

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav Dálného východu

Bakalářská práce

Adam Tomšů

Motiv draka v klasické a středověké japonské literatuře

Dragon in Classical and Medieval Japanese
Literature

Praha 2018

Vedoucí práce: Martin Tírala, Ph.D.

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval Martinu Tiralovi, vedoucímu této práce, za jeho cenné připomínky a trpělivost.

Prohlášení

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

V Praze dne 30. 6. 2018

Adam Tomšů

Abstrakt

Legenda vyprávějící o návštěvě dračího paláce se řadí mezi nejživotascopnější narativy napříč dějinami japonské literatury. V této práci analyzuji malý výběr z těchto narativů, od nejstarších dochovaných pramenů z osmého století až po středověkou kroniku *Taiheiki*. Primárním cílem této práce je identifikovat podobnosti a rozdíly mezi těmito narativy. Poté, co srovnám jejich narativní struktury, analyzuji narativy se zřetelem ke kategoriím postav, magických předmětů a prostředí. Věnuji se rovněž roli fokalizace a dalších narativních strategií v jejich využití pro zobrazení nadpřirozena. Závěrečná sekce se zabývá zvláštním případem tohoto narativu, jak ho nalzáme ve sbírce legend *Kondžaku monogatarišú* ze dvanáctého století, v němž je postava dračího krále interpretována jakožto vtělení bódhisattvy Kannon. Nabízím názor, že tuto interpretaci umožnily úpravy struktury legendy a využití textových ukazatelů asociujících jak draka, tak Kannon. Metodologický rámec této práce vychází z kognitivní naratologie, konkrétně z přístupu formulovaného Davidem Hermanem (2013).

Klíčová slova:

kognitivní naratologie, japonská literatura, drak, Kannon, Kondžaku monogatarišú

Abstract

Legends with the theme of a visit to the dragon palace rank among the most viable narratives across the history of Japanese literature. In this thesis, a small selection of such narratives is analyzed, drawing on sources ranging from the oldest extant works from the eight century to the medieval chronicle *Taiheiki*. The primary purpose of this study is to identify the similarities and differences between these narratives. After their narrative structures have been compared, the narratives are analyzed with respect to the categories of characters, magical objects, and setting. The thesis also discusses the role of focalization and other narrative strategies used for depiction of the supernatural. The final section is concerned with a specific instance of this narrative, as found in the twelfth-century anthology of legends *Kon'jaku monogatarishū*, in which the character of the dragon king is interpreted as an incarnation of the bōdhisattva Kannon. It is argued that this interpretation was made possible through the modification of the structure of the legend and the use of textual cues associating both dragon and Kannon. The methodological framework of this thesis is grounded in cognitive narratology, specifically as formulated by David Herman (2013).

Key words:

cognitive narratology, Japanese literature, dragon, Kannon, Kon'jaku monogatarishū

Poznámka

Pro fonetický přepis japonštiny v této práci používám standardní české transkripce. Veškeré překlady z japonštiny a angličtiny jsou mé vlastní.

Při odkazování na konkrétní legendy využívám pro označení jejich umístění v daném díle následujícího způsobu krácení: „*Kondžaku monogatarišú*, legenda č. 15, svitek č. 16“ zapisuji jako „*Kondžaku* 16-15“, kde první číslice odkazuje na číslo svitku a druhá na číslo legendy.

Obsah

Úvod.....	8
1. Legendy o dračím paláci.....	11
1. 1 Srovnání <i>Kondžaku</i> 16-15 a 3-11.....	11
1. 3 Srovnání <i>Kodžidan</i> 5-34 a <i>Taiheiki</i>	17
2. Perspektiva a fokalizace: narativní strategie zobrazení nadpřirozena ...	21
2. 1 Perspektiva v legendách o návštěvě dračího paláce.	23
3. Nejstarší prameny: legenda o Urašimakovi	29
4. <i>Kondžaku</i> 16-15: drak se stává bódhisattvou.....	34
4. 1 Struktura: <i>Kondžaku</i> 16-15 a další legendy svitku č. 16.....	34
4. 2 Textové ukazatele a asociace I: <i>njoi</i> a dračí král.....	36
4. 3 Textové ukazatele a asociace II: klenot <i>njoi</i>	39
4. 4 Drak a Kannon	41
Závěr	45
Seznam literatury	48

Úvod

Mezi narativy, jež prokázaly napříč dějinami japonské literatury mimořádnou životaschopnost, patří příběhy o návštěvě dračího paláce: jedním příkladem takového narativu je dodnes populární příběh o Urašima Taróovi, jehož předobrazy nalézáme již v nejstarších japonských literárních pramenech. Protagonisté těchto příběhů cestují z lidského světa do světů obývaných nadpřirozenými bytostmi – zpravidla dračím králem a jeho dcerou, od nichž získávají magické předměty, a s nimi se poté navracejí zpět domů. Ač narativy sdílí tuto základní dějovou osnovu, v ostatních aspektech se od sebe více či méně odlišují – prostředím, v nichž se odehrávají, postavami, jež v nich vystupují, či uplatňovanými narativními strategiemi.

Předmětem této práce je několik variant těchto příběhů, jak je nalézáme v literárních památkách pozdně klasického období a středověku. Základní materiál, který zde podrobím analýze, je tvořen skupinou čtyř legend: dvě z nich pocházejí z antologie legend *Kondžaku monogatarišú*, zkompilované pravděpodobně v první pol. 12. století, další je obsažena ve sbírce legend *Kodžidan* z poč. 13. století, a konečně poslední je zahrnuta v kronice *Taiheiki* ze 14. století. Tyto legendy srovnám se zřetelem k jejich podobnostem a odlišnostem. Pro prvotní ověření, zda se shodují jejich základní narativní schémata, využiji formalistické metody analýzy narativních funkcí, jak ji formuloval V. Propp ve své studii *Morfologie pohádky* z roku 1928. Následně porovnáám legendy se zaměřením na kategorie vystupujících postav, magických předmětů a prostředí, do nichž je zasazen děj. Pozornost věnuji také narativním strategiím: konkrétně objasním, jak jsou v těchto narativech využívány prostředky fokalizace k zobrazení nadpřirozena a jak tyto ovlivňují výslednou interpretaci legend. Metodologicky se budu opírat o kognitivně-naratologický přístup D. Hermana (2013), vycházející v oblasti fokalizace mj. ze Stanzelovy teorie vyprávěcích situací a Langackerovy kognitivní gramatiky. V případě potřeby zohledním při analýze legend jejich širší kontext se budu průběžně obracet k dalším souvisejícím pramenům. Mimo čtyři výše uvedené narativy se budu věnovat rovněž třem záznamům legendy o Urašimakovi v nejstarších pramenech z 8. století: kronice *Nihon šoki*, spisu *Tango no kuni fudoki* a básnické antologii *Man'jóšú*.

