

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav asijských studií

Bakalářská práce

Eva Špriňarová

Narativní struktury v Čikamacuových hrách o společné sebevraždě milenců

Narrative Structures in Chikamatsu's Plays about Love Suicides

Tokio 2022

Vedoucí práce: Mgr. Martin Tírala Ph.D.

Poděkování

Tímto děkuji panu Mgr. Martinu Tiralovi Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce, cenné rady a věcné připomínky. Dále bych chtěla poděkovat paní profesorce Umetadě Mise z Ochanomizu University za bližší seznámení s některými texty níže analyzovaných dramát. V neposlední řadě patří poděkování mé rodině za neustálou podporu v průběhu studia.

Prohlášení

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

V Tokiu dne 31. 7. 2022

.....

Eva Špriňarová

Abstrakt (česky)

Tato bakalářská práce se zabývá divadelními hrami žánru džóruri z tvorby předmoderního japonského dramatika Čikamacua Monzaemona (1653–1723). Zaměřuje se na měšťanská dramata s tematikou společné sebevraždy milenců (šindžúmono). Cílem práce je zmapovat vývoj narativní struktury těchto her a na základě toho určit, zda došlo v průběhu Čikamacuova tvůrčího období k zásadnímu posunu v uspořádání jednotlivých událostí. Pokud ano, k jakým konkrétním změnám došlo. Na celkem pět analyzovaných her je nahlíženo prostřednictvím strukturalistické teorie narativu. Narativnímu rozboru jsou podrobena dvě známější díla *Společná smrt milenců v Sonezaki* (Sonezaki šindžú) a *Společná smrt milenců v síti nebes na Amidžimě* (Šindžú ten no Amidžima) a tři méně známá díla *Společná smrt milenců z čajovny U Dvojího roubení* (Šindžú kasane izucu), *Společná smrt milenců v Ženském chrámu* (Šindžú mannensó), *Společná smrt milenců v předvečer svátku Kóšin* (Šindžú joigóšin).

Klíčová slova (česky): divadlo džóruri, Čikamacu Monzaemon, narativní struktury, sebevraždy milenců, šindžú, šindžúmono

Abstract (anglicky)

This bachelor thesis applies to the theatre plays of the jōruri genre written by premodern Japanese dramatist Chikamatsu Monzaemon (1653–1723). It focuses on domestic plays with the theme of love suicides (shinjūmono). The aim of this thesis is to describe the development of the narrative structure of these plays and to determine whether there was a fundamental shift in the arrangement of the individual events during the course of Chikamatsu's creative period. If so, what specific changes occurred. The analysed five plays are viewed through the structuralist theory of narrative. Works subjected to narrative analysis are two famous works *Love Suicides in Sonezaki* (Sonezaki shinjū) and *Love Suicides in Amijima* (Shinjū ten no Amijima) and three less known works *Love Suicides in the Well Near a Tea House* (Shinjū kasane izutsu), *Love Suicides in the Women's Temple* (Shinjū mannensō), *Love Suicides on the Eve of Kōshin Festival* (Shinjū yoigōshin).

Keywords (anglicky): jōruri plays, Chikamatsu Monzaemon, narrative structures, love suicides, shinjū, shinjūmono

Obsah

1	ÚVOD	6
2	HISTORICKÝ KONTEXT	8
2.1	Vývoj a formy divadelních her žánru džóruri	8
2.2	Čikamacuův život a tvorba.....	9
2.3	Koncept giri a nindžó	11
3	METODOLOGIE.....	13
3.1	Narativ a narativní struktura podle strukturalismu.....	13
3.2	Použitá terminologie	14
4	NARATIVNÍ ROZBOR	15
4.1	Společná smrt milenců v Sonezaki	15
4.2	Společná smrt milenců v čajovně U Dvojího roubení.....	20
4.3	Společná smrt milenců v Ženském chrámu.....	25
4.4	Společná smrt milenců v síti nebes na Amidžimě.....	31
4.5	Společná smrt milenců v předvečer svátku Kóšin	37
5	POROVNÁNÍ	42
6	ZÁVĚR	45
7	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	46

1 ÚVOD

Období Tokugawa (1603–1868), které následovalo po dlouhých letech válčení, s sebou přineslo mnoho politických a společenských změn. Japonsko bylo sjednoceno pod feudální vládu tokugawského šógunátu. Postupně se začala rozvíjet města a s nimi měšťanská kultura, která dosáhla svého vrcholu ke konci 17. století v tzv. období Genroku (1688–1704)¹. Došlo k rozmachu výtvarného umění, literatury a mimo jiné několika forem divadla, k nimž se řadí také loutkové divadlo *ningjó džóruři* 人形浄瑠璃 (dále jen *džóruři*).

Největší rozkvět japonského divadla *džóruři*, dnes známého pod názvem *bunraku*, je spojen s postavou předmoderního dramatika Čikamacua Monzaemona 近松門左衛門 (1653–1725). Čikamacu Monzaemon, občas přezdívaný „japonský Shakespeare“², se do širšího povědomí veřejnosti zapsal především více než dvěma desítkami³ měšťanských her tzv. *sewamono* 世話物, které se zabývají tehdejšími společenskými událostmi. K jeho nejúspěšnějším dílům patří ta s tématem společné sebevraždy milenců, japonsky *šindžú* 心中⁴, které vycházely ze skutečných událostí. Tato díla byla známá svou aktuálností – na scénu byla vždy uvedena nedlouho po dané tragédii – a proto si vysloužila přívlastek „živé noviny“ (Keene 1978: 253). Čikamacu dokázal díky svému literárnímu nadání a citu pro jazyk dotáhnout loutkové divadlo téměř k dokonalosti.

K jeho nejznámějším a odborníky nejvíce oceňovaným dramatům patří *Společná smrt milenců v Sonezaki* a *Společná smrt milenců v síti nebes na Amidžimě*, ale oblíbené byly též další, ke kterým patří *Společná smrt milenců v Ženském chrámu*, *Společná smrt milenců z čajovny U Dvojího roubení* a *Společná smrt milenců v předvečer svátku Kóšin*. Všechny zmíněné hry Čikamacu napsal přibližně během dvaceti let. Za dvacet let pravděpodobně každý dramatik projde určitým tvůrčím vývojem. V této práci sleduji vývoj narativních struktur uvedených děl. Snažím se určit, zda došlo v průběhu Čikamacuova tvůrčího období k zásadnímu posunu v uspořádání jednotlivých událostí a pokud ano,

¹ Období Genroku 元禄 je sice striktně vymezeno léty 1688–1704, ale běžně je název používán k označení doby 1680–1730 (Chikamatsu 1962: 8). Bylo to relativně nejstabilnější období tokugawského šógunátu (Reischauer 2000: 265).

² Toto označení bylo použito v období Meidži, kdy se literární kritici snažili nalézt paralely mezi japonskou a západní literární tvorbou (Keene 1978: 245). Nicméně se nedá říct, že by byla Čikamacuova díla naprosto totožná s díly Williama Shakespeara. Hlavním rozdílem je, že Čikamacuovy hry byly psány pro loutkové divadlo, a tak je text uzpůsoben jeho potřebám. Některé pasáže mají proto menší literární hodnotu (Keene 1962: 1–2).

³ Měšťanských her napsal celkem 24 a více než 100 her historických a dramát žánru *kabuki*. Pokryl jimi všechna období japonské historie (Gerstle 1996: 319).

⁴ Pojem *šindžú* původně odkazoval k symbolickému aktu vyjadřující vzájemnou věrnost a lásku muže a ženy. Nejčastěji k tomuto aktu docházelo v zábavních čtvrtích velkých měst, kam večer vyráželi za zábavou měšťané všech společenských vrstev a trávili čas s krásnými dívkami zaměstnanými v nejrůznějších čajovnách a podobných podnicích. Rozlišovalo se několik druhů *šindžú*, mezi něž patřilo ustřížení vlasů, vytetování jména milého či ne příliš časté urážnutí vlastního prstu a jeho darování tomu druhému. Šindžú zobrazené v Čikamacuových loutkových hrách je nejextrémnější možnou formou projevu nehynoucí lásky (Rogers 1994: 38).

k jakým konkrétním změnám došlo. Na díla nahlížím prostřednictvím strukturalistické teorie, která dodnes patří k významným přístupům zabývajícím se problémem narativu.

Práci rozděluji do několika kapitol. Nejprve stručně shrnuji vývoj loutkového divadla, charakterizuji jeho formy a poté blíže představuji Čikamacua jakožto významného představitele obou tehdy populárních žánrů japonského divadla – *kabuki* a *džóuri*. V několika oddílech následující kapitoly objasňuji metodologii rozboru děl a terminologii, která se k ní váže. Dále se již věnuji samotnému narativnímu rozboru jednotlivých děl a nakonec provádím jejich srovnání.

Hlavním zdrojem informací pro kapitolu o historickém kontextu v teoretické části se stala publikace Donalda Keena *World Within Walls: Japanese Literature of the Pre-modern Era* a *Major plays of Chikamatsu*. V kapitole o strukturalistickém pojetí narativu jsem použila zejména knihu s názvem *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu* od Seymoura Chatmana. V druhé části práce využívám ukázky z antologie japonského divadla *Kalhoty pro dva*, z publikace *Major Plays of Chikamatsu* a *Chikamatsu: 5 Late Plays*. Ukázky z her, které dosud do češtiny přeloženy nebyly, překládám z vydání v anglickém jazyce s přihlédnutím k japonsky psanému originálu ve sbírce dramat *Čikamacu džóurišú*.

Pro přepis japonských jmen a pojmů do češtiny jsem zvolila českou transkripci. Japonská jména uvádím v tradičním japonském pořadí (rodové jméno, osobní jméno). Japonské pojmy a názvy analyzovaných děl píši v celém textu kurzívou a stejně tak kurzívu používám i pro názvy sekundární literatury a úryvky z děl.

2 HISTORICKÝ KONTEXT

2.1 Vývoj a formy divadelních her žánru džóruri

První zmínky o loutkách v Japonsku pocházejí z 11. století, kdy se využívaly zejména v šintoistických svatyních a buddhistických chrámech k náboženským účelům. Používaly se pravděpodobně také při vyprávění *sekkjóbuši*, baladách ve verších (Keene 1978: 237). Teprve až na konci 16. století se objevují v kombinaci s recitací příběhů a hudebním doprovodem (zprvu loutnou *biwa*, později *šamisenem*), přičemž se této kombinaci začalo říkat divadlo *džóruri*.⁵ Co si obecenstvo podmanilo, však nebyly loutky, ale recitace dlouhých textů zkušeným vypravěčem. V *džóruri* tak nezáleželo tolik na loutkách jako na samotném textu.

Podobu, jakou známe dnes, na sebe divadlo *džóruri* vzalo v období Tokugawa, kdy sjednocené zemi vládl tokugawský *šógunát*. Do her se promítl vliv oficiální neokonfuciánské ideologie oddanosti a loajality, kterou *šógunát* propagoval a vystavěl na ní fungování celé společnosti. Na druhou stranu si v nich našel místo též buddhismus ve formě amidovského učení, jež spíše plnilo funkci lidového náboženství než státní ideologie. Zlatý věk loutkového divadla přišel s počátkem období Genroku. V té době již nějakou dobu existovaly tři žánry japonského divadla – divadlo *nó*, *kabuki* a frašky *kjógen*.⁶ S divadlem *kabuki* později začal soupeřit o přízeň diváků další druh divadelního umění – divadlo *džóruri*. Do počátku období Genroku se utvořily dvě formy tohoto divadla.

První z nich byly hry historické nazývané *džidaimono* 時代物, jejichž děj byl zasazen do minulosti, nekladly důraz na historickou přesnost, ale spíše propagovaly samurajskou ideologii cti a věrnosti (Kalvodová, Novák 1975: 231). Náměty dramatici čerpali nejen z mýtů, legend a buddhistických děl, ale i z příběhů o křesťanských misiích. Hrdinům byly občas připisovány až heroické schopnosti. Představení her *džidaimono* měla tradičně pět dějství a některá trvala až několik hodin.

Druhou formou, která se těšila značné oblibě, byly měšťanské hry *sewamono*. Jednalo se o hry zasazené do měšťanského prostředí, které byly zprvu pouze krátkými výstupy vkládanými pro odlehčení mezi jednotlivá dějství historických her. Pod název *sewamono* spadaly hry s označením *šindžúmono* 心中物, kterými se proslavil právě

⁵ Název byl odvozen od jména hlavní postavy princezny Džóruri v příběhu Džóruri monogatari, který byl vybrán jako první text reprezentující loutkové divadlo. Jednalo se o první záznam divadla *džóruri* pocházející z roku 1485 (Keene 1978: 235).

⁶ Vzniklo v období Muromači z pouličních tanců *dengaku* a *sarugaku*, komických výstupů s akrobatickými prvky. Jeho forma se ustálila počátkem v 17. století. Nejvýznamnějším představitelem se stal Zeami Motokijo (1363–1443). Frašky *kjógen* vznikly stejně jako divadlo *nó* v období Muromači a byly to krátké komické výstupy vkládané mezi jednotlivé hry *nó*. Později se vyvinulo divadlo *kabuki* kombinující zpěv, tanec, hudbu a mluvené slovo. (Reischauer 2000: 220)

Čikamacu Monzaemon. Od her *džidaimono* se lišily několika aspekty: 1) ústředním tématem byla tragická společná sebevražda milenců, která byla výsledkem osobního vnitřního sváru mezi společenským závazkem a nehynoucí láskou, 2) děj hry inspirovaný skutečnými událostmi byl přesunut ze vzdálené minulosti do přítomnosti, 3) hlavními postavami byli obyčejní lidé, sirotci či „lehké dívky“, 4) postavy toužily po životě s milovanou osobou a nikoliv po moci, 5) hra měla snížený počet dějství (z pěti na tři), díky čemuž představení nebyla příliš dlouhá (Gerstle 1996: 318–321). Publikum, jež sestávalo převážně z obchodníků, řemeslníků, rolníků i níže postavených samurajů si tuto formu rychle oblíbilo, a to nejen díky její aktuálnosti a realističnosti, ale především proto, že vyobrazovala životy obyčejných lidí. Publikum tak mělo k celému příběhu blíže než k historickým hrám, které sice dokázaly zaujmout fantastickými motivy, avšak nezobrazovaly starosti a trápení lidí nižších společenských vrstev.

U obou forem *džóruri* se lze setkat s pasáží nazývanou *mičijuki* 道行. Vyskytuje se vždy na konci hry o společné sebevraždě milenců a v historických hrách se typicky objevuje ve třetím nebo čtvrtém dějství (Brownstein 2006: 26). Jedná se o naprosté vyvrcholení příběhu, které má dle mnoha odborníků ze všech částí hry obvykle největší literární hodnotu. Hlavní mužská postava se v této části vydává se svou milou na cestu k místu plánované společné sebevraždy. V průběhu cesty se oba loučí se světem, vyslovují svá poslední přání a vyjadřují naději v lepší budoucnost. Celá pasáž je psána poetickým jazykem s odkazy na japonské zvyky a náboženské praktiky. Samotná sebevražda pro diváky není nečekaná. Jak název hry, tak fakt, že námětem je skutečná událost, publiku napovídají, že postavy milenců se tragickému konci nevyhnou.

