým *kaidžú* elementům.

Že se *kaidžú* žánr projevil v trilogii méně, může být ovlivněno i faktem, že tato obří monstra bývají spojována spíše s destrukcí měst a infrastruktury Japonska, která přichází z vnější. Tvůrci však chtěli z *jókai* udělat spravedlivé ochránce japonských hodnot a zastánce dobrého lidského chování, což s původním obrazem *kaidžú* příliš nekoresponduje. V celé trilogii se opakovaně vyskytují scény, v nichž samurajové tasí proti *jókai* své meče a následně po nich bez výsledku sekají. Nezranitelnost démonů by mohla být srovnávána s nezranitelností *kaidžú*, na které zas nepůsobí zbraně dostupné soudobé armádě Japonska. Nezranitelnost paranormálních bytostí jako jsou duchové, čarodějnice nebo upíři se však vyskytovala už dříve napříč literaturou, kinematografií a dalšími médii, proto tento prvek těžko přisuzovat vlivu *kaidžú*.

9.3 Manga

Po provedení jednotlivých rozborů se dá konstatovat, že komiksová tvorba kreslíře Mizuki Šigeruho a její seriálové zpracování se do *Jókai* trilogie promítly podstatně více než filmový žánr s obřími monstry. To není překvapivý závěr, neboť Mizukiho komiksy mají svým obsahem blízko k obsahu této trilogie. Už jen samotný úspěch Mizukiho tvorby pravděpodobně podnítil Daiei k produkci těchto filmů, nemluvě o tom, že *Jókai daisensó* je volnou adaptací jednoho z jeho komiksů. Mizuki má velký podíl na popularizaci *jókai* a aktualizaci jejich vnímání od počátku 60. let, tudíž otázkou není, zda ovlivnil *Jókai* trilogii, neboť je odpověď jasná. Důležitější otázkou je, jak ji ovlivnil.

Především seskupení více různých *jókai* do jednoho příběhu se jeví jako impulz pro vytvoření *Jókai* trilogie. Ačkoli Mizuki nebyl původním autorem této myšlenky, rozhodně ji zpopularizoval. *Jókai* jsou ve starých příbězích mnohdy nepředvídatelné, mstivé, kruté bytosti. Avšak Mizukiho cílová skupina byly dětští čtenáři a velká část *jókai* z jeho pera je

⁶⁸ SLOSS, Steven, The Unseen Influence of the Yokai Monsters. *Arrow Films*, 2022. Dostupný na <<https://www.arrowfilms.com/blog/features/the-unseen-influence-of-the-yokai-monsters/>> [vyšlo: 2022, cit. 03.08.2023].

charakterizována jako kladná počínaje hlavním hrdinou Kitaróem. Způsob, jakými je kreslí, je romantizující a činí z nich v podstatě roztomilá zvířátka. To se do *Jókai* trilogie promítlo jen částečně.

Jókai hjaku monogatari se více drží estetiky tradiční reprezentace japonských bytostí. Design některých *jókai* je sice zřejmě částečně inspirován v Mizukiho kresbách, ale nemají rozvinuté charaktery, mají málo replik a ač jednají v dobrém úmyslu proti antagonistům příběhu, jsou stále zahaleni děsivým závojem, jaký jim přidává na mystičnosti (a ubírá na Mizukiho roztomilosti). Výjimkou je již mnohokrát skloňovaný Kasa-obake sloužící jako humorné odlehčení.

Jókai daisensó je takřka přesný opak. *Jókai* se ujímají hlavní role, jejich podoba je roztomilá až komická, stejně tak jejich chování a mluva, které je připodobňují spíše k dětem než k hrůzostrašným démonům z japonských legend. Ačkoliv se většina filmu odehrává za tmy, jsou dobře viditelní, často ukazovaní v celkových záběrech od hlavy až k chodidlům, právě aby vynikl design kostýmů a masek. Spekulatívni je, zda byl snímek určen pro dětské publikum. Film však zapojuje nakrátko i dětské hrdiny, díky nimž se *jókai* vrhnou do akce proti Daimonovi. Vzhledem k tomu a k podobnosti k Mizukiho komiksům a seriálům se dá tedy předpokládat, že pro děti určený skutečně byl. Tomuto odhadu rovněž nahrává i explicitně dobrý, trochu naivní konec. Byl by to historicky první a v 60. letech ojedinělý celovečerní film s *jókai* cílený na dětské diváky, na který jsem při bádání narazil. To je s ohledem na budoucí vývoj reprezentace těchto bytostí v kinematografii velice významný krok. *Jókai* jsou díky Mizukimu dnes spojování především s dětskou tvorbou.

V *Tókaidó obake dóčú* je těžké hledat vlivy Mizukiho mangy. Jak bylo řečeno, celý snímek působí, jako by do scénáře byli *jókai* nastrčeni nuceně a jejich účast ve scénách je krátká a málo vizuální. Ačkoliv tvůrci uchovali koncept výskytu více démonů najednou, který Mizukiho manga rozdmýchala, a do hlavních rolí vsadili dětské postavy, tón filmu se každou chvílí mění a nelze říci, že by na Mizukiho trend navazoval. *Tókaidó obake dóčú* je spíše zajímavým pokusem o mix žánrů, které mají každý jiné publikum.