Ze srovnání narativních schémat legend klasického období a středověku vyplyne, že je pro ně charakteristický dějový sled hrdinovy pomoci dračímu králi a odměny, kterou hrdina od krále za tuto pomoc získává. Výjimkou není ani legenda č. 15 svitku č. 16 *Kondžaku monogatarišú* (dále jen *Kondžaku* 16-15), jíž je věnována závěrečná kapitola této práce. Svitek č. 16, do něhož je tato legenda zařazena, sestává výhradně z příběhů vyprávěcích o zázracích bódhisattvy Kannon, v nichž je důraz kladen primárně na vztah mezi protagonistovou vírou v Kannon a prospěchem, který z této víry plyne. Kannon se protagonistům legend svitku č. 16 zjevuje v různých vtěleních a nepoznána jim pomáhá v obtížných situacích.

Lze předpokládat, že v *Kondžaku* 16-15 jsou využívány narativní strategie, jimiž je zdůrazněn vztah víry v Kannon a z ní plynoucího prospěchu, zatímco

vztah pomoci dračímu králi a obdržené odměny je upozaděn. Současne je pravděpodobné i to, že postava dračího krále, konkrétního původce hrdinou nabytého prospěchu, je v *Kondžaku* 16-15 (re)interpretována jakožto vtělení Kannon. Platnost těchto předpokladů se pokusím prokázat ve 4. kapitole. Konkrétně objasním, jakými prostředky bylo dosaženo výše zmíněných úprav: mimo zjevné úpravy struktury legendy, především jejího úvodu a závěru, a jejího zasazení do kontextu svitku č. 16 věnuji pozornost průběžnému využívání textových ukazatelů, které mohou asociovat dračího krále či Kannon a umožňují čtenáři usuzovat o identitě těchto postav. Pro účely této analýzy využiji kognitivně-lingvistických teorií lexikálního významu a metaforických výrazů. Pro interpretaci legendy bude také nezbytné obrátit se k dalším legendám svitku č. 16, jiným souvisejícím textům a širšímu kulturnímu kontextu, zastoupenému především buddhistickou ikonografií a sůtrami.

* * *

Než přistoupím k samotné analýze legend o návštěvě dračího paláce, mám za nutné nastínit, jak rozumím četbě, analýze a interpretaci narativu. Metodologickým východiskem této práce je přístup kognitivní naratologie, jak ho formuluje David Herman (2013). Jakožto rámec pro interpretaci narativu Herman navrhuje tzv. model KAOP (*CAPA*), který „zahrnuje kontexty (*contexts*) pro interpretaci (včetně kontextů, které nám poskytuje znalost narativních žánrů, autorových předchozích děl či odhalení podvodů nebo případů ghostwritingu); vyprávěcí akce (*actions*) vykonávané v těchto kontextech, jejichž výsledkem jsou texty, jež umožňují konstrukci [narativních] světů; osoby (*persons*), jež vykonávají akty vyprávění a interpretace; a potenciálně zpochybnitelná připsání (*ascriptions*) komunikativních a dalších záměrů vykonavatelům narativních aktů – v závislosti na kontextech, v nichž dotyčné osoby vykonávají tyto akty, a strukturách, jichž nabývají výsledné narativy“ (Herman 2013: 61). Tento model může být rámcem pro zkoumání jak aktů konstrukce narativních světů, tak neverbálních i verbálních akcí osob a postav *uvnitř* těchto světů (tamtéž: 62).

Dle Hermana je interpretace textu procesem čtení komunikativních intencí vypravěčů či tvůrců příběhů¹ (tamtéž: 23). Porozumění narativu s sebou nese rozvíjení odpovědí na otázky, jaké byly autorovy důvody k volbě konkrétních

¹ Jak Herman podotýká, proces čtení intencí není pouze záležitostí chápání narativů: jde o vrozenou, obecnou heuristickou strategii, kterou filozof Daniel Dennett označuje jako intencionální postoj (*intentional stance*). Zaujímáme-li tento postoj, přistupujeme k objektům, jejichž chování se pokoušíme predikovat, jakožto k racionálním činitelům s vlastními přesvědčeními a tužbami. Takové činitele Dennett označuje jako tzv. intencionální systémy (*intentional systems*). Intencionální postoj nicméně není pro interpretaci jednání výchozí: při interakci s jiným člověkem (intencionálním systémem) mohou zaujmout základnější, prekonceptuální (či nekonceptuální) postoje, jsou-li důvody chování zřejmé např. z pragmatického kontextu. Pokud se ovšem např. setkám v cizím kulturním prostředí s neznámým zvykem, nemám takový kontext k dispozici, uchýlím se tedy k intencionálnímu postoji. Jelikož narativy jsou produktem intencionálních systémů a vystupují v nich postavy a další entity, jež můžeme rovněž považovat za intencionální systémy, při interpretaci narativu nestačí spoléhat na prekonceptuální postoje a je třeba zaujmout postoj intencionální. Srov. Herman 2013: 23-37

narativních strategií a uplatnění textových ukazatelů, které se objevují v daném textu (Herman 2013: 41). Odpovědi na tyto otázky jsou ze své podstaty vždy předběžné a mohou být přehodnoceny ve světle dalších textových indicií či širších znalostí, jimiž čtenář disponuje. Vývoj narativu může čtenáře přimět k rekonfiguraci fikčního světa a jeho nové interpretaci.

Model KAOP je reakcí na přístupy klasické strukturalistické naratologie a z ní vycházejících proudů teorie vyprávění, v nichž stojí osoby autora narativu a jeho příjemce mimo oblast interpretace narativu a autorské záměry pro interpretaci nejsou relevantní.² Toto pojetí představuje např. Chatmanovo schéma narativního přenosu, v němž reálný autor narativu a reálný čtenář stojí vně narativního přenosu; imanentní narativu jsou jen implicitní autor a implicitní čtenář (Chatman 1978/2008: 156-158). Herman koncept implicitního autora napadá jakožto kompromisní pokus vyvarovat se genetickému omylu a zároveň v interpretaci zohlednit intencionální charakter narativu, jelikož implicitnímu autorovi lze připisovat komunikativní záměry, aniž by přitom bylo nutné uchýlovat se k osobě konkrétního autora. Mimoto podotýká, že koncept implicitního čtenáře (a podobné koncepty, jako je např. modelový čtenář navrhovaný Ecem) v sobě nese i jistou normativní funkci: je-li implicitní čtenář čímsi vyžadovaným textem samotným, potom si i text sám žádá konkrétní interpretaci či specifický způsob konstrukce narativního světa. Zatímco implicitní čtenář bude textu rozumět zcela v intencích implicitního autora, konkrétní čtenář ho může interpretovat jinak, nesprávně. Osoby implicitního autora a čtenáře tedy textu předepisují závaznou interpretaci a znemožňují případnou potřebu přehodnotit připisované autorské záměry ve světle dodatečných kontextuálních informací, které ukazují k jiné interpretaci (Herman 2013: 69). Tato představa jediné „správné“ interpretace patří mezi předpoklady klasické strukturalistické naratologie: slovy T. Todorova, „Je nebezpečné ztotožňovat dílo s jeho vnímáním nějakým jedincem; správné čtení není způsob, jak čte ‚průměrný čtenář‘, ale způsob optimální.“ (Todorov 2002: 147)

V této práci se nároku na „optimální“ způsob čtení vzdávám – o co nejpřesnější a nejpřesvědčivější interpretaci analyzovaných narativů budu usilovat s vědomím nevyhnutelné zpochybnutelnosti dosažených závěrů. V souladu s Hermanovým modelem KAOP se budou zde předkládaná vysvětlení, proč byly v daném narativu uplatněny určité narativní strategie a využity konkrétní textové ukazatele, do velké míry zakládat na kontextech pro interpretaci – intertextualitě (v širším slova smyslu) a dalších kulturních kontextech.