2.2 Čikamacuův život a tvorba

Čikamacu Monzaemon, vlastním jménem Sugimori Nobumori 杉森信盛 (1653–1724), se narodil jako druhý syn do samurajské rodiny ve městě Fukui v provincii Ečizen. Poté, co se jeho otec stal *róninem*, samurajem bez pána, se s celou rodinou přestěhoval do Kjóta, kde sloužil tamnímu aristokratovi Ógimačimu Kinmičimu 正親町公通 (1653–1733). V té době se rovněž začal více zajímat o divadlo *džóruri*. V Kjótu se setkal s vypravěčem působícím na poli divadla *džóruri* Udžim Kaganodžóem 宇治加賀掾 (1635–1711) a toto setkání určilo směr, kterým se Čikamacuův život od té doby ubíral. Navzdory svým samurajským kořenům se vydal profesní cestou dramatika a to pravděpodobně z toho

důvodu, že „vzhledem ke společenskému postavení své rodiny [...] nemohl pomýšlet na politickou nebo úřednickou kariéru“ (Winkelhöferová 2008: 65–66).

Svou kariéru dramatika započal hrou pro loutkové divadlo s názvem *Dědic rodu Soga* (Jocugi Soga 世継曾我). Jednalo se o historickou hru *džidaimono* s klasickým počtem pěti dějství. Ačkoliv byla jeho prvotinou, již v té době předvedl své tvůrčí nadání zasazením do děje aktu popravy, který byl s loutkami velmi obtížně proveditelný. Kromě toho též úspěšně dokázal užitím poetického jazyka přetvořit hlavní mužskou a ženskou postavu v závěrečné pasáži *mičijuki* do postav tragických (Keene 1978: 247). Do tohoto tvůrčího období spadá i jedna z jeho nejúspěšnějších historických her, *Vítězný Kagekijo* (Šusse Kagekijo 出世景清), kterou napsal pro legendárního vypravěče divadla *džóruri* Takemota Gidajúa 竹本義太夫 (1651–1714).

V letech 1688–1703 se Čikamacu pokoušel prosadit coby tvůrce her pro divadlo *kabuki*. O jeho působení na poli *kabuki* se nedá mluvit jako o příliš úspěšném. Hry byly sice pro herce – hlavně Sakatu Tódžúroa 坂田藤十郎 (1647–1709) – perfektně šité na míru, ale postrádaly vyšší literární hodnotu (Keene 1978: 253). Čikamacu upřednostňoval loutky před herci, protože u nich na rozdíl od herců nemusel brát v potaz jejich schopnosti. S odchodem Sakaty Tódžúroa do důchodu se proto Čikamacu naplno vrátil k psaní her pro loutkové divadlo a zůstal u něj až do své smrti.

Nedlouho po jeho návratu byla na scénu divadla Takemotoza⁷ uvedena hra s názvem *Společná smrt milenců v Sonezaki* (Sonezaki šindžú 曾根崎心中), která se v mnohém od ostatních loutkových představení lišila. Zabývala se nejen střetem společenských norem s touhou jedince, ale i finančními problémy, které značně ovlivňovaly život hlavních postav.⁸

Obrovský úspěch tohoto díla a divácká žízeň po dalších podobných příbězích odstartovaly dlouhou sérii her s tímto tématem. V krátké době byl Čikamacu schopen jen pro divadlo *džóruri* napsat alespoň pět dalších, mezi něž patří např. *Společná smrt milenců a dva listy obrázkové knížky* (Šindžú nimai enzóši 心中二枚絵草子, 1706), *Společná smrt milenců z čajovny U Dvojího roubení* (Šindžú kasane izucu 心中重井筒, 1707), *Společná smrt milenců v Ženském chrámu* (Šindžú mannensó 心中万年草, 1710) nebo *Společná smrt*

⁷ Ósacké divadlo založené vypravěčem Takemoto Gidajúem, pro kterého Čikamacu napsal většinu svých děl.

⁸ Jedná se o odkaz na devalvací měny ve snaze oddlužit *šógunát* za vlády pátého šóguna Tokugawa Cunajočiho. Znehodnocení měny způsobilo finanční problémy velké části japonské populace (Chikamatsu 1962: 8).

milenců v Ikudamě (Ikudama šindžú 生玉心中, 1715). Za jeho mistrovské dílo je považována hra *Společná smrt v síti nebes na Amidžimě* (Šindžú ten no Amidžima 心中天網島, 1720), která má komplikovanější děj než *Společná smrt milenců v Sonezaki* a vyzrálý jazyk použitý v závěrečné pasáži, jenž značí vrchol Čikamacuovy kariéry. Scénáře několika her *šindžúmono* napsaných původně pro loutkové divadlo byly adaptovány pro divadlo *kabuki*, jiné byly napsány výhradně pro *kabuki*. Posledním Čikamacuovým *šindžúmono* se stala hra *Společná smrt milenců v předvečer svátku Kóšin* (Šindžú joigóšin 心中宵庚申, 1722).

2.3 Koncept giri a nindžó

V Čikamacuových hrách *šindžúmono* často dochází ke střetu povinnosti *giri* 義理⁹ s touhou *nindžó* 人情. V kontextu japonského divadla se o *giri* nejčastěji mluví jako o morální povinnosti nebo závazku vůči pánovi nebo rodině, který musí být dodržen za jakýchkoliv okolností (Horáková 1997: 258). Americká antropoložka Ruth Benedictová (1887–1948) v publikaci *Chryzantéma a meč* rozděluje *giri* na dva druhy: *giri* vůči světu a *giri* ke svému dobrému jménu. První zmíněné zahrnuje povinnost vůči lennímu pánovi, širší rodině vzdálenějším příbuzným a k osobám mimo příbuzenské vztahy vyplývající ze získaného *on* 恩 (překládáno jako závazek). *Giri* ke svému dobrému jménu představuje povinnost „očistit“ svou pověst poté, co byl dotyčný uražen nebo obviněn z neúspěchu, dále povinnost člověka nepřiznat žádné (profesní) selhání nebo neznalost a povinnost chovat se dle japonských zásad slušnosti (Benedictová 2013: 134–135).

Pojem *nindžó*, jak bylo zmíněno výše, označuje lidskou osobní touhu nebo city. Minamoto Rjóen (1920–2020) ho vysvětluje jako zástupce lidskosti či něčeho osobního, co stojí v opozici vůči pojmu *giri*, něčemu, co je veřejné a spojené s morálkou (Minamoto 1969: 31).

V Čikamacuových hrách je hlavní protagonista rozpolcen a nedokáže se ihned rozhodnout, zda zůstat věrný tomu, co od něj očekávají společenské konvence, či zda se odevzdat osobním pocitům. Nakonec vždy volí druhou možnost a dá raději přednost dobrovolné smrti bok po boku milované osoby s vírou ve společný posmrtný život než chování dle společenských pravidel a vzájemnému odloučení.

⁹ V angličtině pro tento pojem neexistuje žádný ekvivalent. Dnešní pojetí konceptu *giri* odborné publikace vysvětlují různě. Například v knize *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture* je vysvětlen jako koncept zahrnující péči o druhé, ke kterým člověk cítí vděk, a odhodlání realizovat své štěstí (Davies, Ikono 1996: 85).

Andrew Gerstle v článku *Heroic Honor: Chikamatsu and the Samurai Ideal* zmiňuje možný vliv několika tehdejších konfuciánských učenců na Čikamacuovu tvorbu. Jedním z nich mohl být Itó Džinsai 伊藤仁斎 (1627–1705)¹⁰, který kladl důraz spíše na morální odpovědnost jedince než na vztah jedince ke státu a zaměřoval se více na obyčejného člověka a jeho osobní život. Proto se u Čikamacua sice lze setkat se závazkem vůči pánovi, ale ještě častěji s povinností vůči rodině. Džinsaiův zájem o pocity jedince a důraz na soucit s lidskou slabostí se do Čikamacuových *šindžúmono* také značně promítl. Džinsai je názoru, že člověk by neměl být zavržen jen kvůli tomu, že se dopustí nějaké chyby nebo zločinu. Tyto činy podle něj odhalují podstatu *nindžó* (Gerstle 1997: 312).

Proti hlavnímu proudu (proti interpretaci konceptu *giri* a *nindžó*, kterou prosazují Donald Keene, Andrew Gerstle a další) jde Steven Heine, který s jejich výkladem vztahu *giri* a *nindžó* nesouhlasí. Popírá to, že konflikt mezi *giri* a *nindžó*, který vyústí ve společnou sebevraždu, je hlavně o lásce, o dosažení spásy a očištění v posmrtném ráji, ale nese podle něj primárně poselství o ztrátě peněz a vlastní identity (Heine 1994: 389–390).

¹⁰ K jeho spisům se Čikamacu pravděpodobně dostal prostřednictvím svého blízkého přítele a učence Hozumiho Ikana (穂積以貫, 1692–1769), který navštěvoval Džinsaiovu školu (Gerstle 1997: 313).

3 METODOLOGIE

Ačkoliv je divadlo *džóuri* zajímavé po stránce provedení (herecké), předmětem zájmu této práce je, jak bylo naznačeno v úvodu, jeho psaná stránka (literární). Čikamacuova dramata zde zkoumám jako narativy, česky vyprávění. Protože se v práci zabývám narativními strukturami jednotlivých her, objasňuji nejprve význam pojmů narativ a narativní struktura.

3.1 Narativ a narativní struktura podle strukturalismu

Narativem se již od dávných dob zabývalo mnoho literárních kritiků a teoretiků. K prvním z nich patřil Aristoteles, který ve svém díle *Poetika* sestavuje jeho minimální definici. Soustředí se zejména na tragédii (nikoliv na narativ v obecném slova smyslu) a říká, že narativ je reprezentací řady po sobě jdoucích událostí. Vyzdvihuje též důležitost osnovy, která je napodobením činů jednajících postav. Právě osnova je podle něj nejzákladnějším rysem narativu, přičemž každý správný příběh musí mít počátek, střed a konec. Pouhý sled událostí však příběh nevytváří – mezi jednotlivými událostmi musí být nějaký kauzální (příčinný) vztah (Culler 2002: 94).

Později se o rozvinutou definici narativu pokusil dodnes v naratologii dominující strukturalistický přístup, k jehož představitelům patří Seymour Chatman (1928–2015) či Shlomith Rimmon-Kenanová (1942–). Chatman rozděluje narativ na dvě složky – příběh a diskurs. Příběh je tvořen událostmi, které jsou uspořádány na základě kauzálních vztahů, a existenty, do nichž spadají postavy a prostředí, ve kterém se události odehrávají (Chatman 2008: 18). Diskurz je pak způsob, jakým je příběh vyprávěn. Jedná se především o vztah času příběhu a času vyprávění; jinými slovy diskurs určuje posloupnost právě vyprávěných událostí (Hájek 2014: 155).

Kromě definice narativu se strukturalistický přístup snaží „*odvodit určitou formu ze substance vyprávěného obsahu, specifickou narativní formu*“ (Rimmon-Kenanová 2001: 14–15). Snahou tohoto přístupu je tedy odhalit stálou strukturu událostí a postav, tzv. *narativní strukturu*. Nezkoumá však narativ pouze povrchově, ale snaží se proniknout do jeho hlubší vrstvy a zaměřit se na obsah, na dějové složky.

3.2 Použitá terminologie

Podle strukturalistického přístupu události v narativu nejsou nahodile poskládány za sebe, ale jsou nějakým způsobem organizované a vyplývají jedna ze druhé, tzn. jsou uspořádány do *posloupnosti*, která je kauzální (příčinná). Posloupnost tak úzce souvisí s *kauzalitou*. Lze to dobře ukázat na příkladu, který uvádí Chatman s odkazem na E. M. Forstera: „*Král zemřel a pak zemřela královna*“ je pouze „*příběh*“ (ve smyslu pouhé „*kroniky*“); „*Král zemřel, a potom královna zemřela žalem*“ je „*osnova*“, protože k původnímu příběhu přidává kauzalitu. Zajímavé však je, že naše mysl vždy zatvrzele pátrá po struktuře [...] (Chatman 2008: 46). Ve spojitosti s tím hovoří o míře explicitnosti a rozlišuje dva druhy kauzality: odkrytou (explicitní) a skrytou (implicitní). Sdílí názor s Rimmon-Kenanovou, která tvrdí, že explicitní vysvětlování kauzálních vztahů mezi vyprávěnými událostmi není vždy třeba. Některé vztahy mezi událostmi mohou být skryté, protože si je na základě zkušeností o fungování světa lidská mysl sama doplní. Důsledky předchozích událostí mohou také následovat ihned po nich nebo mohou vyjít najevo až v závěru narativu.

V narativu se události neřídí pouhou spojovací, nýbrž i hierarchickou logikou. Může se jednat buď o významnější události, tzv. *jádra*, nebo o události méně významné, *satelity*.¹¹ Jádra jsou strukturní klíčové body, jakási rozcestí, na nichž se určuje, kterým ze dvou (či více) směrů se budou události ubírat. Naopak satelity jsou v příběhu postradatelné a lze je vypustit. Funkcí satelitů je doplňovat a rozvíjet jádra. Nemusí se však nacházet v bezprostřední blízkosti jader (Chatman 2008: 54–55).

¹¹ Rimmon-Kenanová je nazývá *katalyzátory*.

4 NARATIVNÍ ROZBOR

Při narativním rozboru se snažím sledovat významné a méně významné události a jak jsou za sebou uspořádány v souvislosti s kauzalitou. Co vedlo postavy k danému jednání, zda je tato příčina explicitně v textu vyjádřena nebo je implicitní a čtenář si ji musí domyslet.¹² Všechny tyto otázky směřují k odhalení rysů narativních struktur.

Analyzované hry jsem vybírala na základě kritéria co nejlepšího pokrytí Čikamacuovy tvorby formy *šindžúmono* od jeho počátků (označuji jako rané období tvorby) až po sklonek jeho života (označuji jako pozdní období tvorby) a dostupnosti děl přeložených do evropských jazyků. Díla jsem uspořádala chronologicky, aby odpovídala pořadí, ve kterém byla uváděna na scénu.

4.1 Společná smrt milenců v Sonezaki

První *šindžúmono* s názvem *Společná smrt milenců v Sonezaki* bylo uvedeno na scénu divadla Takemotoza 7. dne pátého měsíce 1703, přesně měsíc poté, co se v Ósace udála skutečná sebevražda milenců. Ta se stala námětem pro napsání Čikamacuovy hry. Označení Sonezaki v názvu dramatu poukazuje na místo, kde zamilované hlavní postavy naposledy vydechnou. *Společná smrt milenců v Sonezaki* byla po svém obrovském úspěchu¹³ přepracována též do formy divadla *kabuki*.