Prolínání trendů v *Jókai* trilogii je tedy zhruba následující: Jedná se o filmovou sérii, která čerpá z dobových samurajských filmů *džidaigeki* a *čanbara* a také hororového žánru *kaidan*, které se vážou na japonskou historii a tradiční kulturu. Žánr *kaidan* je základním kamenem všech tří filmů, a právě jeho podoba je aktualizována pod vlivem trendů 60. let, zejména dětské *mangy* od Mizuki Šigeruho. Podle jejího vzoru se především v *Jókai daisensó* pracuje s *jókai* jako roztomilými hrdiny. Žánr *kaidžú*, který měl dopad na celosvětovou kinematografii, však

kupodivu *kaidan* pouze „lízнул“ a nezanechal na něm permanentní stopy. Hledání jeho znaků v *Jókai* trilogii sice nebylo slepou uličkou, neboť pokusy o propojení *kaidanu* s *kaidžú* ve filmu *Jókai daisensó* patrně jsou. Nicméně šlo zjevně o jednorázový experiment, jelikož v ostatních filmech prvky *kaidžú* žánru takřka nejsou. Vliv tohoto fenoménu je však přítomný i jinde. Zmíněná trilogie o soše *Daimadžina* z něj bezpochyby silně čerpá a také mnoho bytostí z pozdějších *anime* seriálů a jiných médií nese charakteristiky těchto monster (např. ve videohře *Pokémon* a jejích adaptacích). Z celé *Jókai* trilogie se dá druhý díl, tedy *Jókai daisensó*, považovat za nejvýraznější produkt popkultury té doby, jelikož se v něm pozorované populární trendy projevují nejvíce a explicitně s nimi tvůrci pracují. Ve zbylých dvou filmech – *Jókai hjaku monogatari* a *Tókaidó obake dóčú* – se tvůrci více drželi zajetých konvencí „*kaidanového*“ stylu vyprávění i reprezentace *jókai*.

10. Seznam literatury

Monografické publikace:

BURKERT, Walter, *Greek Religion*. Cambridge, MA: Harvard University Press 1985.

FORSTER, Michael Dylan, *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. Berkeley, CA: University of California Press, 2009.

FORSTER, Michael Dylan, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Berkeley, CA: University of California Press 2015.

JOHNSON, Adam. J., *The Evolution of Yōkai in Relationship to the Japanese Horror Genre*. Amherst, MA: University of Massachusetts Amherst, 2015. Dostupný na: https://scholarworks.umass.edu/masters_theses_2/207/ [cit. 11.08.2023].

KAWAI, Hayao, *Sny, mýty a pohádky z Japonska*. Praha: Malvern 2022.

OKUYAMA, Yoshiko, *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Lanham, MD: Lexington Books 2015.

PAPP, Zilia, *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art*. Folkestone: Global Oriental 2010.

PAPP, Zilia, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*. Folkestone: Global Oriental 2011.

SCHIMERA, Rudolf, *Dějiny japonské kinematografie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci 2014.

TORIYAMA, Sekien, *Kondžaku hjakki šúi*. Edo: Maekawa Jahei 1805.

WEST, Mark I., *The Japanification of Children's Popular Culture: From Godzilla to Miyazaki*. Lanham, MD: Scarecrow Press 2019.

Príspevky ze sborníků:

CRANDOL, Michael, Horror: The Ghosts of Kaiki Eiga. In: FUJIKI, Hideaki – PHILLIPS, Alastair (eds.), *The Japanese Cinema Book*, London – New York, NY: Bloomsbury Publishing Plc 2020, s. 298-309.

MÁTRAI, Titanilla, Literature and Theatre into Film: Shindō Kaneto's Kuroneko. In: CURRAN, Beverley (ed.), *Multiple Translation Communities in Contemporary Japan*. New York: Taylor & Francis Group 2015, s. 19-41.

RAMBELLI, Fabio, Gods, Dragons, Catfish, and Godzilla: Fragments for a History of Religious Views on Natural Disasters in Japan. In: STARRS, Roy (ed.), *When the Tsunami Came to Shore: Culture and Disaster in Japan*. Leiden: Global Oriental 2014, s. 50-69.

Časopisové články:

HAYEK, Matthias – HAYASHI, Makoto, Editor's Introduction: Onmyōdō in Japanese History. *Japanese Journal of Religious Studies* 40, 2013, c. 1, s. 1-18.

MILLER, Laura, Extreme Makeover for a Heian-Era Wizard. *Mechademia: Second Arc* 3, 2008, c. 1, s. 30-45.

PAPP, Zilia, Monsters at War: The Great Yōkai Wars, 1968-2005. *Mechademia: Second Arc* 4, 2009, c. 1, s. 225-239

REIDER, Noriko T., The Appeal of „Kaidan“: Tales of the Strange. *Asian Folklore Studies* 59, 2000, c. 2, s. 265-283.

REIDER, Noriko T., Transformation of the Oni: From the Frightening and Diabolical to the Cute and Sexy. *Asian Folklore Studies* 62, 2003, c. 1, s. 133-157.