² Výraznými představiteli anti-intencionálního přístupu jsou Wimsatt a Beardsley, kteří ve svém článku Intencionální klam (*The Intentional Fallacy*, 1946) napadli uchýlování se k autorským záměrům jakožto kritériu interpretace literárního díla. Takový přístup má být důsledkem genetického omylu (neboli záměny podstaty věci za její původ). Srov. Wimsatt, Beardsley 1946

1. Legendy o dračím paláci

Úvodem je nezbytné představit materiál, o němž budeme hovořit v následujících sekcích. Na tomto místě shrnu děj dvou legend z *Kondžaku monogatarišú*, v nichž se objevuje téma návštěvy dračího paláce: *Kondžaku* 16-15 a *Kondžaku* 3-11. Poté, co srovnáním jejich obsahu ověřím, zda se jejich narativní schémata alespoň částečně překrývají, přistoupím k porovnání kategorií postav, magických předmětů a prostředí. V další sekci obdobně analyzuji dvě pozdější legendy s týmž tématem, *Kodžidan* 5-34 a příběh „O zvonu z dračího paláce“ (*rjúgúdžó kane no koto* 竜宮城鐘の事) ze svitku č. 15 kroniky *Taiheiki* (dále jen „*Taiheiki*“).

K ověření podobnosti základních narativních schémat zde částečně využiji metodologii a nomenklaturu navrhovanou Proppem v *Morfologii pohádky* (1928/2008), při vědomí všech omezení, jež s sebou přináší její aplikace. Zatímco Proppův systém byl vypracován pro kategorii tzv. kouzelné pohádky, žádný z příběhů, jež budu v této práci analyzovat, za kouzelnou pohádku považován být nemůže; narativní schémata těchto příběhů tedy zřejmě nebudou (zcela) podléhat zákonitostem, které popisuje Propp.

Dle Proppa je základní částí pohádky tzv. *funkce*, kterou definuje jako „*akci jednajících osoby, vymezenou z hlediska jejího významu pro rozvíjení děje.*“ (Propp 2008: 26) Těchto funkcí je jen omezené množství; v různých pohádkách jsou připisovány různým jednajícím osobám, jejichž pojmenování a atributy se liší, nicméně funkce samotné zůstávají stejné. Funkce jsou vyjádřené přísudky a určují kompozici, zatímco ostatní prvky (prostředí, podoby jednotlivých postav apod.) jsou vyjádřené podměty, předměty a jinými větnými členy, jsou statické a určují konkrétní syžet. Jedna kompozice může být vyjádřena mnoha syžety (tamtéž: 99). V *Morfologii pohádky* se Propp zajímá pouze o hloubkové struktury narativů, nikoli o jejich konkrétní realizace.

V legendách se nejprve pokusím identifikovat funkce a přepsat je značkami do abstraktního schématu; získaná schémata následně srovnám navzájem.

1. 1 Srovnání *Kondžaku* 16-15 a 3-11

Na následujících řádcích uvádím osnovu legendy *Kondžaku* 16-15. V závorkách jsou vepsány jednotlivé funkce jednajících osob, jak je popisuje Propp.³

V hlavní městě žil jistý mladík (výchozí situace), který byl velmi chudý (nedostatek peněz, jiných prostředků k existenci). Osmnáctého dne každého měsíce se postil a vykonával pouť do sta chrámů. Projevoval zvláštní zbožnost k bódhisattvovi Kannon⁴. Jako každý měsíc, i osmnáctého dne devátého měsíce se vydal na pouť (odchod hrdiny z domova). Cestou se setkal se zhruba

³ Využívám zde seznamu funkcí s příslušnými značkami, jak je uveden v Propp 2008: 117-122.

⁴ Viz Williams 2017: 387-394. Kannon je japonské jméno bódhisattvy Avalókitéšvary, jednoho z nejoblíbenějších mahájánových bódhisattvů, jehož kult vychází zejm. z *Lotosové sútry*. Ve východní Asii tento bódhisattva často nabývá ženské podoby. Z tohoto důvodu je v této práci pro Kannon používán také ženský rod.

padesátiletým mužem, nesoucím malého hada. Když se mladík muže zeptal, k čemu hada potřebuje, muž odpověděl, že ho zabije a použije při výrobě njoji (první funkce dárce/opatrovatele – zkoušky). Mladíkovi se hada zželelo, vyměnil ho s mužem za své roucho a vypustil do blízkého rybníka (reakce hrdiny – splnění zkoušky).

Po chvíli mladík potkal krásnou dívku (obdržení kouzelného prostředku – setkání s pomocníkem). Ta mu řekla, že mu přišla naproti, aby mu poděkovala za záchranu života. Mladík si uvědomil, že dívka je ve skutečnosti jím zachráněný had. Dívka ho přivedla do dračího paláce (přemístění na určené místo – hrdinovi je ukázána cesta), kde mladík dostal od dívčina otce, dračího krále, na znamení vděčnosti „zlatý koláček“ (likvidace neštěstí nebo nedostatku ve formě obdržení kouzelného prostředku). Poté se mladík vrátil domů (návrat hrdiny) a díky „zlatému koláčku“ zbohatl a žil v blahobytu (transfigurace). S novou horlivostí se utíkal ke Kannon.⁵

Zapíšeme-li výše identifikované funkce značkami, získáme následující schéma⁶:

$$\alpha a^5 \uparrow D E^1 F G^4 KF \downarrow T$$

Zdroje *Kondžaku* 16-15 jsou bohužel neznámé, není tedy zřejmé, jaký má tato legenda původ. V samotném *Kondžaku monogatarišú* se nicméně objevuje legenda, která vykazuje řadu shodných rysů z hlediska použitých motivů, tématu návštěvy dračího paláce i narativního schématu, a může se tak stát materiálem pro srovnání – *Kondžaku* 3-11. Tato legenda je zařazena do prvního ze tří oddílů celé sbírky, který obsahuje legendy zasazené do prostředí Indie (*Tendžiku* 天竺). Níže uvádím osnovu jejího děje s vyznačením jednotlivých funkcí.