Celý děj se odehrává na území Ósaky a začíná poutí mladičké dívky Ohacu po 33 uctívaných poutních místech nazývanou *Kannon meguri* 観音巡り.¹⁴ Následně se přesouvá ke svatyni Ikudama, kde se Ohacu setkává se svým milým Tokubeiem, obchodním příručím v obchodě se sójovou omáčkou Hiranoja. Tokubei se jí svěřuje, že se odmítl oženit se svou sestřenicí, a musí proto strýci vrátit peníze, které za domluvenou svatbu předem obdržela Tokubeiova nevlastní matka. Vtom se na scéně objevuje prolhaný měšťan Kuheidži, jehož vypočítavost Tokubeiovi velice znepríjemní život. Po výprasku, který Tokubei dostane od Kuheidžových kumpánů, se zubožený dopotácí do Nebeské čajovny. Odtud zanedlouho s milovanou Ohacu prchají do lesa v Sonezaki spáchat společnou sebevraždu.

¹² Čikamacuovy hry byly napsány za účelem realizace na jevišti, a proto v textu nemusí být některé věci, například prostředí, vždy explicitně a detailně popsáno.

¹³ O velkém úspěchu hry svědčí i existence svatyně *Cuju no ten džindža* 露天神社 (též známá jako *Ohacu tendžin* お初天神), která se nachází v Ósace a jejíž výzdoba je věnována hlavním hrdinům.

¹⁴ V tehdejší době populární pout, kterou podnikaly z velké části ženy. Je proto známá též jako *onna džunrei* 女巡礼 (poutí žen). Poutníci věřili, že po jejím absolvování budou zrozeni v Amidově Čisté zemi (Brownstein, 2006: 9).

Hra obsahuje několik významných událostí (jader), které hlavní postavy neustále přibližují dobrovolné smrti. Prvním jádrem, o kterém se dozvídáme retrospektivně z Tokubeiova vyprávění a které lze vnímat jako příčinu všech následujících nešťastných událostí, je chvíle, kdy Tokubei odmítne svatbu s dívkou, již nemiluje:

TOKUBEI: Strýčku, vy mi nerozumíte. Ale ani já nepochopím, jak jste mohl podvést mou starou matku a mě teď takhle uhánět, to je nehorázné jednání. [...] Dosud jsem si vás velmi vážil, ale cožpak si mohu vzít vaši ctěnou, věnem obdařenou slečnu dceru, abych jí celý život jako své manželce dělal, co jí na očích uvidím? Vždyť já, Tokubei, mám taky svou hrdost! Říkám vám ne! I kdyby můj zesnulý otec znovu procítl a přikazoval mi pravý opak, stejně řeknu ne! (Horáková 1997: 122)

Tokubei nechá vyjít na povrch své city *nindžó*, které jsou v rozporu s tím, co si přeje rodina (Benedictovou označované jako *giri* vůči světu). Postavení se na odpor povinnosti *giri*, se mu nakonec stane osudným. Zprvu se však nezdá, že by odmítnutí sňatku mělo mít na jeho život ničivý dopad (pomineme-li skutečnost, že má po předání peněz opustit nadobro Ósaku). Naopak to vypadá, že pro něj vše skončí relativně šťastně, protože se mu po dlouhém přesvědčování úspěšně podaří získat věno od matky zpět a zbývá ho jen předat strýci. V té době netuší, že jeho život záhy nabere zcela jiný kurz.

Druhou klíčovou událostí je okamžik, kdy Tokubeie podvede jeho údajný přítel Kuheidži. Tomu Tokubei (z chronologického hlediska ještě před začátkem hry) půjčil peníze v dobré víře, že mu je do 7. dne čtvrtého měsíce vrátí. Avšak Kuheidži nyní předstírá, že o půjčených penězích nic neví, a aby toho nebylo málo, označí Tokubeie za podvodníka, který si celou situaci vymyslel.

TOKUBEI: [...] Ale pro každý případ to stvrdíme razítkem, ty na to, dal jsi mi napsat potvrzení a sám jsi tam to své razítko otiskl! Tak se nevymlouvej, Kuheidži! [...]

KUHEIDŽI: Opravdu, tohle je moje razítko. [...] Já, Kuheidži, jsem pětadvacátého minulého měsíce ze záňadří vytratil kapesní pouzdro s razítkem. [...] Ty jsi ho totiž našel, napsal sis potvrzení, orazítkoval ho a teď na mně chceš vymámit peníze! (Horáková 1997: 124)

Tokubei je náhlou změnou v chování dlouholetého přítele šokován. Nejenže v mžiku ztratil peníze, které zoufale potřebuje, ale i jeho pověst poctivého člověka utržila

velké šrámy, protože byl neprávem označen za podvodníka uprostřed města. Jeho pověst, jeho dobré jméno je to tam. Pocit zrazení, beznaděje a ztráty cti není schopen ustát. V tuto chvíli se mu nabízí několik možností, jak se k celé situaci postavit. Buď se smíří jak se ztrátou cti, tak se ztrátou peněz, a přistoupí na dohodnutou svatbu (dostojí tím své povinnosti vůči strýci), nebo raději uteče s Ohacu z Ósaky, anebo si sám vezme život. V následující promluvě explicitně vyjadřuje, jakou možnost hodlá zvolit:

TOKUBEI: *Ztratil jsem před všemi svou čest, ta ostuda! [...] Vždycky jsme spolu vycházeli jako rodní bratři, ale kvůli tomu, že nařikal, jak mi bude celý život vděčný, já zítra, sedmého, nebudu mít peníze, a tak budu muset zemřít.* (Horáková 1997: 126)

Poprvé zmiňuje smrt jako jediné schůdné řešení. Použité spojení „*muset zemřít*“ naznačuje, že ho k tomu bezvýchodná situace dotlačila a že to od něj společnost očekává. Nebýt toho, sám od sebe by si pravděpodobně na život nesáhl. Na jeho rozhodnutí má ve výsledku vliv více faktorů. Nejvíce ho trápí fakt, že se o něm v důsledku promyšleného podvodu roznesou nepravdivé klepy. Zadruhé je nešťastný, že nemá peníze, kterými by se vyhnul svatbě. Příčinou sebevraždy tedy není pouze to, že nemůže být se svou milou.

Naopak Ohacu nemá vyjma silných citů *nindžó* k Tokubeiovi žádný důvod brát si život. V čajovně je o ni slušně postaráno, rodiče má stále naživu a o peníze či svou pověst si starosti dělat nemusí. V průběhu hry navíc ani jednou nepadne zmínka, že by Tokubei zamýšlel sebevraždu spáchat společně s Ohacu, což znamená, že se Ohacu k němu přidává z vlastní vůle. Dokazují to její odhodlaná slova z druhého dějství, když mluví s Kuheidžim:

OHACU: *Ty si snad myslíš, že bych jen na chvíličku vydržela žít sama bez svého Tokubeie? [...] Když si vezme život Toku, zemřu spolu s ním, to si piš!* (Horáková 1997: 128)

Ačkoliv Ohacu explicitně vyjádří úmysl s Tokubeiem zemřít, nikdo tomu překvapivě nepřikládá velkou váhu. Stejně tak chvíli, kdy se těsně před spaním dvojsmyslně loučí s panem a paní domácí, si nikdo ničeho nevšimne:

OHACU: *Pane domácí, matinko, už se s vámi neuvidím, sbohem, služebnictvo, sbohem, dobrou noc.*

VYPRAVĚČ: Že to bylo rozloučení na celý život, poznali až posléze, [...].
(Horáková 1997: 129)

V útěku jim díky tomu nikdo nebrání a mohou téměř bez problémů vyklouznout z čajovny. I přes to se v této části lze setkat s krátkým napětím. Děje se tak v okamžiku, kdy nechtěně způsobí hluk při snaze zhasnout lampu, aby vytvořili ideální podmínky pro útěk. V důsledku hluku se sice pan domácí probudí, ale nezaregistruje nic nezvyklého. Napětí sice trvá krátce, zato je však intenzivní.

V textu se objevují dvě události, které na průběh děje nemají žádný vliv (tzv. satelity) a jsou pro pokračování děje nepodstatné (postradatelné). Jednou z nich je příchod Kuheidžiho do Nebeské čajovny, kde dává najevo své bohatství a s ním spojenou moc.

KUHEIDŽI: Zdejší dámy jsou nějaké divné, zdá se, že nás boháče, co chtějí utrácet nemají příliš v lásce. Tak se podíváme do Asaji, pořádně si povyrazíme a klidně tam rozházíme třeba celý čtvrtzlaťák [...]. Á, už mě tíží kapsa, to se mi zase špatně půjde. (Horáková 1997: 129)

Scéna zejména zobrazuje Kuheidžiho nadutost a vykresluje ho jako člověka, jenž nesleduje nic než své zájmy. Čikamacu chtěl tak zřejmě upevnit jeho identitu coby záporné postavy a zároveň zdůraznit bezmoc lidí, kteří peníze nemají.

Za druhý satelit lze označit ukrývání Tokubeie pod verandou Nebeské čajovny poté, co přišel Ohacu tajně sdělit, jakým způsobem hodlá vyřešit své problémy. Ukrývá se, aby ho nezpozoroval Kuheidži a majitelé čajovny, ale stojí ho to značné úsilí, aby z úkrytu nevyskočil a na bývalého přítele se nevrhl.

VYPRAVĚČ: Tokubei pod verandou zatíná zuby a celý se třese rozčilením. Hacu ho, jak jen jde, tiskne špičkami nohou a snaží se ho uklidnit, aby se neprozradil.
(Horáková 1997: 128)

Podobně jako při pozdějším útěku lze i zde pozorovat napětí, třebaže není tak intenzivní. Pomineme-li to, že Ohacu Tokubeie ujistí, že je ochotna zemřít spolu s ním, událost nijak nezasahuje do hlavní dějové linie.

Zajímavostí této hry je přítomnost úvodní pasáže zobrazující pouť *Kannon meguri*, kdy Ohacu putuje se svým zákazníkem po chrámech a svatyních. Vlivem vyjmenovávání jednotlivých svatých míst v těsné následnosti děj ubíhá rychle. Jmenovaná posvátná místa

jsou skutečná a jsou uváděna geograficky za sebou. Čtenář má tak možnost sledovat, kudy přesně dvojice šla.¹⁵ Zmínění míst, která skutečně existují, mohlo přispět k oblíbenosti hry.

Narozdíl od výše zmíněné pasáže v prvním dějství, není pasáž *mičijuki* v dějství třetím dopodrobna popsána. Konkrétní cesta, kudy milenci prchají, uvedena není a čtenář se pouze dozvídá místo plánované sebevraždy – les v Sonezaki. Na úkor popisu cesty útěku je kladen důraz na pocity postav. Pasáž je proto mnohem lyričtější, než zbytek hry. Obě postavy zde nešetří obavami o své blízké. Ohacu se strachuje o rodiče při pomýšlení, jakou jim způsobí bolest, Tokubei obzvlášť lituje neschopnosti splatit dluh vůči strýci.

TOKUBEI: *Když jsem byl ještě dítě, ztratil jsem své rodiče a mým patronem se stal strýc, který se o mne staral. A teď v dospělosti mu svou vděčnost ani nedokážu oplatit, a až zemřu, ještě mu přidělám další starosti; ach, co si počít?! Strýčku, promiňte mi, prosím, mé prohřešky.* (Horáková 1997: 133)

Přestože si je pevně vědom svého dluhu vůči strýci, neodradí ho to od původního plánu. Naprosto tak povinnost *giri* zavrhne.

Společná smrt milenců v Sonezaki je dílem, které se zabývalo do té doby nezpracovaným – ale laické veřejnosti známým – tématem milenecké sebevraždy. Právě na tomto všeobecném povědomí Čikamacu celý příběh vystavěl a zakomponoval do něj také úryvky z klasických děl či lidových písní známé napříč celou japonskou společností. Tato hra definovala nový standard pro další formu japonského divadla. Díky atraktivnímu tématu přitáhla pozornost příslušníků společenských vrstev, kteří dosud o loutkové divadlo nejevili přílišný zájem. Rychlost, s jakou ji Čikamacu napsal, je i z pohledu současné umělecké tvorby obdivuhodná. Vlivem toho je struktura hry poměrně jednoduchá. Ústřední zápletku tvoří podvod s penězi zakomponovaný do milostného vztahu ohroženého domluvenou svatbou. Významnou událostí je zaprvé odmítnutí splnit povinnost *giri* vůči rodině (strýci), zadruhé ztráta potřebných peněz a dobré pověsti v důsledku vykonstruované lsti. Naopak návštěva čajovny Kuheidžim a skrývání Tokubeie pod verandou Nebeské čajovny sice přidávají situaci na dramatičnosti, ale pro vývoj děje jsou to události nepodstatné.

Za pozornost stojí skutečnost, že Tokubei primárně sebevraždu spáchat nechce, ale dotlačila ho k tomu z jeho pohledu bezvýchodná situace. Rozhodnutí zemřít je podníceno

¹⁵ Za povšimnutí stojí rychlé přemístění Ohacu od posledního svatého místa (svatyně Šingorjó) ke svatyni Ikudama během prvního dějství. Prozkoumáme-li podrobněji mapu Ósaky s vyznačenými zastávkami *Kannon meguri*, zjistíme, že se Ohacu najednou zjevila před svatyní Ikudama, přestože svou pout' ukončila na opačné straně města. Čikamacu tedy pro urychlení děje cestu ke svatyni Ikudama z příběhu vyjmul.

zejména ztrátou peněz a vlastní cti, než nemožností zůstat s Ohacu. Dokazuje to také fakt, že nikdy nezmiňuje přání, aby s ním Ohacu zemřela. Avšak poté, co se Ohacu pro smrt rozhodne, nerozmlouvá jí to. Život Ohacu se na rozdíl od Tokubeiova náhle nezhroutil, rodiče má stále naživu a je o ni dobře postaráno, a tak se zdá se, že nemá důvod umírat. Její city *nindžó* jsou ale tak silné, že se pro lásku k Tokubeiovi všeho ochotně vzdá, což přidá dramatu na tragičnosti. Sebevraždu ani jeden z nich nespáchá bez výčitek. Ohacu cítí lítost vůči rodičům, Tokubei vůči strýci, a tak postavy získávají lidský rozměr.

Z hlediska výstavby není hra komplikovaná. Mnoho skutečností je zde vyjádřeno explicitně, díky čemuž lze poměrně dobře sledovat kauzální vztah mezi událostmi.

4.2 Společná smrt milenců v čajovně U Dvojího roubení

Jednu z dalších Čikamacuových her, *Společnou smrt milenců v čajovně U Dvojího roubení*, měli japonští diváci poprvé možnost zhlédnout na konci roku 1707. Podobně jako u *Společné smrti milenců v Sonezaki* byla předlohou pro její napsání skutečná událost, tentokrát pravděpodobně z konce roku 1704. Příběh se opět odehrává v Ósace. Začíná v domě hlavní postavy, barvíře Tokubeie, následuje scénou v čajovně U Dvojího roubení, kde žije kurtizána Fusa, a končí smrtí milenců v sále Velkého Buddhy.