SHOEMAKER, Greg, Daiei: A History of the Greater Japan Motion Picture Company. *Japanese Fantasy Film Journal* 12, 1979, s. 11-15.

Internetové články:

SATO, Ava, Guide to Japanese Lucky Charms Omamori for the New Year 2023. *Japan Truly*, 2023. Dostupný na < <https://japantruly.com/japanese-lucky-charms-omamori-for-new-year/>> [vyšlo: 14.03.2023, cit. 03.08.2023].

SLOSS, Steven, The Unseen Influence of the Yokai Monsters. *Arrow Films*, 2022. Dostupný na < <https://www.arrowfilms.com/blog/features/the-unseen-influence-of-the-yokai-monsters/>> [vyšlo: 2022, cit. 03.08.2023].

SUZUKI, Krys, Momo: The Horror Hoax Appropriated from Japanese Legend. *Unseen Japan*, 2019. Dostupný na <<https://unseen-japan.com/momo-hoax/>> [vyšlo: 29.04.2019, cit. 03.08.2023].

11. Seznam filmů a seriálů

Jókai hjaku monogatari (妖怪百物語, r. Jasuda Kimijoši, 1968)

Jókai daisensó (妖怪大戦争, r. Kuroda Jošijuki, 1968)

Tókaidó obake dóčú (東海道お化け道中, r. Jasuda Kimijoši, Kuroda Jošijuki; 1969)

Godzilla [Godžira (ゴジラ, r. Honda Iširó, 1954)]

Tókaidó jocuja kaidan (東海道四谷怪談, r. Nakagawa Nobuo, 1959)

Orá Guzura dado (おらぁグズラだど, r. Sasagawa Hiroši, 1967-1968)

Godžira, Minira, Gabara: Oru kaidžú daišingeki (ゴジラ・ミニラ・ガバラ
オール怪獣大進撃, r. Honda Iširó, Fukuda Džun, Furusawa Kengo; 1969)

Gegege no Kitaró (ゲゲゲの鬼太郎, t. Mizuki Šigeru, 1968-1969)

Sora no daikaidžú Radon (空の大怪獣ラドン, r. Iširó Honda, 1956)

Mosura (モスラ, r. Honda Iširó, 1961)

Povídky o bledé luně po dešti [Ugecu monogatari (雨月物語, r. Mizoguči Kendži, 1953)]

Kaibjó omagacudži (怪猫逢魔ヶ辻, r. Kato Bin, 1954)

Kwaidan [Kaidan (怪談, r. Kobajaši Masaki, 1964)]

Onibaba (鬼婆, r. Šindó Kanedo, 1964)

Strážci vesmíru (Mighty Morphin' Power Rangers, t. Shuki Levy, Haim Saban, 1993-1995)

King Kong (r. Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack; 1933)

Daimadžin (大魔神, r. Jasuda Kimijoši, 1966)

Rašómon (羅生門, r. Kurosawa Akira, 1950)

Brána pekel [Džigokumon (地獄門, r. Kinugasa Teinosuke, 1953)]

Daikaidžú Gamera (大怪獣ガメラ, r. Juasa Noriaki, 1965)

Kaidan hondžo nanafušiigi (怪談本所七不思議, r. Sugawa Akira, 1957)

Jocuja kaidan (四谷怪談, r. Misumi Kendži, 1959)

Momotaró no umiwaši (桃太郎の海鷲, r. Seo Micujo, 1943)

Momotaró: Umi no šinpei (桃太郎海の神兵, r. Seo Micujo, 1945)

Jókai daisensó (妖怪大戦争, r. Miike Takaši, 2005)

Kruh [Ringu (リング, r. Nakata Hideo, 1998)]

Nenávist [Džuon (呪怨, r. Šimizu Takaši, 2002)]

Yojimbo [Jódžinbó (用心棒, r. Kurosawa Akira, 1961)]

Sanjuro [Cubaki Sandžúró (椿三十郎, r. Kurosawa Akira, 1962)]

Zatóiči hataši-džó (座頭市果し状, r. Jasuda Kimijoši, 1968)

Vymítač d'ábla (The Exorcist, r. William Friedkin, 1973)

12. Glosář vybraných pojmů

anime – japonské označení pro animovaný film nebo seriál

cukumogami – předměty běžného užívání, v nichž žije duše *jókai*

čanbara – žánr japonského filmu založený na soubojích s meči

džidaigeki – intermediální žánr japonských příběhů zasazených do minulosti

hjakkijagjó – „noční průvod sta *jókai*“

hjakumonogatari kaidankai – oblíbená forma volné zábavy v období Edo, účastníci si vypráví strašidelné příběhy a na závěr provádí vymítací rituál

kabuki – tradiční forma japonského divadla využívající výrazné kostýmy a líčení

kaidan – intermediální žánr japonských příběhů s nadpřirozeným elementem

kami – božstvo vyznávané vírou *šintó*

manga – japonské označení pro komiks

rónin – samuraj bez pána

šintó – nábožensko-filozofický směr původem z Japonska s polyteistickou a animistickou vírou