Lidé z rodu Šákjů, z něž se narodil i Buddha (výchozí situace), dodržovali nařízení nezabíjení živých bytostí (zákaz). I v bitvách se řídili tímto principem: neútočili a než by zabili druhého, raději se sami nechali zabít. Čtyři z nich ovšem v boji tento zákaz porušili (porušení zákazu) a byli vyhnáni k hranicím své země (vyhnání; odchod hrdiny z domova). Jeden z nich byl znaven cestou a posadil se, aby si chvíli odpočinul. Vtom si k němu přisedla velká divoká husa (obdržení kouzelného prostředku). Nijak se ho nebála. Hrdina se k ní přiblížil a když viděl, že neodletěla, nasedl na ni a odletěli kamsi do daleka, až přistáli na neznámém

⁵ Tato analýza není zcela neproblematická: jak vyplývá z tohoto schématu, dle Proppa by bylo možné považovat *Kondžaku* 16-15 za kouzelnou pohádku, neboť sled funkcí odpovídá sdílenému schématu kouzelných pohádek (byť v něm nenalézáme charakteristické dvojice funkcí boj s nepřítelem a vítězství nad ním, resp. těžký úkol a jeho řešení). Jednou z příčin takového výsledku je to, že jednotlivé funkce jsou definovány velmi široce a jsou tak aplikovatelné s relativní mírou svobody (což je ovšem možné zcela v intencích Proppova přístupu). Zde např. mladíkovo zbohatnutí díky zlatému koláčku považujeme za zvláštní případ transfigurace, ačkoli přímo nedochází ke změně hrdinova vzezření. Srov. Propp 2008

⁶ Využívám zde seznamu funkcí s příslušnými značkami, jak je uveden v Propp 2008: 117-122. Značky odpovídají funkcím vepsaným v závorkách do osnovy legendy a jsou uvedeny v totožném pořadí: „ α “ pro funkci „výchozí situace“, „a“ pro „nedostatek“ apod.

místě u rybníka obklopeného stromy (přemístění na určené místo – let). Hrdina se natáhl do stínu jednoho z nich a usnul.

Vtom ho spatřila dcera draka, která žila v rybníce a zrovna si vyrazila na procházku. Pomyslela si, že by ho chtěla učinit svým mužem, ale že je sama jen hadem žijícím v zemi, kterým by člověk dozajista opovrhoval. Proto na sebe vzala lidskou podobu a procházela se (první funkce dárce). Když ji hrdina uviděl, přišel za ní a povídali si, až se navzájem sblížili (reakce hrdiny). Hrdina se velmi divil, že se ho dívka nebojí, přestože je jen ubohým člověkem, špinavým, nemocným, pohublým a hladovým. Dívka mu sdělila, že za ním přišla na přání svých rodičů, a namítla, že ona sama je ubohá, zatímco on přísluší k rodu Šájků. Hrdina se jí zeptal, kde vlastně bydlí, když v okolí nejsou žádné lidské přibytky. Dívka odpověděla, že je dcerou dračího krále a žije v rybníce. Šákja navrhl, aby spolu žili jako manželé. Sám se narodil do rodu Šájků díky zásluhám z minulých životů: vyslovil přání, aby se dračí dívka proměnila v člověka, a vlivem nahromaděných zásluh se tak skutečně stalo. Dívka se radovala, že ačkoli se kvůli hříchům z minulých životů narodila jako drak, díky Šájkově ctnosti se z ní stal člověk. Všechno vypověděla svým rodičům. I dračí král se nesmírně zaradoval a vystoupil z jezera (obdržení kouzelného prostředku – různé postavy samy od sebe nabízejí své služby, dávají se k dispozici), aby v lidské podobě pozval Šájků do dračího paláce. Společně s Šájkou a dívkou se odebrali do paláce z drahých kamenů, připomínajícího Čistou zemi (přemístění na určené místo – hrdinovi je ukázána cesta). Hrdina si potom ale uvědomil, že dvořané v nádheře dračího paláce jsou jen hemžícím se klubkem hadů a zatoužil vrátit se na zem (motivace). Dračí král mu nabídl, aby zůstal v paláci, ale hrdina vyslovil přání, že by se chtěl stát králem na zemi. Dračí král mu předal drahokamy vykládanou truhlu s mečem zabaleným v brokátu a nařídil mu, aby tímto mečem zabil pozemského krále (likvidace neštěstí nebo nedostatku ve formě obdržení kouzelného prostředku). Hrdina dar přijal a vrátil se do své země (návrat hrdiny), kde učinil, jak mu poradil dračí král – zabil pozemského krále (vítězství nad škůdcem – zabití nepřítele bez boje). Poddaní zavražděného krále se ho pokusili chytit a zabít (pronásledování hrdiny – pokus zabít hrdinu), ale hrdina se hájil tím, že jednal na příkaz bohů (záchrana hrdiny). Poté sám usedl na trůn (transfigurace). Jako král se vypravil zpět do dračího paláce a na zem se vrátil s novou ženou (zřejmě dcerou dračího krále; svatba). Když ovšem byli v noci společně na loži, ženě z hlavy vylézalo devět hadů. Šájkovi to bylo odporné a jedné noci hadům odsekal hlavy. Žena za to vyslovila kletbu, že lid v jejich zemi bude trpět bolestmi hlavy.⁷

⁷ Je diskutabilní, zda jsou v daném materiálu skutečně identifikovatelné výše uvedené funkce tak, jak je popisuje Propp; zejm. v závěrečné část legendy lze příslušné funkce hledat jen obtížně. Nicméně lze-li považovat získané schéma za správné, v jednom bodě porušuje pravidla narativních schémat kouzelných pohádek: v Proppově analýze funkce vítězství nad škůdcem (I) vždy následuje, nikoli předchází, hrdinově návratu (↓). *Kondžaku* 3-11 by tedy nebylo možné považovat za kouzelnou pohádku. Navíc chybí funkce boje se škůdcem (vraždu krále lze sotva označit jako boj), která se vždy vyskytuje společně s vítězstvím nad škůdcem. Srov. Propp 1928/2008

Zapišme nyní identifikované narativní schéma značkami:

$$\alpha \gamma^1 \delta^1 A^9 \uparrow F G^1 D E F G^4 KF \downarrow I^5 Pr Rs T W$$

Srovnáme-li toto schéma se schématem *Kondžaku* 16-15, je zřejmé, že oba příběhy se liší počtem funkcí, nicméně sdílí tutéž základní strukturu:

Kondžaku 3-11: $\alpha \gamma^1 \delta^1 A^9 \uparrow F G^1 D E F G^4 KF \downarrow I^5 Pr Rs T W$

Kondžaku 16-15: $\alpha a^5 \uparrow D E^1 F G^4 KF \downarrow T$

Opíšeme-li hlavní sdílené funkce slovy, hrdina pomůže dceři dračího krále, za odměnu je uveden do dračího paláce, obdrží jakýsi dar a ten mu přinese pozemský prospěch. Rozdílná je ovšem podoba jednotlivých motivů, atributy jednajících postav, prostředí, a liší se i samotné téma příběhů. V následující sekci srovnám *Kondžaku* 3-11 a 16-15 se zřetelem ke třem základním kategoriím postav, magických předmětů a prostředí, a identifikuji jejich vzájemné podobnosti a rozdíly.