V prvním dějství si Tokubei půjčí peníze na razítko své manželky Otacu. Zamýšlí je věnovat milované Fuse, aby se byla schopna vykoupit dříve, než bude prodána do Kjóta. Peníze však Fuse předat nestihne, protože na podvod s razítkem přijde Otacu, a Tokubei je pod přísahou, že se s Fusou již nikdy neuvidí, nucen se peněz vzdát. Fusa do noci netrpělivě Tokubeie vyhlíží, ale dočká se ho až příliš pozdě – v době, kdy loď do Kjóta již vyplula.

Významnou událostí (jádre) je moment, kdy Otacu spatří otevřenou skříň s rozházenými manželskými pečeti a dozví se tak o půjčce bez jejího vědomí. Samotný akt vypůjčení peněz nepředstavuje tak stěžejní událost. Kdyby půjčka a následné předání peněz Fuse proběhlo bez problémů, nebylo by samotné půjčení peněz tak důležité a nebylo by pro diváka tak přitažlivé. Odhalení do té doby příznivě se vyvíjejícího Tokubeiova plánu naprosto mění situaci a stává se hlavním důvodem mnoha pozdějších nepříjemností. Na rozdíl od předchozího rozebíraného *šindžúmono*, se divák setkává s příčinou problémů hlavních postav již zkraje hry.

O finanční půjčce se brzy dozví i otec Otacu Sótoku Kičimondžija. Stále ještě z míry vyvedená Otacu má na výběr ze dvou možností: buď otcí prozradí, co se skutečně

stalo (riskovala by ale, že by se otec dožadoval rozvodu a její provdání za někoho jiného), anebo pravdu pro dobro Tokubeie zamlčí.

OTACU: Mám mu to raději všechno vyklopit? Ne, ne, to by bylo kruté. Co mám dělat, co jen já mám dělat, co mu říct? [...] Ne, ne, otče. K čemu bychom si je půjčovali my? Jsou pro manželova bratra z jihu, rozhodli se koupit dobrou pracovníci. Je původně z nevěstince a chtějí zaplatit zálohu jejímu bývalému majiteli. (Horáková 1997: 140)

Přestože by otci nejraději vše řekla, láska k Tokubeiovi zvítězí, a tak ho kryje smyšlenou historkou. Jakmile se barvíř vrátí domů, vyčíní mu a v zoufalosti si postěžuje na pocit ponížení před lidmi, kteří vědí, že se více stará o kurtizánu z čajovny než o vlastní manželku. To dokazuje, že pro Otacu je důležitá nejen láska k manželovi, ale rovněž dobrá pověst. Aby si svou dobrou pověst uchovala a dostála své povinnosti *giri* vůči dobrému jménu, lže raději vlastnímu otci. Pověst pro ni má zjevně v tuto chvíli větší hodnotu než povinnost vůči rodině. Příchod otce sám o sobě je událostí, která pro směřování děje není významná. Její funkcí je nastínit vnitřní pocity Otacu.

Poté, co Tokubeiovi Otacu vyčíní, si barvíř uvědomí, že se k Otacu choval neohleduplně, a sám od sebe slíbí, že se s Fusou přestane vídat. Zde se projevuje Tokubeiův sklon nechat se ovlivnit ostatními. Svého prohlášení záhy hořce lituje, protože si vzpomene, že dané peníze jsou pro Fusu naprosto zásadní. Jeho zapomnětlivost a neschopnost odporovat manželce způsobily, že v podstatě on sám vynesl rozsudek smrti.

TOKUBEI: To jsem to ale vyvedl! Řeči mé ženy o všech těch povinnostech na mě tak zapůsobily, že jsem úplně zapomněl na naléhavou věc, o kterou mě prosila Fusa. [...] Jde o peníze, které rozhodnou o životě a smrti. (Horáková 1997: 143)

Slib, který Tokubei dal manželce, určuje vývoj následujících událostí a je kauzálně spojen s dalším jádrem. Tím je bezpochyby chvíle v druhém dějství, kdy posel, jenž má donést peníze od Fusy na loď mířící do Kjóta, odmítne přijít do čajovny znovu.

POSEL: To jste vy slečno Fuso? Kde máte ten dopis? Loď už vyjíždí.

FUSA: Ach, ano, ano, rozumím. Na ty peníze čekají mí rodiče v hlavním městě a budou jim úplně k nepotřebě, jestliže je nedostanou do zítřka. Ten člověk ale stále nedorazil. Určitě je přinese velice brzy, stavte se tu tedy prosím za chvíli znovu.

POSEL: Ne, už nepřijdu. Stejně bych to dnes večer nestihl odeslat [...]. (Horáková 1997: 146)

Fusa peníze rodičům odeslat nestihne a zhroutí se jí celý svět. V reakci na to poprvé explicitně zmíní možnost ukončit svůj život. Později se dozvídáme, že o ní neuvažuje pouze z důvodu odloučení od Tokubeie. V případě, že bude prodána do Kjóta, existuje velké riziko, že bude vsazena do vězení za provinění dvojitého prodeje. Matinka pracující v čajovně vytuší, co Fusa chystá, a pokusí se jí sebevraždu vymluvit. Bez úspěchu. Když se ještě ten večer Fusa v čajovně setká se svým milým, poví mu o svém úmyslu zemřít. Tokubei vyslechne její tužby o příštím společném životě a dojde k závěru, že jim „*osud zřejmě určil spolu zemřít*“ (Horáková 1997: 151), protože on sám se provinil nejen tajnou půjčkou, ale také křivě přísahal, že se s Fusou již nikdy nesetká. Rozhodnutím přidat se k Fuse a zemřít dává najevo, že mu nezáleží na nevlastním synovi a těhotné Otacu tolik jako na dívce z čajovny.

Za satelit tohoto dramatu lze označit návštěvu otce Otacu okamžik poté, co Otacu přijde na tajnou půjčku peněz. Scéna děj nikam neposouvá a je pro pokračování děje nepodstatná. Vykresluje pouze starého otce jako člověka, pro nějž jsou peníze velmi důležité. Otcova šetrivá povaha je postavena do protikladu vůči rozhazovačnému Tokubeiovi a vytváří mezi oběma postavami kontrast. Následující ukázka přibližuje otcovo šetrivé chování.

SÓTOKU: [...] Než jdu do chrámu hodím si doma penízem, mám-li tam věnovat i jediný měďák, a i když mi vyjde, že ano, třikrát z pěti případů tam stejně nic nevhodím. Když věřící kolem mne házejí peníze jako o překot, držím mezi prsty jeden mon¹⁶, rukou mrštím nahoru a tvářím se, že házím, ale jako kejklíři Čódžiróovi i mně zůstane penízek v ruce. (Horáková 1997: 146)

Návštěva otce sice děj nikam významně neposouvá, ale skutečnost, že *Společná smrt milenců z čajovny U Dvojího roubení* není jediná hra, kde postava lpící na penězích vystupuje, napovídá o možných finančních problémech tehdejších Japonců. Čikamacu mohl chtít vytvořit odpovídající odraz poměrů své doby a považoval za důležité i do této hry takovou postavu zapojit. Vystoupení oné penězi posedlé postavy mohlo dílem přispět k věrohodnosti příběhu a s ní spojené oblíbenosti jeho dramatu širokou veřejností.

¹⁶ Označení pro druh měděných mincí v období Tokugawa. V té době byl v Japonsku zaveden hmotnostní systém, ze kterého se určovala hodnota peněz. Čtyři tisíce *monů* 文 odpovídalo jednomu *rjó* 両, které představovala 18,2 gramová zlatá mince nazývaná *koban* 小判 (Klíma 2020: 20).

Podobně jako u předchozího dramatu, i zde se ve druhém dějství jedna z hlavních postav schovává. V tomto případě je tou postavou Fusa, která se choulí vedle Tokubeie pod dekou u ohřívadla. Dívka se před tím přišla domluvit s Tokubeiem na společné sebevraždě, když vtom do místnosti přišel majitel. Aby neprokoukl, co v blízké budoucnosti chystají, nezbylo jí nic jiného než se v rychlosti schovat. Majitel nicméně tuší, že je u ohřívadla Fusa ukrytá, a tak schválně přiloží uhlí.

BRATR¹⁷: Málem bys tu prochladl. Já mám rád teplo, až se pečou kolena.

TOKUBEI: Vážně promiň, ale oheň je oheň a mohlo by to tu všechno chytit.

(VYPRÁVĚČ): Ale bratr myslí na trest, chová se zlomyslně a Tokubeie trápí.

(Horáková 1997: 152)

Přestože měl majitel příležitost pokusit se Fuse sebevraždu vymluvit, vybral si raději trest. Možná doufal, že si tak kurtizána uvědomí nesmyslnost plánované smrti. Anebo tím Čikamacu zamýšlel pouze vygradovat napětí.

Za zmínku dále stojí moment těsně před útekem milenců z čajovny, kdy Tokubei sám od sebe mění své náboženské vyznání a ze sekty Čisté země ochotně přechází do sekty Ničirenovy, aby se s Fusou po smrti měli možnost setkat. V tom se tato hra liší od předchozí *Společné smrti milenců v Sonezaki*, kde obě postavy byly stejného vyznání. Čikamacu touto drobnou obměnou udělal děj o něco zajímavějším, avšak uvedená rychlost přechodu k jiné sektě je lehce překvapivá – stačí jedna krátká modlitba k Lotosové sůtre.

V pasáži *mičijuki* je cesta k místu posledního vydechnutí – v tomto případě Sálu Velkého Buddhy – v porovnání s předchozí hrou podrobněji popsána, a tak lze sledovat kudy milenci prchali: kolem divadla Takeda, přes Kózu ke zmíněnému sálu. Popis cesty je též prokládán odkazy na jiné loutkové hry: „*K milenecké sebevraždě slečny z Ošimy z čajovny U Studně z loňského roku přidáme ještě jednu z čajovny U Dvojího roubení*“ (Horáková 1997: 154) a krátkými modlitbami. Pasáž je i přesto velmi krátká a zdůrazňuje tak rychlost s jakou postavy spěchají ulicemi.

Scéna těsně před ukončením životů je rovněž stručná. Protože milenci v dálce slyší přibližující se hlasy, bez dlouhých průtahů se chystají k sebevraždě. Kromě promluv Fusy a Tokubeie jsou do scény začleněny i promluvy Otacu, malého syna Koičiróa a služebnictva, kteří se vydali milence hledat ve snaze zabránit nejhoršímu. Otacu se zde explicitně obviňuje, že ona je důvodem, proč se rozhodli ukončit své životy.

¹⁷ Majitel čajovny U Dvojího roubení

OTACU: Kdyby neměl ženu a dítě, jistě by si nakonec lítostivě řekli „nezabijeme se“ a „nezemřeme“, ach, proniká mnou její nenávist. Je to vlastně kvůli mně, že se dva lidé zbaví svých životů. [...] Půjdu s nimi na onen svět. (Horáková 1997: 156)

Výčitky svědomí má ve třetím dějství však pouze Otacu. Tokubei s Fusou nemají čas myslet na své blízké a ani na řádné rozloučení. Jejich uspěchanost značí strach z neúspěchu. Jestliže se mu chtějí vyhnout, musí jednat rychle a bez průtahů. Jakmile Tokubei dýkou ukončí Fusin život, snaží se ve tmě poslepu najít lepší místo, kde by mohl zemřít. Obává se totiž, že ho na místě najdou jeho blízcí ještě před tím, než zemře. Nevšimne si studny vyhloubené v zemi, spadne do ní a utopí se. Postavy tak nezemrou bok po boku, ale odděleně a jinak. Způsob, jakým postavy ukončí své životy, je dalším rysem, kterým se od prvního *šindžúmono* liší. Čikamacu tentokrát přišel s kreativnějším koncem.

Společná smrt milenců v čajovně U Dvojího roubení obsahuje dvě důležité události, které jsou kauzálně propojeny a posouvají děj blíže k tragickému konci. První z nich je chvíle, kdy Otacu přijde na Tokubeiovu tajnou půjčku a přemluví ho, aby peníze vrátil. Právě zbrklé vrácení finančního obnosu má neblahé důsledky pro Fusu. Tokubei nechtěně zapříčiní to, že Fusa nemá v potřebnou dobu co poslat rodičům. Jakmile se posel odmítne vrátit, dívce je jasné, že již nemá šanci peníze dopravit do Kjóta včas. Fusa se stává tragickou hrdinkou nejen proto, že události nedopadly, tak jak doufala, ale také že události sama nemohla nijak ovlivnit. Její osud ležel v rukou někoho jiného – získání peněz záviselo na Tokubeiovi a včasném doručení peněz na loď po poslovi.

V dramatu nehraje velkou roli očistění svého jména jako tomu bylo u první rozebírané hry, nýbrž peníze, které rozhodují o životě v blízkosti milované osoby či životě v mukách bez ní. Hlavní obětí finančních problémů je tentokrát dívka z čajovny. Rozhazovačný barvíř se pro ni snaží peníze obstarat, ale při svých snahách neuspěje. Fusa se v důsledku toho rozhodne ukončit svůj život a Tokubei se k ní přidává. Fusa má celkem tři důvody zemřít: 1) bude prodána do Kjóta, protože neposlala včas rodičům peníze, 2) v důsledku toho se nebude moci vídat s Tokubeiem, 3) hrozí jí vězení, protože prodáním sebe do Kjóta se proviní dvojitým prodejem. Jediné, co by mohlo její uvažování o smrti překazit, je existence rodičů. O rodičích však v textu padne zmínka pouze ve spojitosti s penězi, z čehož lze usuzovat, že si s nimi moc blízká není.

Tokubei nemá závažný důvod spáchat *šindžú*. To, že se snažil zajistit pro Fusu nemalý obnos, dokazuje jeho hluboké city *nindžó*. Z textu nicméně vyplývá, že by ho o

sebevraždě ani nenapadlo uvažovat, kdyby o ní nezačala mluvit Fusa. V tu chvíli se znovu projevuje jeho sklon nechat se ovlivnit ostatními a usoudí, že lež manželce a pocit provinění z neschopnosti obstarat peníze pro Fusu, jsou znamením toho, že jeho osudem je ukončit svůj život společně s milovanou dívkou. Hrozící nemožnost se nadále vídat s Fusou mohla být také jedním z důvodů. Barvíř má naopak doma milující rodinu a vězení mu také nehrozí.

Nejen pasáž *mičijuki*, ale též způsob *šindžú* se oproti Společné smrti milenců v Sonezaki v leccem liší. Jedním z rozdílů je lépe popsaná cesta, kudy hlavní postavy prchají a lze tak lépe sledovat jejich trasu. Pasáž je také o poznání kratší a rychlý úprk značí strach, že jejich snahy budou co nevidět zmařeny, a zároveň nedočkavost, aby se co nejdříve setkali v posmrtném životě.