Jaké postavy v těchto narativech vystupují, jakých nabývají podob a jaké jsou jejich vzájemné vztahy? Zaměřím se zejména na postavy draků (dračího krále, jeho dcery apod.) a postojů, jež vůči nim zauímají lidští protagonisté. Magickými předměty zde rozumím dary, jež protagonisté příběhů dostávají od jiných postav vystupujících v daných narativech (zpravidla od dračího krále). Jaké jsou okolnosti jejich předání a jaké mají tyto dary funkce? Konečně v kategorii prostředí se soustředím především na popisy dračího paláce (či jiných prostředí, stojících v kontrastu k lidskému světu) a způsobů, jakými se do nich hrdinové přesunují.

Postavy

Jak je zřejmé z osnovy *Kondžaku* 16-15 uvedené v předchozí sekci, v této legendě se objevuje jak had (*hemi* 蛇), tak drak (*rjú* 竜). Je ovšem mezi těmito dvěma bytostmi nějaký rozdíl? Jak poznamenává Arakawa (1996), charakteristika hada a draka v *Kondžaku monogatarišú* není konzistentní a v různých legendách nabývá různých podob: „Odlišení hada a draka je vágní. Lze říci, že had a drak jsou zaměnitelní či se mohou transformovat jeden do druhého.“ (Arakawa 1996: 192). Za určitou tendenci lze považovat pojetí hada, resp. draka, jakožto hříšných bytostí symbolizujících lpění, žádostivost a další negativní vlastnosti⁸. Tato tendence dominuje v buddhistických antologiích legend zkompileovaných v období Heian, v nichž had skutečně zpravidla představuje chtíč či lpění; v *Kondžaku monogatarišú* sice tento trend do jisté míry přetrvává, nicméně současně dochází k diverzifikaci zobrazení hada, který se vymaňuje z úzké kategorie symbolu zla (Nakagawa 2016).

V obou legendách vystupuje postava dcery dračího krále, v *Kondžaku* 16-15 označovaná jako mladá žena (*onna* 女), v *Kondžaku* 3-11 jako dračí dívka (*rjú no musume* 竜ノ娘). V *Kondžaku* 16-15 je její vzezření vylíčeno poměrně detailně: „Jakmile [mladík] ušel asi dvě čó, setkal se s krásnou, snad dvanácti či

⁸ Srov. Mori (1999), Mori (2007), Li (2003)

třináctiletou dívkou, oděnou v nádherný šat, jež mu šla naproti.“ (Mabuči [ed.] 1999: 203) K hrdinově setkání s těmito dívkami v obou případech dochází hluboko v horách, daleko od lidských příbytků, v blízkosti rybníka. V *Kondžaku* 16-15 se nicméně dcera dračího krále neobjevuje nejprve ve výše popsané lidské podobě, ale ve své skutečné hadí podobě; jako „drobného, skvrnitého hada, asi stopu dlouhého“ (tamtéž: 201), ji také vypouští hrdina vypouští na svobodu. Až poté za ním přichází v podobě krásné dívky. Její motivace k oslovení hrdiny je zřejmá: přichází za ním na přání rodičů, aby mu poděkovala za záchranu života. Na rozdíl od *Kondžaku* 3-11 mezi nimi nedojde k sexuálnímu kontaktu.

V *Kondžaku* 3-11 je uvedena dvojí motivace, proč se dívka vypravuje za hrdinou: když u rybníka spatří spícího Šákju, zatouží učinit ho svým mužem. V rozhovoru s ním mu ovšem říká, že přichází na přání rodičů. V této motivaci lze spatřovat podobnost s *Kondžaku* 16-15. Jelikož se tyto dvě motivace zdají být vzájemně v konfliktu, je důvodné se domnívat, že v *Kondžaku* 3-11 mohlo dojít k promísení dvou variant téhož příběhu nebo prvků z dvou příběhů odlišného původu.

Další výraznou odlišností je způsob, jakým je nahlíženo na draky (v podobách dračího krále, jeho dcery a obyvatel dračího paláce). V *Kondžaku* 3-11 je drak vykreslen jako nízká, ubohá bytost. Když dívka pozoruje spícího Šákju, pomyslí si, že mu nejspíše bude připadat ohavná a Šákja jí bude opovrhovat jakožto ubohou havětí přebývající v zemi; aby ho nevydělala, bere na sebe lidskou podobu. Nízké postavení draka je opětovně zdůrazňováno v dívčině promluvě, když hrdinovi prozrazuje, že je ve skutečnosti dcerou dračího krále a má slizké, šupinaté tělo. Do tohoto těla se znovuzrodila kvůli špatným skutkům v minulých životech. Svět lidí a svět zvířat (mezi něž spadá drak) je od sebe oddělen, z čehož vyplývá i odlišný status do těchto světů náležejících bytostí. Tento rozdíl je znovu umocněn v promluvě hrdiny, který naopak říká, že se narodil do rodu Šákjů (tedy do relativně vysoké pozice) díky zásluhám z minulých životů. Tyto zásluhy mu také umožní vmžiku proměnit dceru dračího krále v člověka, z draka, v jehož těle měla trpět „nesčetné éony“ (Konno [ed.] 1993: 226). Z výše uvedeného je zřejmé, že v *Kondžaku* 3-11 je prominentní koncept karmických vztahů: činy v minulých životech podmiňují budoucí znovuzrození, mezi nimiž panuje jasná hierarchie. Rozdíl v postavení je komentován nejen z hlediska dračího krále a dračí princezny, ale také z hlediska hrdiny. Ten si při pozorování ruchu a nádhery dračího paláce najednou uvědomí, že se ve skutečnosti dívá na ohavná klubka hadů, dostane strach a zatouží se vrátit na zem.

Jakkoli jsou ale draci v *Kondžaku* 3-11 popisováni jako ohavní, je také zřejmé, že je jim připisována mimořádná moc a určitá autorita. Jejimi odznaky jsou právě nádherný dračí palác a dar hrdinovi, který mu umožní stát se pozemským králem. Po zabití krále darovaným mečem se hrdina odvolává na dračího krále (*rjúó* 竜王) a svůj skutek vysvětluje tak, že jednal na příkaz bohů. Jeho nárok na trůn je tak legitimizován díky nadpřirozené autoritě dračího krále.