Děj neseznamuje pouze s osudy milenců, ale přibližuje také pocity příslušníků Tokubeiovy rodiny – zejména manželky Otacu. Začlenění třetí osoby do příběhu výrazně zkomplikovalo vztahy mezi postavami a tím i strukturu událostí. Třetí postava, v tomto případě Otacu, má možnost zasáhnout do vývoje událostí jako tomu je v prvním dějství, kdy přijde na půjčku a dožaduje se vrácení peněz. Pohnutkou pro požadování peněz jsou vnitřní pocity Otacu a obavy ze špatné pověsti mezi lidmi. Osobní pověst sice není hlavním tématem hry, ale není z ní zcela vyjmuta.

Lze zde sledovat Čikamacuovy snahy nějakým způsobem odlišit hru od své měšťanské prvotiny například jiným způsobem úmrtí. Další inovací je zmíněné zařazení třetí postavy, která hraje důležitou roli ve vývoji řady událostí, protože může některé z nich ovlivnit. Najdou se však pasáže, které jsou si velice podobné. Jednou z nich je scéna v druhém dějství, kdy se jedna z postav schovává. Stejně tak se zde znovu objevuje problém s penězi, který je jedním z hlavních důvodů pro spáchání *šindžú*. Přes několik nových prvků hra nepřináší žádnou zásadní změnu v narativních strukturách.

4.3 Společná smrt milenců v Ženském chrámu

Hra Společná smrt milenců v Ženském chrámu byla uvedena na scénu roku 1710. Později byl její scénář upraven pro potřeby divadla *kabuki*. Její japonský název *Šindžú mannensó* je odvozen od jména rostliny *mannengusa* 万年草¹⁸, která roste na stránkách hory Kója. Děj se odehrává nejprve v prostředí buddhistického chrámu Kičidžó Kúkaiovy sekty

¹⁸ Její český název je rozchodník. Lidé v Japonsku věřili, že když ponoří tuto rostlinu usušenou do vody, poznají podle toho, jestli rostlina nabobtná nebo zůstane zvadlá, zda je člověk živý či mrtvý (Chikamatsu 1962: 131). V textu padá zmínka o této rostlině až závěru, kdy sestra hlavního hrdiny díky tomu zjistí, že je mrtev. Ve skutečnosti Kume v tu dobu stále žije, ale dalo by se toto znamení vyložit jako varování před jeho blízkou smrtí.

Šingon na hoře Kója, v druhém dějství se přesouvá do nedalekého města Kamija do domu obchodníka s textilem a končí v Ženském chrámu na téže hoře. Hlavními postavami jsou Narita Kumenosuke přezdívaný Kume, člen buddhistické obce na hoře Kója, a jeho milá Oume, dcera obchodníka s textilem.

Oume má být provdána za bohatého obchodníka z Kjóta, o kterého však nestojí, protože již milého má. Tomu pošle dopis o chystající se svatbě a o přání s ním utéct. Oba musí překonat několik překážek, aby byli schopni spolu utéct a ještě téhož dne spáchat v nedalekém chrámu společnou sebevraždu. I tato hra obsahuje několik významných událostí, které milence nakonec dovedou k tragickému konci.

K prvním z nich patří záměna dopisů v prvním dějství. Čtenář se již na začátku hry setkává se značným napětím, které naznačuje, že společný útěk milenců nebude jednoduchý. Dopis určený představenému chrámu Kičidžó, který je psán zfalšovaným rukopisem Kumeho otce, dostane Kume, a dopis určený Kumemu, kde Oume vysvětluje plán útěku, se dostane do rukou představenému.

KUME: Oume vždy šlo napodobování rukopisu mužů. Musela zfalšovat dopis mého otce a napsat ho sama, aniž by někomu řekla o pomoc. Napsal jsem jí vzor, ale možná ho opisovala potmě a vložila dopisy do špatných obálek. Co se asi stane, když dopis adresovaný mně došel představenému? To je strašné! (Chikamatsu 1962: 135)

Takto je odhalen jejich milenecký vztah a Kume je z kláštera vykázan, protože porušil pravidla a znesvětil tím horu Kója.¹⁹ Záměna dopisů na jednu stranu urychlí Kumeho odchod z Kóji a přiblíží ho k uskutečnění plánovaného útěku, ale na stranu druhou Kume zakusí nejen hněv obyvatel chrámu, ale i samotné hory Kója – při jeho odchodu se spustí déšť, hromy a blesky. Kume je v důsledku toho zdrcen, že v očích všech obyvatel hory Kója klesl velice nízko a také že zneuctil laskavost rodu Narita, který ušetřil jeho život poté, co zavinil smrt jejich potomka, a poslal ho na horu Kója, aby se stal mnichem. Tato scéna je velmi dynamická. Během krátkého okamžiku se zcela změní pohled obyvatel chrámu na Kumeho osobu. Také se zde vyskytuje projev nadpřirozena, které se v jiných Čikamacuových hrách šindžúmono příliš neobjevuje, čímž chtěl autor pravděpodobně zdůraznit závažnost Kumeho prohřešku.

¹⁹ Na horu Kója byl ženám vstup zakázán.

Další jádro se nachází v druhém dějství, kdy je již Kume u Oume doma, a nastává v okamžiku, kdy si matka uvědomí, že by se Oume mohla pokusit spáchat sebevraždu. Matka se z obavy ztráty milované dcery rozhodne jí v tom za každou cenu zabránit. Bohužel však netuší, že její následné jednání naopak napomůže dceřině útěku.

VYPRAVĚČ: Matka kopem převrhne stojan na svíčku a Sakuemon vykřikne.

SAKUEMON: Tma! Rozsviňte někdo!

VYPRAVĚČ: Odpovědi se mu dostane tak, že Jodžiemon dole zhasne všechna světla a dům se ponoří do tmy. Matka se vplíží dovnitř, vezme Kumeho za ruku a vyvede ho ven. [...] Oume před svou matkou skrytá ve tmě svírá jeho (Kumeho) šat a následuje ho. (Chikamatsu 1962: 153)

Tím, že matka v dobré víře zhasne, sice skryje Kumeho před zrakem nápadníka Sakuemona, ale rovněž nevědomky Oume umožní, aby se nepozorovaně vyplížila z domu. Jakmile se milenci dostanou ven, prchají směrem k Ženskému chrámu.

Posledním jádrem je setkání milenců s Kumeho sestrou na prahu Ženského chrámu v třetím dějství. Je významné tím, že jim otevírá možnost na poslední chvíli přehodnotit své rozhodnutí zemřít. Může je to v něm utvrdit nebo naopak si mohou uvědomit, že svým blízkým způsobí hluboký smutek, a svůj původní úmysl si rozmyslet. V promluvách lze pozorovat spíše snahu myšlenkám na své blízké uniknout.

KUME: Každou další chvíli, kdy zůstáváme na tomto světě, slyšíme a vidíme věci, které jsou většími a většími překážkami k dosažení vykoupení. Blíží se rozbřesk. Proč bychom měli nadále trpět? Pojďme zemřít teď hned. (Chikamatsu 1962: 159)

Kume se pravděpodobně obává ztráty odhodlání a snaží se proto vše co nejvíce uspěchat. Mimo jeho pláč vyvolaný lítostí z opuštění blízkých, jenž je zmíněn v textu před uvedenou ukázkou, se zde překvapivě váhání nevyskytuje.

Do skupiny méně významných událostí (satelitů) lze zařadit návštěvu chrámu samurajem Sen'emonem, který po zjištění, že Kume je vrahem jeho mladšího bratra, prohlásí následující:

SEN'EMON: [...] I kdybys byl vrahem mých rodičů, jakožto mnich bys byl mimo můj dosah, ale jakmile se vrátíš do světa obyčejných lidí, staneš se nepřitelem mého bratra a nemohu tě nechat utéct. [...] Půjďme společně dolů k úpatí hory a tam

uspokojím svou touhu po pomstě, která se ve mně nakupila za osm let. (Chikamatsu 1962: 138–139)

Oznamuje, že jakmile Kume opustí klášter, pokusí se bratra stůj co stůj pomstít. Tím dává explicitně najevo svou nenávist vůči Kumemu. Sen'emonova slova celkově umocňují Kumeho prohřešek, protože odhalují, že je též vrahem, a urychlují jeho odchod z hory Kója. Samotná postava Sen'emonu se dále v textu již neobjevuje, a proto je na místě předpokládat, že měla pouze rozvíjet jádro záměny dopisu.

Za další satelit lze označit touhu po penězích otce Oume, jenž chce v první řadě na sňatku kjótského obchodníka se svou dcerou vydělat. Když se v jednu chvíli schyluje k tomu, že nápadník svatbu na poslední chvíli odřekne, přemlouvá ho, aby tak nečinil, a snaží se urychlit svatební přípravy. Je si vědom, že by mu musel všechny peníze, které od něj předem za sňatek obdržel, vrátit a také by pak hrozilo, že by žádný jiný tak bohatý obchodník jeho venkovskou dceru nechtěl. O penězích mluví kromě otce Oume také jejich sluha, který přivedl Kumeho do městečka Kamiya. Stěžuje si, že někde ztratil lístek do loterie:

KJÚBEI: Kvůli vám dvěma jsem ztratil svůj váček na tabák. Měl jsem v něm lístek na 74 monů, které jsem si vsadil do loterie. (Chikamatsu 1962: 145)

Peníze v této hře hrají sice o něco menší roli než ve *Společné smrti milenců* v *Sonezaki*, kde je jejich ztráta jedním z hlavních důvodů k sebevraždě, nicméně Čikamacu chtěl pravděpodobně i zde poukázat na to, jak peníze ovládají lidský život – nejen obyčejných sluhů, ale i obchodníků.

Bez obou uvedených událostí by se příběh obešel, a proto je zařazuji mezi satelity. Klíčové události jsou jimi rozvíjeny, ale samy o sobě nemají vliv na průběh děje. Přesto si čtenář může scénu se samurajem Sen'emonem vyložit jako implicitní kauzalitu ve spojitosti s Kumeho rozhodnutím vzít si život. V takovém případě by ihned nabyla na významnosti. Z promluvy Sen'emonu je zřejmé, že ho nic nezastaví, dokud Kumeho nedopadne. Jeho vyjádření nepřátelství vůči Kumemu mohlo mít určitý vliv na Kumeho rozhodnutí ukončit svůj život. Vědomí, že by před samurajem nedokázal uniknout, protože by ho samuraj pronásledoval, dokud by bratra nepomstil, mohlo přispět alespoň k upevnění přesvědčení, že zemřít po boku Oume je tou správnou cestou. V tom případě by se tedy jednalo o skrytou příčinu sebevraždy.

Rozhodnutí spáchat společnou sebevraždu je v *šindžúmono* vždy důsledkem předchozích nepříznivých událostí. V tomto dramatu je zmíněno až na konci druhého dějství, kdy vypravěč pronáší následující větu:

VYPRAVĚČ: [...] Oume a Kume rozhodnutí zemřít řekli v duchu matce sbohem.
(Chikamatsu 1962: 154)

Do chvíle než se tato věta objeví, čtenář netuší, co milenci hodlají udělat až úspěšně utečou, protože pomineme-li název hry, není nikde v textu explicitně uvedeno, že chtějí utéct, aby spáchali *šindžú*. V průběhu prvního a druhého dějství se lze setkat pouze s promluvou Kumeho, která naznačuje, že taková možnost existuje:

KUME: I kdybych se zabil, nikdy nedosáhnu osvícení (Chikamatsu 1962: 141),

či s vypravěčovým popisem Kumeho odhodlání ihned ukončit svůj život:

VYPRAVĚČ: Kumenosuke vytáhne svou dýku, připraven se kdykoli probodnout [...]. (Chikamatsu 1962: 149)

Úmysl spáchat po útěku společnou sebevraždu je tedy čtenáři skrytý téměř až do konce druhého dějství a udržuje tak při životě naději ve šťastný konec. Oume narozdíl od Kumeho, jenž několikrát explicitně vyjádřil ochotu vzít si život, o smrti sama od sebe nemluví. Proto může být výše zmíněná promluva vypravěče o společné sebevraždě lehce překvapivá.

Co zůstává v díle explicitně nevyjádřené a skryté je příčina spáchání *šindžú*. V průběhu děje se objevují náznaky v podobě Kumeho pocitů viny vůči obyvatelům chrámu či lítosti, že dovolil Oume se do něj zamilovat. V prvním případě Kume cítí tíhu závazku *giri* vůči členům sekty na hoře Kója a rodu Narita. Druhý případ se týká Kumeho citů *nindžó* k Oume.

KUME: Kdybych si býval tenkrát oholil hlavu, nic z toho by se nestalo. [...] To, jak jsem se staral o svůj vzhled, se stalo mojí záhubou, když jsem nechal Oume, aby se do mě zamilovala. (Chikamatsu 1962: 141)

Kdyby nebylo Oume, která Kumeho v pravou chvíli zastaví, když se u nich doma chce probodnout dýkou, zemřel by bez váhání sám. Z toho lze odvodit, že pro něj má fakt

odhalení jejich tajemství a pocit provinění větší váhu než vztah samotný. Oume má naopak mnohem méně důvodů proč si dobrovolně sáhnout na život. Z jejího chování lze vyvodit, že přikládá vysokou hodnotu citům *nindžó*.

V závěrečné pasáži *mičijuki* navzdory tomu, že jsou oba rozhodnutí vzít si život, mají do posledních okamžiků obavy o své nejbližší – Oume o rodiče a bratra, Kume především o přítele Hananosukeho z hory Kója a sestru, kterou potkal při cestě na smrt. Kumeho však utěšuje naděje na společný posmrtný život s Oume i na setkání se svým zesnulým otcem. Přestože Oume na rozdíl od něj ukončením svého života ztratí mnohem více – vé blízké, možnost žít v blahobytu a mít více méně bezstarostný život – je od samého počátku odhodlaná s ním odejít kamkoliv. Jednoznačně u ní vyhrávají city *nindžó*.

Spáchání společné sebevraždy každému z milenců něco přinese a něco jiného naopak vezme. Kume zklamal představeného a přítele v chrámu Kičidžó a zneuctil laskavost rodu Narita, v důsledku toho ztratil střechu nad hlavou. Obává se, že nebude schopen kvůli svému prohřešku dosáhnout vykoupení. Kromě toho ho údajně pronásleduje Sen'emon s úmyslem připravit ho o život a dále je ohrožena jeho budoucnost s Oume. *Šindžú* mu umožní alespoň část z těchto problémů vyřešit: překažením svatby získá Oume pro sebe, uteče po pomstě lačnickému samuraji a má možnost se znovu setkat s otcem. Zato Oume zbývá pouze naděje v posmrtný život se svým milým. Kume tedy dobrovolnou smrtí po boku milované osoby získává více než Oume.

Čikamacuova hra *Společná smrt milenců v Ženském chrámu* patří k dramatům s méně komplikovaným dějem. Přes svou relativně prostou dějovou linii však příběh obsahuje několik významných a zajímavých událostí, které hlavní postavy dovedou až na práh smrti.