V *Kondžaku* 16-15 naproti tomu draci sami sebe neprezentují jako cosi

ubohého a nízkého a v textu není explicitně vysvětleno, jaké jsou důvody jejich zrození do této podoby. I v popisu vzezření dívky (ať už v podobě hada či člověka) a dračího krále není stopy po pohrdání či zhnusení: vůči hadovi hrdina pociťuje lítost a soucit, ve své lidské podobě dcera dračího krále vyhlíží jako mladá, krásná dívka, a dračí král oplývá auroou vznešené důstojnosti. Nelze říci, že mladík na draky pohlíží jako na bytosti nízké a odpudivé (jako je tomu v *Kondžaku* 3-11), je nicméně zřejmé, že vůči nim pociťuje strach či bázeň. Když hrdinovi dívka poděkuje za záchranu života a on si uvědomí, že před ním stojí had v lidské podobě, lítost, kterou pociťoval vůči chycenému hadovi, se změní ve strach a hrdina začne pomýšlet na útěk. Před dívkou nedává nic najevo, ale ta zjevně jeho strach vycítí. Hrdinův strach ovšem plyne spíše z respektu k nadpřirozené moci draků a podivnosti celé situace.

I v *Kondžaku* 16-15 je drak obdařen mocí a autoritou, jež se jako v *Kondžaku* 3-11 odráží v podobě dračího paláce a daru hrdinovi, který mu zajistí bezstarostný život v dostatku. Drak je také držitelem *njoi no tama*, magického předmětu, který dokáže splnit jakékoli přání.⁹

Obecně lze říci, že v *Kondžaku* 3-11 dochází k mnohem těsnějšímu propojení lidského světa a světa draků. Dcera dračího krále v *Kondžaku* 16-15 neprochází žádnou zásadní proměnou, její změna podoby z hadí na lidskou je jen dočasná, a po odchodu hrdiny zpět do lidského světa zůstává v dračím paláci. Naproti tomu v *Kondžaku* 3-11 se princezna stává člověkem a jakožto hrdinova manželka s ním odchází do lidského světa.

Magické předměty

Dar od dračího krále protagonisté *Kondžaku* 3-11 a *Kondžaku* 16-15 obdrží jakožto odměnu za pomoc dračímu králi. Obsah závazku, jež dračí král hrdinovi splácí, se nicméně liší. Zatímco v *Kondžaku* 3-11 tento závazek vznikl proměnou dcery dračího krále ve člověka, v *Kondžaku* 16-15 jím je záchrana jejího života z rukou výrobce *njoi*.

U samotného daru lze spatřovat shodné rysy: v obou případech je jím předmět uložený do truhlice či krabičky. V *Kondžaku* 3-11 je dar popsán takto: „[Dračí král] zabalil meč do nádherného brokátu a vložil ho do truhlice vykládané sedmi drahokamy (*šičihó woba motte kazareru tama no hako* 七宝ヲバ以テ荘レル玉ノ箱)“ (Konno [ed.] 1993: 227-228). V *Kondžaku* 16-15 je dar, jímž je zlatý koláček (*kogane no močii* 金ノ餅), uložen v lakové krabičce (*nuritaru hako* 塗タル箱). Ač funkce daru sama o sobě je v těchto legendách prakticky totožná – dar přinese hrdinovi prospěch v lidském světě – rozdílná je konkrétní podoba dosaženého prospěchu: v *Kondžaku* 3-11 hrdina díky darovanému meči dosáhne trůnu, v *Kondžaku* 16-15 díky zlatému koláčku hrdina zbohatne. Prospěch je v podstatě okamžitý.

Prostředí

Velmi výraznou podobností *Kondžaku* 3-11 a 16-15 je popis dračího paláce.

⁹ Motivu *njoi* se blíže věnujeme ve 4. kapitole.

„Palác sedmi drahokamů (*šičihó no kúden* 七宝ノ宮殿)“ v *Kondžaku* 3-11 má „krovy lemované zlatem, stříbrné stěny, střešní tašky z lazuritu, závěsné ozdoby z klenotů *mani* a sloupy ze santalového dřeva“ a uvnitř jsou zavěšeny „závěsy ze sedmi drahokamů“ (Konno [ed.] 1993: 226-227). Jak bylo řečeno výše, motiv sedmi drahokamů se v *Kondžaku* 3-11 opakuje ve výzdobě truhlice. Také síně dračího paláce v *Kondžaku* 16-15 „jsou všechny postaveny ze sedmi drahokamů“ a hlavní síň je uvnitř „vyzdobena nejrůznějšími klenoty a nádhernými závěsy a paravány“ (Mabuči [ed.] 1999: 204).

Paláce jsou také přirovnávány k Čisté zemi, nebeské říši buddhů a bódhisattvů. Dračí palác v *Kondžaku* 3-11 „je docela jako zářící Čistá země (*džódo* 浄土)“ (Konno [ed.] 1993: 227). V *Kondžaku* 16-15 nacházíme podobný výraz v analogickém kontextu: mladík si o zářícím paláci pomyslí, že „toto místo je snad samotný ráj (*gokuraku* 極楽)“ (Mabuči [ed.] 1999: 204). Líčení okázalé nádhery paláce posiluje obraz dračího krále jakožto mocné bytosti.

* * *

Z výše uvedeného srovnání je zřejmé, že *Kondžaku* 3-11 a 16-15 vykazují navzdory mnoha dílčím rozdílům výrazné podobnosti jak v struktuře (základním narativním schématu), tak v kategoriích postav, magických předmětů a prostředí. V následující sekci obrátím pozornost ke dvěma pozdějším legendám o návštěvě dračího paláce a provedu obdobné srovnání.

1. 3 Srovnání *Kodžidan* 5-34 a *Taiheiki*

Další dvě legendy o návštěvě dračího paláce, u nichž lze pozorovat shodné prvky s *Kondžaku* 16-15, nalzáme až v pozdějších dílech: antologii legend *Kodžidan* a kronice *Taiheiki*, jež od předpokládané doby kompilace *Kondžaku monogatarišú* dělí jedno, resp. dvě století. Nejprve se opět pokusím v obou příbězích identifikovat jejich narativní schéma. Následující odstavec shrnuje děj legendy č. 34 obsažené v 5. svitku antologie *Kodžidan* (dále jen „*Kodžidan* 5-34“).

V Awazu byl jistý muž (výchozí situace), jenž chtěl nechat odlít zvon pro chrám Endžódži (nedostatek). Vydal se pro železo do provincie Izumo (odchod hrdiny z domova), ale na moři ho stihl silný vítr a loď se začala plnit vodou. Vtom se odkudsi objevilo dítě v malé loďce (obdržení kouzelného prostředku – různé postavy samy nabízejí své služby, dávají se k dispozici) a vyzvalo ho, aby přešel za ním, jinak se utopí. Hrdina tak učinil a najednou vítr ustal a moře se zklidnilo. Loďka se potopila na mořské dno a dovezla hrdinu s jeho k průvodcem k dračímu paláci (přemístění na určené místo). Hrdinovi vyšel vstříc dračí král a požádal ho, aby vystoupil do věže a střílel na nepřítele, jenž dračímu králi zabil již mnoho poddaných (první funkce dárce – prosba). Hrdina souhlasil (reakce hrdiny). Když se k paláci přiblížil nepřítel – obrovský had, hrdina ho svým šípem trefil do jazyka (boj se škůdcem) a had se odplazil pryč (vítězství nad škůdcem). Dračí král se velmi zaradoval a nabídl hrdinovi, že mu dá cokoli, o co požádá. Když mu

hrdina pověděl, že byl na cestě pro železo k odlití zvonu, král mu daroval zvon z chrámu v dračím paláci (likvidace nedostatku). Hrdina se vrátil do Awazu (návrat hrdiny) a pro zvon nechal vystavět novou síň.

Zapišme nyní toto schéma značkami:

$$\alpha \uparrow F G D E H I K F \downarrow$$

Dračí palác se objevuje také v legendě „O zvonu z dračího paláce“ ze svitku č. 15 kroniky *Taiheiki*, jejíž obsah je následující:

Za éry Šóhei, vlády císaře Suzaku (931-938), žil jakýsi Tawaratóda Hidesato (výchozí situace). Jednou přecházel most Seta u jezera Biwa (odchod hrdiny z domova). Na mostě ležel natažený obrovský had, tak strašlivý, že každý při pouhém pohledu na něj omdlel (první funkce dárce – zkoušky). Hidesato se však ničeho nebál a potichu přes hada přešel, jakoby nic (reakce hrdiny – splnění zkoušky). Vtom se před Hidesatem objevil nuzně vyhlížející, drobný muž a řekl mu, že už pod mostem žije dva tisíce let, ale dosud neviděl nikoho tak statečného, jako je Hidesato. Požádal ho, aby mu pomohl v boji s nepřítelem, který ho již dlouho trápí (první funkce dárce – prosba). Hidesato svolil (reakce hrdiny). Společně vstoupili do jezera a dorazili k dračímu paláci (přemístění na určené místo). Palác byl plný zlata a drahých kamenů a jasně zářil. Jakmile vešli dovnitř, Hidesatův průvodce se vmžiku proměnil v elegantního muže v nádherných šatech. Noc strávili hodováním, až nastala hodina příchodu nepřítele. K paláci se blížila obrovská stonožka. Hidesato na ni vystřelil dva šípy, ale ty se od ní jen odrazily a nijak jí neublížily (boj se škůdcem). Až třetí šíp, pomazaný jedem, se stonožce zaryl do hlavy a zabil ji (vítězství nad škůdcem). Dračí božstvo se velmi zaradovalo a věnovalo Hidesatovi štoček hedvábí, brnění, zavázaný pytel a bronzový zvon (likvidace nedostatku ve formě obdržení kouzelného prostředku). Poté se Hidesato vrátil domů (návrat hrdiny). Díky darovanému štočku hedvábí, který se nikdy nevyčerpá, a pytli, z něhož neubývalo, už nikdy netrpěl nedostatkem (transfigurace). Zvon daroval chrámu Miidera.

Získali jsme tedy následující schéma:

$$\alpha \uparrow D E F G H I K F \downarrow T$$

Srovnáním těchto dvou příběhů se schémata *Kondžaku* 3-11 a 16-15 vyjdou najevo rozdíly a podobnosti v jejich struktuře:

<i>Kodžidan</i> 5-34:	α	a	$\uparrow F G$	$D E$	$H I K F \downarrow$	
<i>Taiheiki</i> :	α		\uparrow	$D E F G$	$H I K F \downarrow$	T
<i>Kondžaku</i> 3-11:	α	$\gamma^1 \delta^1 A^9$	$\uparrow F G^1$	$D E F G^4$	$K F \downarrow I^5$	$Pr Rs T W$
<i>Kondžaku</i> 16-15:	α	a^5	\uparrow	$D E^1 F G^4$	$K F \downarrow$	T

Oba tyto příběhy z *Kodžidan* a *Taiheiki* vypráví o původu zvonu kláštera Endžódži (Miidera), jenž má pocházet z dračího paláce a byl darován dračím králem. V obou jsou prominentní funkce hrdinova boje a vítězství nad škůdcem.

K boji dojde na žádost dračího krále a králův dar hrdinovi je odměnou za porážku nepřítele. Oproti *Kondžaku* 3-11 a 16-15 je také převrácena následnost vzniku závazku a vstupu do dračího paláce: v *Kodžidan* a *Taiheiki* je hrdina nejprve uveden do dračího paláce a až poté pomůže dračímu králi. Strukturní podobnosti jsou nicméně nezpochybnitelné, a to především v *Taiheiki*. Srovnajme ještě, jaké odlišnosti a podobnosti lze vysledovat v kategoriích postav, magických předmětů a prostředí.

Postavy

Na první pohled je zřejmé, že v *Kodžidan* 5-34 i *Taiheiki* zcela absentuje postava dcery dračího krále. Funkci uvedení hrdiny do dračího paláce v *Kodžidan* zastává postava malého dítěte, jež se mu zjevuje v malé loďce. Jeikož se malé dítě v jiných legendách o hadech a dracích (např. *Kondžaku* 22-11) nezřídka objevuje jako převtělení dračích bytostí (Kelsey 1981: 106-107), lze předpokládat, že takovým převtělením je i v této legendě. V dračím paláci na dně moře se poté hrdina setkává s dračím králem (*rjúó* 龍王). Zdá se, že v *Kodžidan* existuje svého druhu rozlišení mezi drakem a hadem: velký had v této legendě stojí v opozici vůči dračímu králi jakožto jeho nepřítel. Mimoto se dračí král hrdinovi nezjevuje ve své dračí, resp. hadí podobě, a ani hrdina vůči němu nepocituje strach, jako tomu je v *Kondžaku* 3-11 a 16-15.

V *Taiheiki* je Hidesato uveden do dračího paláce podivným drobným mužem, jenž se po příchodu do paláce rázem promění v nádherně oděného, elegantního muže, v textu později označovaného jako dračí božstvo (*rjúdžin* 竜神). V této legendě Hidesato nebojuje s hadem, nýbrž s obří stonožkou; had se nicméně objevuje na začátku příběhu. Detaily příběhu se sice liší, ale za dílčí podobnost s hadem z *Kondžaku* 16-15 (převtělením dcery dračího krále) lze považovat to, že i hrozivý had z *Taiheiki* je bytostí zcela pasivní – působí sice strašlivým dojmem, ale nijak nereaguje, když se ho Hidesato pokusí překročit. Jako možná interpretace se nabízí, že tento had je ve skutečnosti převtělením dračího božstva. Ten, kdo se nezalekne jeho hrůzyplného vzezření, projde zkouškou statečnosti a projeví se jakožto vhodný soupeř pro boj s nepřítelem dračího božstva. Lze konstatovat, že mezi hadem, resp. drakem, a postavou dračího božstva v *Taiheiki* existuje vztah identifikace, zatímco v *Kodžidan* jde o vztah opozice.

Magické předměty

V obou legendách je jejich protagonistům darován zvon z dračího paláce, umístěný následně v klášteře Endžódži. Hidesato v legendě v *Taiheiki* mimoto jakožto odměnu za pomoc dračímu božstvu obdrží ještě nekonečný štoček hedvábí, brnění a zavázaný pytel. Z něj může Hidesato brát kolik chce, aniž by se obsah pytle vyčerpá. Tak se Hidesato stane boháčem. Kouzelný pytel tedy svou funkcí nápadně připomíná zlatý koláček z *Kondžaku* 16-15.