Prvním klíčovým bodem je záměna dopisů, která vše rychle uvádí do pohybu. V návaznosti na Kumeho prohřešek se čtenář setkává s poměrně pro dramata *šindžúmono* neobvyklým výskytem nadpřirozených jevů v podobě hněvu hory Kója. Zařazení nadpřirozena upozorňuje na hrubé porušení společenských pravidel. Dalším stěžejním momentem je scéna, kdy matka v dobré víře, že zabráni neštěstí, zhasne, aby mohla od sebe oddělit Kumeho a Oume. Nechtěně milencům připraví vhodné podmínky pro nepozorované vyklouznutí z domu. To, že člen rodiny (v tomto případě matka) zčásti zaviní smrt svého vlastního dítěte je v Čikamacuově hře novým prvkem.

V porovnání s výše rozebranými dramaty jsou zde peníze pouze okrajovou záležitostí. Jsou popsány jako komodita, která ovládá lidský život. V otázce života a smrti

však nehrají stěžejní roli. Dále se drama dotýká touhy po odplatě za ztrátu člena rodiny. Odplata však stejně jako problém peněz není ústředním tématem hry.

Příčin, které vedou k rozhodnutí ukončit svůj život, existuje v Kumeho případě několik: 1) tíha prohřešku a zklamání obyvatel chrámu, 2) ztráta střechy nad hlavou, 3) hrozba ztráty milované osoby, 4) vědomí možnosti smrti z ruky rozhněvaného samuraje, 5) naděje v setkání se zesnulým otcem v posmrtném životě. Ne všechny příčiny jsou v textu explicitně vyjádřeny, například ohrožení života samurajem. Kume *šindžú* vidí spíše jako prostředek úniku mnoha nepříjemnostem, které mu zničily život. Oume má méně důvodů vzít si život. Je to především nehynoucí láska ke Kumemu a současně nespokojenost s domluvenou svatbou.

Společná smrt milenců v Ženském chrámu je ukázkou spojení buddhistického prostředí s měšťanským a zobrazuje jejich oddělení společenskými konvencemi. Milostný poměr člena buddhistické obce a měšťanské dívky je zobrazen jako společensky neúnosný. Postava, jež se snaží proti této skutečnosti od počátku vzdorovat, je především Oume. Obecně by se tato hra dala označit za příběh o milencích, kteří spolu sice spáchali sebevraždu, ale každý úplně z jiného důvodu. Z části se tak potvrzuje názor Stevena Heineho, který nevidí konflikt *giri a nindžó* jako souboj mezi láskou a společenskými pravidly, ale jako únik mnoha nepříjemnostem, které se v krátké době přihodily hlavní postavě.

4.4 Společná smrt milenců v síti nebes na Amidžimě

Měšťanské drama *Společná smrt milenců v síti nebes na Amidžimě* je společně se *Společnou smrtí milenců v Sonezaki* nejznámější Čikamacuovou loutkovou hrou. Byla poprvé představena v divadle Takemotoza 6. dne dvanáctého měsíce roku 1720, necelé dva měsíce po skutečné tragické události.²⁰ Stejně jako u předchozích *šindžúmono* je místem děje Ósaka. První dějství začíná v ulicích města a v průběhu se přesouvá do čajovny Kinokuni, kam přišla za zákazníkem mladá dívka Koharu, hlavní ženská postava. Následuje druhé dějství odehrávající se v Nebeské čtvrti Tenma v domě papírníka Džiheie, hlavní mužské postavy. Ve třetím dějství milenci utíkají z podniku Jamatoja na místo jejich posledního vydechnutí, na Amidžimu blízko chrámu Daičódži.

Hlavním tématem je stejně jako u *Společné smrti milenců z čajovny U Dvojího roubení* vztah ženatého muže s mladší dívkou ze zábavní čtvrti, který odporuje

²⁰ Stala se 14. dne desátého měsíce 1720. (Horáková 1997: 159).

společenským konvencím. Hra je o poznání komplikovanější než dosud rozebíraná díla, protože velké množství informací o vztahu hlavních postav je odhalováno prostřednictvím retrospektivy. Dílo také obsahuje více zlomových událostí posouvajících děj kupředu, které jsou prokládány satelity.

První významnou událostí je zjištění Džiheie, že milovaná Koharu s ním nechce spáchat sebevraždu, jak se předem domluvili. Čikamacu již z kraje děje uplatňuje retrospektivu a čtenáře zpravuje o naplánované společné sebevraždě. Tím toto dílo odlišil od ostatních – rozhodnutí zemřít padlo před začátkem samotné hry. U dřívějších děl rozhodnutí o *šindžú* přišlo až poté, co se jedna z hlavních postav dostala do situace, kterou nešlo vyřešit jinak než sebevraždou. V tomto případě milenci již pouze čekají na příležitost. Koharu se však v důvěrném rozhovoru svěruje svému zákazníkovi²¹ a úpěnlivě ho prosí, aby se pokusil zařídit, ať se s Džiheiem již nepotkají. Tím narušuje plány o společné smrti. Papírníka její prosba hluboce raní a cítí se zrazen. Níže uvedená ukázka líčí, jak prudce se Džiheiovy city vůči Koharu v mžiku změni.

DŽIHEI: [...] Tak to všechno byla lež! Já se vzteky neznám, celé dva roky se přetvařovala! Ta děvka zrádná, prohnílá! Mám tam vrazit a jednou ranou ji zabít, nebo jí mám tu hanbu vchrstnout do tváře, abych si aspoň trochu ulevil [...]
(Horáková 1997: 167)

Čikamacu zde realisticky popsal sílu Džiheiových citů vůči Koharu. To, že Džihei dívku začal ihned nenávidět, ukazuje, jak moc dívku doposud miloval. Láska je sama o sobě silná emoce, a není proto překvapivé, že se v důsledku pocitu křivdy či zrady může ihned přeměnit v nenávist. Odhalení kruté pravdy vzápětí vyústí v jejich rozchod. Papírník jí vrátí všechny milostné dopisy, které mu do té doby poslala, a nechá svého bratra Magoemona, aby převzal dopisy, které vlastní Koharu. Mezi nimi je jeden, který Džihei nenapsal – dopis od Džiheiovy ženy Osan.

MAGOEMON: Jeden, dva, tři, čtyři, deset, dvanáct, dvacet devět, jsou tam všechny a ještě je tu jeden dopis ženskou rukou psaný, co je tohle? chystá se ho právě otevřít.

KOHARU: Ach, to je důležitý dopis, ten vám nemůžu ukázat, ten nesmíte číst [...].
(Horáková 1997: 170)

²¹ Brzy se ukazuje, že je to Džiheiův bratr, mlynář Magoemon, převlečený za samuraje.

Prozatím jeho obsah podrobně rozebírán není. Jeho důležitost je pouze naznačena v promluvě Koharu. Až v druhém dějství vyplyne na povrch, že byl důvodem, proč Koharu explicitně vyjádřila neochotu spáchat *šindžú*. O daném dopisu zpraví Džiheie sama Osan, protože nabyde podezření, že se dívka z čajovny v brzké době pokusí o sebevraždu. Osan je přesvědčena, že na tom nese vinu, a proto se na poslední chvíli snaží situaci napravit tím, že manželovi řekne pravdu. Tento moment má zásadní dopad na vývoj následného děje a je proto jádrem. Nicméně stěžejní a kauzálně propojený s tímto jádrem je i okamžik jemu předcházející. Díky němu si Osan uvědomí, že život Koharu je pravděpodobně ohrožen. Konkrétně se jedná o papírníkovu promluvu poté, co zaslechl zvěsti o vykoupení Koharu boháčem Taheiem.

DŽIHEI: Prý si vůbec nemusím dělat starosti, i kdybychom se my snad měli rozejít a nemohli být nikdy spolu, od Taheie se vykoupit nedám. A kdyby snad moji pěstouni, protože mají nade mnou moc, pro peníze chtěli mě dát jemu, dočkají se jen toho, že jim nakrásně umřu, to mi říkala mnohokrát [...]. (Horáková 1997: 175)

Ve Džiheiem přetlumočené promluvě Koharu vyjadřuje odhodlání vzít si vlastní život, jestliže nebude moci být se svým milým a bude prodána měšťanovi Taheiovi. Z Džiheiova vyprávění lze poznat, že dívka byla pevně rozhodnuta již dlouho před tím, než se začal odehrávat příběh tohoto díla.

Jakmile si Osan domyslí následky svého dopisu, ihned na manžela naléhá, aby zakročil a kurtizánu zachránil:

OSAN: [...] Vůbec, žena, a já jsem taky taková, když se jednou opravdu hluboce zaslíbí, už své city nemění. Ona zemře, určitě zemře. Mám z toho hrůzu, prosím tě, zachraň ji, zachraň ji! (Horáková 1997: 176)

Nechce dopustit její smrt a „zradit svůj závazek ženy k ženě“ (Horáková 1997: 176). Projevuje se tak její povinnost *giri*, avšak není blíže specifikováno, o jaký závazek ženy k ženě se jedná. Nejen pocit viny a závazku vůči Koharu, ale také silné city *nindžó* k manželovi přispějí k tomu, že na záchranu mladé dívky předá Džiheiovi naspořené peníze, barevné nitě i většinu oblečení, aby za ně mohl získat zbytek částky potřebné na vykoupení z čajovny. Ještě jeden důvod přispěl k rozhodnutí Džiheiovi předat dané věci, a sice pokus o záchranu jeho pověsti. Záleží jí tedy i na jeho dobrém jménu ve společnosti.

Pozoruhodná je opětovná rychlá změna v papírníkově chování. V jednu chvíli Koharu nazývá „*prohnilou ženskou bestii*“ (Horáková 1997: 175), v druhou chvíli uvažuje o tom, co se bude dít s Osan až Koharu přivede k nim domů. Z toho je zřejmé, že Džiheiovy city ke Koharu jsou stejně tak silné jako city Osan k Džiheiovi, ale také že mu i přes lásku ke kurtizáně na manželce stále záleží.

Vzápětí přichází na řadu další důležitá událost, kterou je příchod Džiheiova tchána Gozaemona. Již při návštěvě Magoemona a tety u papírníka doma během řeči padlo, že Osanin otec si pro dceru jednoho dne přijde, protože ji Džihei zanedbává. Podle tety chce tím Gozaemon poškodit Džiheiovu pověst ve městě. Brzy Gozaemon objeví věci připravené na odnesení do zastavárny, což se stává záminkou pro požadování rozvodového listu Džiheie s Osan. Za žádných okolností totiž dceru záletníkovi nechat nechce.

GOZAEMON: Aby byla manželkou žebráka a zavržence, to teprve nedopustím, napiš ten rozvodový list, a honem si přepočítám, co přinesla Osan výbavou, šaty a ostatní věci, a dám na ně pečeť. (Horáková 1997: 178)

Následně dojde na ostrou výměnu názorů mezi otcem a manželí. Jejím výsledkem je vynucený odchod Osan z papírníkova domu. Kromě manželky však všechno ostatní Džiheiovi zůstane – děti i peníze. Tato scéna je vyvrcholením celé hry a po ní následuje rychlý spád v podobě cesty na místo posledního vydechnutí.

Ve třetím dějství lze objevit poslední jádro, jímž je společný útěk Džiheie a Koharu. Džihei odchází z čajovny uprostřed noci s tím, že vyráží za obchodem do Kjóta. Ještě než se vydá na cestu, postará se, aby všechny dluhy byly splacené. Následně se na oko vydá na cestu, ale jakmile z něj majitel podniku spustí oči, hbitě se vrátí, schová se poblíž čajovny a čeká na Koharu. Mezitím do podniku dorazí starostlivý Magoemon a ptá se po Džiheiovi:

MAGOEMON: [...] asi ho nenapadne, že celá rodina i s bratrem nevědí kudy kam a jsou strachy bez sebe, aby se nezapomněl a pro tu zlobu tchánovu snad nechtěl provést nějakou nepředloženost, nakonec to není k ničemu, že mám s sebou Kantaróa²² jako nejpádňější domluvu [...]. (Horáková 1997: 182)

Přestože je Džihei hluboce zarmoucen, s jeho rozhodnutím to ani nehne a poté, co Magoemon odejde, spěchá bok po boku milované dívky na vhodné místo pro spáchání

²² Džiheiův syn

šindžú. Ve hře není specifikováno, jak dlouho po odchodu Osan z papírníkova domu se útěk udál. Vezmeme-li v potaz, za jakých okolností se Džihei a Koharu rozešli, může být čtenář lehce zmaten, jak je možné, že hlavní postavy spolu prchají, aniž by se před tím udobřily. Není tedy zcela jasné, co se v mezidobí událo. Je možné, že byla daná scéna z dramatu na poslední chvíli vyjmuta, aby nebylo příliš dlouhé, nebo nebyla napsána vůbec, protože by byla nadbytečná. V každém případě je v této části hry kauzalita skrytá a velmi špatně rozpoznatelná.

Jak bylo zmíněno výše, děj *Společné smrti milenců v síti nebes na Amidžimě* se nesestává pouze z důležitých událostí, ale také z událostí, které jsou postradatelné a vyplňují místa mezi jádry nebo je rozvíjí. Jednou z nich je vystoupení potulného mnicha v úvodu hry. Jeho písně a rýmováčky občas odkazují na události z japonských dějin či na *Společnou smrt milenců v čajovně U Dvojího roubení*, čímž připomínají Čikamacuovo úspěšné dílo.

Druhý pro průběh příběhu nevýznamný okamžik se nachází rovněž v prvním dějství, kdy je Džihei po pokusu ve vzteku Koharu ublížit přivázán k mřížím čajovny a vystaven na obdiv kolemjdoucím. Měšťan Tahei, nápadník Koharu, té příležitosti využije, aby dal Džiheiovi najevo, že má nad ním navrch a rozhlásil o něm nepravdivé řeči, které poškodí jeho pověst.

TAHEI: Bolí tě to, zbabělče? A hele, uvázali ho, tak tys tu chtěl krást! Tumáš ty bestie zlodějská, tumáš ty chmatáku [...]. Papírník Džihei šel krást, ale chytli ho a uvázali. (Horáková 1997: 168)

Podobně jako v dřívějších Čikamacuových hrách, i zde se objevuje postava, která se k hlavní postavě nechová pěkně a vychloubá se, jak je bohatá. Avšak tentokrát Taheiova přítomnost ve hře nehraje tak velkou roli jako Kuheidži ve *Společné smrti milenců v Sonezaki*, kde jím zosnovaný podvod byl jednou z hlavních příčin Tokubeiovy sebevraždy. Zde scéna slouží jak k popisu Taheiovy povahy, tak k lepšímu pochopení, proč Koharu později odmítá nechat se od něj vykoupit, nicméně dala by se z hry vypustit.

V pasáži *mičijuki* je cesta hlavních postav velmi podrobně rozepsána a čtenáři může navozovat pocit, že putuje společně s nimi. Při cestě se mísí pocity smutku z brzkého opuštění dosavadního života s nedočkavostí až přijde život nový. Těsně před sebevraždou dívka Džiheie ubezpečuje, že ničeho nelituje a že je připravena zemřít. Správně ale odhadne, co trápí papírníka:

KOHARU: [...] ale ty se jistě trápíš pro své děti.

DŽIHEI: To mi připomínáš, co mě zase rozpláče, jako bych měl před očima jejich milé tvářičky, klidně tam spí a netuší, že tatínek zemře, na tohle jediné nemohu zapomenout. (Horáková 1997: 187)

Jediné, co mu brání v sebevraždě, jsou jeho děti, které mu zůstaly po odchodu Osan doma. Přestože neuplynulo dlouho od doby, kdy otcí Osan urputně vysvětloval, že má vůči ní velký závazek, z promluvy vyplývá, že na závazek vůči Osan i na ni samotnou úplně zapomněl. Koharu na rozdíl od Džiheie ve smrti nebrání nic. O příbuzných, k nimž by ji zavazovala povinnost *giri*, ve hře nepadlo ani slovo a jak dříve explicitně prohlásila, raději by zemřela, než by byla vykoupena Taheiem. Možnost vzít si život společně s milovanou osobou, která s sebou přináší naději, že se v budoucím životě stanou manželi, je pro ni jistě příjemnější než zemřít sama.

Za zmínku stojí způsob smrti milenců, jehož kreativita sebevraždy dosavadních *šindžúmono* překonala. Aby měly obě postavy čisté svědomí, useknou si před tím vlasy na znamení změny statutu na mnišský, což jim umožní sáhnout si na život a vyvarovat se možným pozdějším pomluvám. Pojistí si to ještě tím, že zemrou dál od sebe a každý jinak – Koharu bodnutím mečem a Džihei oběšením.

Struktura *Společné smrti milenců v síti nebes na Amidžimě* je z Čikamacuových her dosud nejkomplikovanější. Častěji je využívána technika retrospektivního vyprávění. Podrobnější informace týkající se vztahu hlavních postav a jejich činů jsou z velké části odhalovány zpětně, protože se odehrály ještě před začátkem hry. Situace a chování postav se mění s každým okamžikem, kdy vyplyne na povrch další podstatná informace. Právě velký rozsah retrospektivně vyprávěných událostí je jedním z nejzajímavějších rysů tohoto dramatu. Počet jader je vyšší než u výše rozebíraných her a občas není jednoduché rozklíčovat kauzální vztah mezi událostmi.

Spouštěčem většiny nedorozumění je dopis, který dostala Koharu od Osan ještě před oficiálním začátkem děje. Ve snaze splnit Osan přání, se Koharu chce Džiheiovi vyhýbat. Když se svěruje Magoemonovi, nechá si úplnou pravdu pro sebe a odkryje jen část z ní. Proto si Džihei jejich rozhovor nevyloží správně a rozchází se s Koharu v domněnku, že ho již nemiluje. Opak je však pravdou. Když se papírník od ženy dozví pravdu, cítí se jí hluboce zavázán a rovněž se jeho nenávist vůči Koharu znovu změní v náklonnost. Čikamacu se v tomto *šindžúmono* pokusil popsat i odvrácenou stranu citů *nindžó*.

Dalším rozdílem od výše rozebíraných děl je časové rozmezí mezi počáteční scénou a závěrem hry. V tomto případě je delší než u předešlých *šindžúmono*. Jedná se spíše o řády dnů než hodin. Z druhého dějství je známo, že po rozchodu Džiheie s Koharu uplynulo téměř deset dní. Třetí dějství je pak také od druhého odděleno delším časovým úsekem.

4.5 Společná smrt milenců v předvečer svátku Kóšin

Roku 1722 bylo uvedeno poslední Čikamacuovo *šindžúmono* nesoucí název *Společná smrt milenců v předvečer svátku Kóšin*.²³ Přibližně dva týdny před ním bylo v konkurenčním divadle Tojotakeza představeno dílo dramatika Ki no Kaiona 記海音 (1663–1742)²⁴ *Společná smrt milenců a dva pásy obi* (Šindžú futacu haraobi 心中二つ腹帯) inspirované touž skutečnou událostí. Děj *Společné smrti milenců v předvečer svátku Kóšin* se na rozdíl od výše analyzovaných her neodehrává pouze v Ósace, ale s každým dějstvím se mění. Jednou je dějištěm panské sídlo na venkově, podruhé vesnice Ueda, a do třetice je jím centrum Ósaky. Místo není jediné, čím se hra od ostatních liší. Také časové rozmezí mezi příchodem hlavní postavy na scénu v prvním dějství a úmrtím zamilovaného páru v dějství třetím je delší než u výše uvedených her, přesněji se jedná o dobu tří měsíců.

Hanbei, adoptovaný syn obchodníka se zeleninou, odjede z domu do rodného Hamamacu, aby uctil památku svého zesnulého otce. Mezitím Hanbeiova nevlastní matka (dále pouze matka) vyžene z domu jeho těhotnou ženu Očijo. Ta se vrátí ke svému otci žijícímu ve vesnici Ueda s tím, že se s ní Hanbei rozvedl. Když Hanbei při zpáteční cestě přijíždí navštívit otce Očijo, netuší, že k něčemu takovému došlo, a je proto zmaten, když ho tehán ve svém domu nechce. Situace se nakonec vysvětlí, ale po návratu usmířených manželů do Ósaky vyjde najevo, že nemají zdaleka vyhráno. Naděje se brzy překlopí do beznaděje a jako jediné řešení se nabízí spáchat *šindžú*.

Nejdůležitější událostí, která vše uvede do pohybu, je okamžik, kdy matka vyžene Očijo z domu. Čtenář se o něm dozvídá retrospektivně na počátku druhého dějství společně s Hei'emonem – otcem Očijo – a sestrou Okaru.

²³ Festival Kóšin, jinak známý jako festival v den „kanoe-zaru“ 庚申 (den v šedesátidenním cyklu čínského lunárního kalendáře), měl původ v taiostické víře. Lidé věřili, že když té noci usnou, malá stvoření sídlící v jejich těle uniknou do nebe a tam nahlásí všechny prohřešky, kterých se dopustili. Festival se konal proto, aby lidem zamezil ve spánku. (Gerstle 2001: 492).

²⁴ Ki no Kaion byl dalším z vynikajících tvůrců loutkových her a tedy Čikamacuovým rivalem. Nezřídka se nechával inspirovat jeho díly, ale v případě *Společné smrti v předvečer svátku Kóšin* se naopak Čikamacu inspiroval jeho hrou. Během svého tvůrčího období napsal Ki no Kaion kolem padesáti her, z nichž deset je formy *sewamono*. Po smrti Čikamacu se stal vůdčí osobností na poli loutkového divadla. (Keene 1978: 269-271).

OČIJO: [...] Minulý měsíc, kdy byl Hanbei v Hamamacu uctít památku otce, byly všechny mé věci sbaleny a mně bylo řečeno: „Rozvodový list bude následovat, nyní opusť dům.“ Tchýně mě a čtyři měsíce staré dítě v mém lůně přinutila nasednout do palankýnu a poslala pryč – aniž by mi sdělila důvod. Jak kruté! (Gerstle 2001: 299–300)

Odchod Očijo z Ósaky se udál ještě před začátkem druhého dějství, zjevně v době, kdy čtenář sledoval příhody Hanbeie v Hamamacu a nebyl tedy oné události přímým svědkem. Vykázání z domu je zprostředkováno vyprávěním Očijo a čtenář se tedy nachází ve stejné situaci jako její otec a sestra. Vynucený rozvod manželů se stává ústředním tématem této hry.

Následujícím jádrem je Hanbeiovo přesvědčení tchána, že Očijo stále miluje. Hanbei je sice nyní obchodník se zeleninou, ale pochází ze samurajské rodiny. Využije možnosti uplatnit svého samurajského ducha a na důkaz pravdivosti svých slov, že se s Očijo nerozvedl, tasí meč.

HANBEI: Čím víc opakuji, že jsem se s Očijo nerozvedl, tím víc pošpiňuji své rodiče. Ukážu vám samurajského ducha, který nikdy neporuší slib. Dívejte se a odhod'te všechny pochyby! (Gerstle 2001: 306)

Hanbei se pokusí demonstrovat sílu svých citů *nindžó* pokusem o sebevraždu, ale sestry ho včas zastaví. Hei'emon jeho tvrzení nakonec uvěří a požehná znovu shledaným manželům. To jim pak umožní se spolu vrátit do Ósaky, kde budou brzy muset čelit nespokojenosti Hanbeiovy matky.

Třetím jádrem je rozhovor Hanbeie s matkou ve třetím dějství. Matka neskrývá nespokojenost s tím, že Hanbei svou manželku přivedl zpět, a pokouší se ho vydírat, aby dosáhla svého.

MATKA: Jestli chceš jen získat čas, abys vymyslel plán na to, jak mě podvedeš, podívej, rozříznu si krk řeznickým nožem! Zabiješ svou matku, nebo se rozvedeš se svou ženou? (Gerstle 2001: 313)

Matka je v této hře vykreslena jako záporná postava. Bezdůvodně snachu nenávidí a dělá vše pro to, aby ji z domu vyhnala. Hanbeiovi je jasné, že matka ze svých požadavků

nesleví, a tak jí slíbí, že se s Očijo rozvede. Chce tak zabránit hrozícímu neštěstí ve formě úmyslného pokusu o sebepoškození, které naznačuje matčino impulzivní chování. V hlavě se mu ale rýsuje plán, jak zajistit, aby se s milovanou ženou rozvádět nemusel. S oním plánem vzápětí seznamuje Očijo:

HANBEI: Jak se můžeš divit? Oba jsme připraveni na konec. Zemřeme se ctí a nebudeme zbabělci. Moji nevlastní rodiče nebudou zahanbeni a ani tvůj otec nebude cítit zlost. Zemřeme statečně. [...] ale nechci, aby se šířily zvěsti, že jsme zemřeli kvůli finančním problémům. (Gerstle 2001: 315)

Ukázka obsahuje Hanbeiovo explicitně vyjádřené rozhodnutí vzít si s Očijo život. Z jeho pohledu by to vyřešilo řadu problémů. Mohli by být v příštím životě spolu a zabránili by špatné pověsti jeho rodiny. Čeho se obchodník obává, je pravděpodobnost šíření nepravdivých zvěstí o důvodu jejich sebevraždy. V jejich případě nejsou problémem peníze, ale neochota člena rodiny přijmout osobu, kterou Hanbei miluje. Záleží mu tedy i na *giri* vůči dobrému jménu, a to nejen svého, ale též adoptivních rodičů. Jeho odhodlání je velmi silné a Očijo s jeho návrhem souhlasí.

Brzy nato se Hanbei s těhotnou manželkou naoko rozvede, aby matku ujistil, že svá slova dodrží. Tato scéna je posledním jádrem tohoto dramatu.

HANBEI: Hanbei se rozvedl se svou ženou! Nikdo nemůže rozšířit klepy vůči jeho matce. Očijo, nestůj tady a odejdi!

VYPRAVĚČ: Hledí na ni rozhořčeně, ale v jeho očích se lesknou slzy. (Gerstle 2001: 316)

Nedlouho po odchodu Očijo z domu, se k ní přidává a společně se vydávají ke svatyni Ikudama, kde hodlají ukončit své životy. Před odchodem z domu se sice nemuseli skrývat před členy domácnosti jako postavy v jiných *šindžúmono*, ale při cestě na smrt se tomu nevyhnou. Nechtějí být spatřeni davem oslavujícím svátek Kóšin, a tak se na pár chvil uchýlí do stínů okolních domů. Ani oni neskrývají v pasáži *mičijuki* výčitky svědomí a nešetří obavami o své blízké. Hanbeie tíží, že není schopen dostát povinnosti *giri* vůči rodičům, kteří se o něj od útlého dětství starali. Očijo myslí na svého nemocného otce a na žal, který mu způsobí, až se dozví o její smrti. Dále litují nenarozeného dítěte, které zemře spolu s nimi, ale ani to je nezastaví.

Struktura *Společné smrti milenců v předvečer svátku Kóšin* lehce připomíná Čikamacuovu prvotinu, která v prvním dějství obsahovala část, jež s hlavní dějovou linií neměla moc společného (spojovala ji s ní jen jedna z hlavních postav). V tomto případě Čikamacu nepopisuje *Kannon meguri*, ale přípravu hostiny pro významného hosta sídla v Hamamacu. Tato část je pro ústřední dějovou linii nepodstatná a lze ji označit za satelit. Jednou její zajímavostí je začlenění krátkého podružného příběhu, při kterém několik samurajů a jeden sluha soupeří o lásku Hanbeiova mladšího bratra Košičiróa. Hanbeiovi je svěřeno rozhodnutí, kdo bude moci být ve vztahu s Košičiróem. Rozhodnutí učiní na základě ochoty či neochoty nápadníků na místě s Košičiróem zemřít. Nikdo ze samurajů se k tomu nemá, avšak sluha Koičibei neváhá:

KOIČIBEI: [...] Jak mohu dokázat, že mé city jsou pravé, pokud nyní nezemřu? Musíte mě nechat zemřít.

VYPRAVĚČ: Připraví se s aktu, ale je znovu zastaven.

HANBEI: Ukázal jsi svou pravou tvář. Ty jediný jsi Košičiróa hoden.

(Gerstle 2001: 295)

Čikamacu se zde zaobírá otázkou lásky mezi muži. Pravou lásku zobrazuje jako ochotu kdykoliv s milovanou osobou zemřít, a tedy vzdát se úplně všeho. Rovněž zdůrazňuje, že není podstatné, jakého společenského statusu daná osoba je, ale jak hluboké city k druhému člověku chová. Téma lásky mezi muži se v Čikamacuově hře neobjevilo poprvé. Lze se s ním setkat v dřívějším dramatu *Společná smrt milenců v Ženském chrámu*, kde se jedná o náklonnost mezi příslušníky buddhistické obce.

Kromě výše uvedeného satelitu se objevuje další ve druhém dějství. Jedná se o vystoupení nápadníka Očijo jménem Kinzó, který se po zjištění, že je znovu rozvedená, chopí příležitosti.

KINZÓ: [...] Opětovně ses vdávala a rozváděla, to znamená, že jsme si souzeni. Požádám tvého otce o tvou ruku a ode dneška budeš má. (Gerstle 2001: 301)

Přestože Kinzó projevuje dychtivost po sňatku s Očijo, nikdy se fakticky neodhodlá k uvedení vyřčených tužeb do praxe a po chvíli ze scény mizí nadobro. Začlenění postavy Kinzóa do příběhu pouze naznačilo, že ačkoliv byla Očijo v manželském svazku dosud neúspěšná, je stále pro některé muže žádoucí. Mimo jiné to

lze vnímat jako její alternativní možnost na poklidný a spokojený život. Očijo si nicméně pro lásku k Hanbeiovi nabízenou cestu nevybírám, což ji i její dítě později stojí život.

V závěrečné pasáži *mičikuji* není cesta manželů popsána do detailů, nelze ji proto dobře sledovat a pomyslně absolvovat po boku postav. Důraz je kladen spíše na lyrický jazyk a způsob smrti se také podobá těm z první dekády 17. století. Čikamacu se tím vrací zpět do raného období měšťanských her.

Společná smrt milenců v předvečer svátku Kóšin je dramatem, které se zaměřuje na vztahy v rodině. Zástupcem špatného vztahu je bezpochyby vztah matky a Očijo. Naopak za dobrý lze označit vztah Hanbeie k Očijo a její rodině nebo Hanbeie a jeho mladšího bratra. Příčinou sebevraždy je uvedený špatný vztah matky a Očijo. Na rozdíl od Čikamacuových dřívějších děl jsou postavami, které spáchají sebevraždu, manželé. Třetí osoba, jež by vytvářela milostný trojúhelník, přítomna není.

Poprvé v Čikamacuově díle nejsou peníze jednou z klíčových podmínek pro šťastný život. Hlavní mužská postava dokonce vysloveně sděluje, že si nepřeje, aby se proslýchalo, že zemřeli kvůli finančním problémům. To značí výrazný posun v Čikamacuově tvorbě, protože v jiných hrách peníze vždy zobrazoval jako zdroj problémů.

Struktura hry se v některých aspektech podobá *Společné smrti milenců v Sonezaki*, konkrétně například v první části hry, kde je uvedena scéna, jež s hlavní dějovou linií má vyjma přítomnosti jedné z hlavních postav velmi málo společného. Zároveň je zmíněná pasáž v této hře rozvinutější, protože obsahuje navíc podružnou zápletku, kterou vyřeší hlavní mužská postava. Celá tato část se odehrává mimo Ósaku, s čímž se u Čikamacuových her setkáváme zřídka. Umístění Hanbeie má zásadní význam pro pokračování děje a rozvinutí zápletky s rozvodem. Hanbeiova nepřítomnost v Ósace je příležitostí pro matku, aby Očijo vyhnala z domu a způsobila tím nedorozumění v druhém dějství. Přestože se na první pohled nezdá, že by úvodní pasáž měla nějaký vliv na následující děj, je to právě ona, co odstartuje řadu nepříjemných událostí, kterým musí manželé čelit.

5 POROVNÁNÍ

Prostřednictvím strukturalistického narativního rozboru jsem zjistila charakteristické rysy pěti vybraných dramát. Abych byla schopna určit, jakým vývojem jejich narativní struktury prošly, tyto rysy mezi sebou nyní porovnám.

Společná smrt milenců v Sonezaki, coby Čikamacuova prvotina, patří jednoznačně do skupiny děl s jednoduchou strukturou. Charakteristická je pro ni snadno sledovatelná dějová linie, jež je až na výjimky bez nadbytečných nevýznamných událostí. Díky tomu děj plyne velmi rychle. Všechna klíčová jádra se nachází v první polovině hry a satelity zejména ve druhé polovině. Jádrem, jež je kauzálně propojeno s úmrtím hlavních postav na konci hry, je ztráta cti, tj. porušení povinnosti *giri* vůči dobrému jménu (druhu *giri* dle třídění Ruth Benedictové). Hlavní mužská postava se stává obětí vykonstruované lži, jejíž výsledek není schopna nijak zvrátit. Retrospektivní vyprávění se zde sice vyskytuje, ale není tak časté, jako u pozdějších děl. Hra je jedinečná částí úvodního dějství obsahující pouť po svatých místech (*Kannon meguri*), která se již v jiných dílech neobjevuje.

Společná smrt milenců v čajovně U Dvojího roubení z roku 1707 vykazuje první pokusy o rozvinutější děj. Patří k nim zařazení další důležité postavy (manželky hlavního mužského hrdiny), která má částečně vliv na směřování děje. Významných událostí a využití retrospektivy je srovnatelně se *Společnou smrtí milenců v Sonezaki*, a tak tato hra stále spíše spadá do skupiny s jednoduchým dějem. Co ji výrazně odlišuje od díla předchozího je jak možnost hlavní mužské postavy ovlivnit osud milované osoby, tak způsob spáchání sebevraždy v závěru hry. Dominantním tématem jsou zde peníze, které hrají větší roli než v první hře, protože jsou přímo kauzálně spojeny se společnou smrtí. Pasáž *mičijuki* sice nepřekypuje lyričností a je výrazně kratší, avšak obsahuje podrobněji popsanou cestu útěku milenců.

Narativní struktura o tři roky později napsané *Společné smrti milenců v Ženském chrámu* je v některých aspektech srovnatelná se *Společnou smrtí milenců v Sonezaki* a v některých se *Společnou smrtí milenců v čajovně U Dvojího roubení*. Za krok zpět lze označit nepřítomnost třetí postavy, jež by mohla komplikovat vztah milenců a nevyužití retrospektivy u žádného z jader. Rys, který sdílí s druhou analyzovanou hrou, je vyšší počet významných událostí v porovnání s prvním *šindžúmono*. Přenesení děje mimo měšťanskou Ósaku a jeho zasazení do prostředí buddhistického chrámu v prvním dějství či upozadění významu peněz na rovinu satelitů patří mezi inovativní prvky hry. Také role matky zde nabývá na významu, protože její jednání je kauzálně propojeno se spácháním

sebevraždy milenců. Dále se standardnímu rozložení významných událostí ve hře vymyká výskyt jádra ve třetím dějství.

Ve *Společné smrti milenců v síti nebes na Amidžimě*, která spadá do druhé poloviny období Čikamacuovy tvorby her *šindžúmono*, je znatelný další posun ve struktuře oproti předešlým hrám. V jejím případě se již jedná o poměrně komplikovanou narativní strukturu. Zasadilo se o ni nejen více jader a postav, které ovlivňují kurz směřování děje zamlčením některých informací, ale také hojně použití retrospektivy. S ní souvisí také skutečnost, že hlavní postavy byly již před začátkem příběhu na společné smrti domluveny, a proto tématem hry není příčina rozhodnutí o společné sebevraždě, ale cesta k jejímu uskutečnění. Na komplikované struktuře událostí se z velké části podílí třetí významná postava – opět manželka hlavní mužské postavy. S její pomocí je konfliktu povinnosti *giri* a citů *nindžó* věnována větší pozornost než kdy předtím. Všechny tři postavy milostného trojúhelníku chovají hluboké city vůči jedné z postav a zároveň jsou si vědomy závazku, který mají vůči druhé postavě. Nejen vztahy mezi postavami, ale i jednotlivé události jsou složitě propleteny. Kauzalita událostí je v mnohých případech implicitní, a tak není jednoduché ji rozklíčovat.

Struktura hry *Společná smrt milenců v předvečer svátku Kóšin* je místy pokročilá, avšak vykazuje tendenci návratu ke strukturám her z raného období: 1) nepřítomnost třetí významné postavy, 2) scéna v prvním dějství, jež kromě přítomnosti jedné z hlavních postav nesdílí nic s hlavní dějovou linií. Na druhou stranu jsou tyto struktury hlouběji rozvíjeny než u raných děl. Například uvedená scéna v prvním dějství má svou vlastní zápletku, která je v tomtéž dějství vyřešena. Charakteristickým rysem této hry je specifické použití retrospektivního vypravování – čtenář je ve druhém dějství seznamován s jednou z významných událostí, jež se stala hlavní ženské postavě v době, kdy se čtenářova pozornost upínala na počínání hlavní mužské postavy v prvním dějství. Dále jsou v ní poprvé rozebírány špatné vztahy mezi hlavní ženskou postavou a matkou, které jsou příčinou sebevraždy manželů. Matka je vykreslena jednoznačně jako záporná postava, ačkoliv se hlavní postavy snaží její pověst očistit. Peníze byly v dosavadních hrách explicitně či implicitně vyobrazovány jako zdroj častých nepříjemností. Tentokrát je vysloveně řečeno, že finance nejsou problémem, což je další velkou změnou.

Čikamacuova dramata z raného období působení na poli měšťanských her a dramata z pozdního období se liší délkou časového úseku od počátku děje po závěr. Toto časové rozmezí je výrazně delší u později uvedených dramát – děj se odehrává v řádů dnů až měsíců. Naopak děj v dramatech Čikamacuovy rané tvorby končí během jednoho dne či

několika hodin. Jako příklad lze uvést *Společnou smrt milenců v Ženském chrámu*, kde jsou hlavní postavy po smrti v časovém úseku do deseti hodin.

Místo, do kterého je děj zasazen, je téměř neměnné. Ve třech z pěti případů je celý děj v Ósace, v dalších dvou pouze částečně nebo v blízkosti Ósaky.

6 ZÁVĚR

Cílem této práce bylo analyzovat a popsat vývoj narativních struktur, které se objevují ve vybraných Čikamacuových dílech o společné sebevraždě milenců, a určit, k jakým konkrétním změnám postupem času došlo. Tvorba každého autora prochází určitým vývojem a ani Čikamacu Monzaemon není výjimkou.

Z výše uvedeného srovnání vyplývá, že *šindžúmono* v raném období procházely spíše menšími změnami. Autor hledal správný styl, který by vyhovoval jemu i publiku. Nebál se však různě experimentovat s počtem postav, zasazením děje ani způsobem ukončení životů. Zařazení více postav mu umožnilo proplétat jejich mezilidské vztahy a vytvářet tak složitější kauzální vztahy mezi událostmi, které vedly ke vzniku komplikovanějších narativních struktur. Při vytváření propletených vztahů postav využívá koncept konfliktu *giri* a *nindžó*, jenž pokaždé vyústí ve stejný konec – smrt hlavních postav. Nejčastější příčinou smrti je v případě mužské hlavní postavy ztráta dobré pověsti, v případě ženské hlavní postavy city *nindžó*. V druhé polovině Čikamacuovy tvorby (v pozdním období) lze již hovořit o vyspělé narativní struktuře. Obsahují vyšší počet jader i postav, mají mnoho skrytých kauzalit a je v nich hojně využíváno retrospektivní vyprávění.

Touto prací jsem zjistila, k jakým konkrétním změnám docházelo s vývojem Čikamacuovy tvorby. Změny jsou vyjmenovány výše. Dále jsem vypožorovala vzorec, podle kterého autor zdokonaloval svůj vyprávěcí styl: v každé nové hře vždy použil inovativní prvek, vyzkoušel jeho fungování a pokud se osvědčil, využil ho i v dalších dramatech, v nichž ho ještě zdokonalil. Někdy se opětovně vracel k prvkům, které dlouho nevyužíval, a ty v nových hrách také podrobněji rozvedl.

Narativnímu rozboru jsem podrobila celkem pět dramat pokrývajících autorovo rané i pozdní tvůrčí období. Z důvodu neprovedení narativní analýzy všech autorových *šindžúmono* však existuje riziko zkreslení výsledků práce. Zkoumání narativních struktur Čikamacuových dramat má stále potenciál, a to především u her, které jsou méně známé a nejsou přeložené do anglického jazyka. Poznatky této práce mohou být použity jako podklady pro takový výzkum.

7 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Prameny

ČIKAMACU, Monzaemon. ŠUZUI, Kendži, TADAKUNI, Ókubo (ed.). *Čikamacu džóurišú*. Vol. 2., 1. vyd. Tókjó: Iwanami šoten, 1959.

GERSTLE, Andrew. *Chikamatsu: 5 Late Plays*. New York: Columbia University Press, 2001. ISBN 0231121679.

HORÁKOVÁ, Dita (ed.) *Kalhoty pro dva: antologie japonského divadla*. Praha: Brody, 1997. ISBN 80-86112-06-3.

CHIKAMATSU, Monzaemon. KEENE, Donald. *Major plays of Chikamatsu*, New York: Columbia University Press, 1962.

Knižní zdroje

BENEDICTOVÁ, Ruth; VLACHOVÁ, Marie. *Chryzantéma a meč: vzorce japonské kultury*. 1. vyd. Praha: Malvern, 2013. ISBN 978-80-87580-45-5.

CULLER, Jonathan. *Krátký úvod do literární teorie*. 1. vyd. Brno: Host, 2002. Teoretická knihovna. ISBN 8072940708.

DAVIES, Roger. J., IKENO, Osamu (ed.). *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture*. Boston: Tuttle Publishing, 2002. ISBN 978-0804832953.

HÁJEK, Martin. *Čtenář a stroj. Vybrané metody sociálněvědní analýzy textu*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2014. ISBN 978-80-7419-161-9.

CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*, Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.

KALVODOVÁ, Dana, NOVÁK, Miroslav. *Vítr v piniích: japonské divadlo*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1975.

KEENE, Donald. *World Within Walls: Japanese Literature of the Pre-modern Era, 1600-1867*. Tokyo: Tuttle, 1978.

KLÍMA, Tomáš. *Učebnice klasické japonštiny*. 2. vyd. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2020. ISBN 978-80-246-4515-5.

MINAMOTO, Rjóen. *Giri to nindžó: Nihonteki šindžó no iči kósacu*. Tókjó: Čúó kóron šinša, 2013.

REISCHAUER, Edwin O. *Dějiny Japonska*. Překlad LABUS, David, překlad SÝKORA, Jan. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2000. Dějiny států. ISBN 80-7106-391-6.

RIMMON-KENANOVÁ, Shlomith. *Poetika vyprávění*. 1. vyd. Brno: Host, 2001. Strukturalistická knihovna. ISBN 80-7294-004-X.

WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta. *Slovník japonské literatury*. 1. vyd. Praha: Libri, 2008. ISBN 978-80-7277-373-2.

Elektronické zdroje

BROWNSTEIN, Michael. The Osaka Kannon Pilgrimage and Chikamatsu's "Love Suicides at Sonezaki". *Harvard Journal of Asiatic Studies* [online]. Vol. 66, No. 1, 2006, 7–41 [cit. 31. 7. 2022]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/25066799>

GERSTLE, C. Andrew. Hero as Murderer in Chikamatsu. *Monumenta Nipponica* [online]. Vol. 51, No. 3, Sophia University, 1996, 317–356 [cit. 31. 7. 2022]. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/2385613>

GERSTLE, C. Andrew. Heroic Honor: Chikamatsu and The Samurai Ideal. *Harvard Journal of Asiatic Studies* [online]. Vol. 57, No. 2, Harvard-Yenching Institute, 1997, 307–81 [cit. 31. 7. 2022]. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/2719482>

HEINE, Steven. Tragedy and Salvation in the Floating World: Chikamatsu's Double Suicide Drama as Millenarian Discourse. *The Journal of Asian Studies* [online]. Vol. 53, No. 2, 1994, 367–393 [cit. 31. 7. 2022]. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/2059839>

ROGERS, Lawrence. She Loves Me, She Loves Me Not. Shinjū and Shikidō Ōkagami. *Monumenta Nipponica* [online]. Vol. 49, No. 1, 1994, 31–60 [cit. 31. 7. 2022]. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/2385503>