Prostředí

V *Kodžidan* i v *Taiheiki* hrdina navštěvuje dračí palác (*rjúgú* 龍宮, resp. 竜宮).

宮), umístěný v případě *Kodžidan* na dně moře, v případě *Taiheiki* na dně jezera. V *Kodžidan* není podoba dračího paláce blíže specifikována, zato popis v *Taiheiki* uvádí konkrétní detaily a podobá se popisu v *Kondžaku* 3-11 a 16-15: „Zem byla pokrytá silnou vrstvou lazuritového písku, dláždění z drahých kamenů jemně hřálo a ač bylo bezvětří, vůkol poletovaly spadané květy. Vysoké rumělkové síně a purpurové sály měly zábradlí z drahokamů, zlaté krovy a stříbrné sloupy.“ (Hasegawa [ed.] 1994: 234-245) Chybí sice výraz „sedm drahokamů“, opakující se v *Kondžaku* 3-11 a 16-15, nicméně popisy dláždění a zábradlí z drahých kamenů se těmito dvěma legendám podobají.

2. Perspektiva a fokalizace: narativní strategie zobrazení nadpřirozena

Protagonisté všech čtyř legend, jež byly představeny výše (*Kondžaku* 3-11 a 16-15, *Kodžidan* 5-34 a *Taiheiki*), se střetávají s působením nejrůznějších nadpřirozených sil a vydávají se z lidského světa do světů obývaných nadpřirozenými bytostmi. V této sekci se zaměřím na narativní strategie, jež jsou v těchto textech využívány k popisu nadpřirozených jevů a prostředí dračího paláce.

V narativech jsou k zobrazení jednotlivých aspektů narativních světů využívány nejrůznější perspektivní struktury. Narativ se navíc nemusí omezit na volbu jen jedné perspektivní struktury, ale umožňuje takové struktury střídat či jich využívat paralelně hned několik najednou. Na tomto místě stručně představím dva konkurenční přístupy k otázce perspektivy v narativu – Stanzelovu teorii vyprávěcích situací a Genettovu teorii fokalizace. Následně se blíže podíváme na způsob, jakým se kognitivní naratologie pokouší rozšířit tyto teorie o poznatky z kognitivní lingvistiky. Tyto teoretické nástroje poté využiji při analýze legend představených v předchozích sekcích.

Základní charakteristikou narativu je dle Stanzela (1979/1988) jeho zprostředkovanost, která je realizována v jedné ze tří základních vyprávěcích situací (dále VS): VS 1. osoby, autorské VS nebo personální VS. VS jsou rozlišeny dle dominantního aspektu zprostředkovanosti – osoby, perspektivy či modu. Tyto konstitutivní prvky tvoří kontinua, jež lze vymezit následujícími opozicemi: identičnosti a neidentičnosti existenciálních oblastí (u narativů vyprávěných v 1. osobě jsou k sobě vypravěč a jím vyprávěný svět ve vztahu identity), vševědoucné vnější perspektivy a vnitřní perspektivy s limitovaným hlediskem (tj. od vypravěčů s nízkým stupněm zúčastněnosti na ději k zprostředkovatelům, kteří na ději podílí) a postav vypravěče a reflektora (obsah narativu je buď vyprávěn osobním vypravěčem, nebo zobrazován jakožto fiktivní skutečnost zrcadlená ve vědomí jedné z postav). Aspekty osoby, perspektivy a modu přitom mohou být realizovány na škále v různé míře, nejedná se o vzájemně se vylučující opozice. Hovoříme-li tedy o perspektivě v kontextu Stanzelova pojetí VS, je opozice vnitřní a vnější perspektivy samostatným aspektem zprostředkovanosti vyprávění, který je nutné rozlišit od osoby a modu (Stanzel 1988: 67).

Genettův koncept fokalizace lze definovat jako výběr či omezení zkušenostních rámců, skrze něž jsou prezentovány osoby, situace a události popisované v narativu (Herman 2013: 164). Genette rozlišuje mezi nulovou fokalizací, interní fokalizací a externí fokalizací. Zatímco v případě interní fokalizace je hledisko omezené na perspektivu daného pozorovatele (postavy), u externí fokalizace perspektivě schází konkrétní ukotvení. Genette rovněž striktně rozlišuje mezi vypravěči a pozorovateli, mezi narativním hlasem a viděním, narací a fokalizací (tamtéž: 166).

Hermanův kognitivní přístup k perspektivizaci je pokusem o syntézu dřívějších naratologických pojetí fokalizace s lingvistickými teoriemi

konceptualizace, jak je formulovali Langacker a Talmy. Herman vychází ze základního předpokladu, že vyprávěcí akty jsou založené na lidských percepčně-konceptuálních schopnostech. Tyto schopnosti nám umožňují jedinou situaci konceptualizovat (a jazykově vyjádřit) různými způsoby, v závislosti na aspektech, na něž mluvčí zaměřuje svoji pozornost. Konceptualizaci dle Langackera ovlivňují různé kognitivní schopnosti: srovnání, využití obrazných vyjádření, transformace větných konstruktů a úpravy ohniska (*focal adjustments*) (Herman 2013: 169); nejedná se tedy pouze o záležitost perspektivy (hlediska), nýbrž také časových, prostorových, afektivních a dalších faktorů souvisejících s tělesnou zkušeností (tamtéž: 170).

Langacker ve své teorii konceptualizace rozlišuje čtyři širší třídy jevů, které ovlivňují podobu výsledného konstruktů: specifičnost (*specificity*), zaostřování (*focusing*), prominenci (*prominence*) a perspektivu (*perspective*) (Langacker 2013: 55). *Specifičnost*¹⁰ souvisí s mírou abstrakce: čím specifičtější je zobrazení situace, tím vyšší je počet konkrétních detailů; opakem specifičnosti je schematičnost¹¹. *Zaostřování* zahrnuje několik parametrů, zejména výběr (jaká část scény, kterou konceptualizujeme, bude zahrnuta do výsledného konstruktů a v jakém rozsahu) a vztahy mezi popředím a pozadím¹² (tamtéž: 57). *Zaostřování* rovněž úzce souvisí s informační strukturou: každá nová propozice v promluvě se stává ohniskem (tamtéž: 60). *Prominence* souvisí se zaměřováním pozornosti: v určité konceptuální doméně (kterou lze definovat jako konceptuální strukturu či sféru zkušenosti zahrnující veškerý obsah implikovaný a asociovaný danou jazykovou jednotkou¹³), resp. síti těchto domén, lze identifikovat tzv. profil (*profile*) neboli část domény či doménové struktury, na niž je zaměřena pozornost a je tak ohniskem. Doménu (resp. síť domén), v níž je dané ohnisko profilováno, označujeme jako bázi (*base*) (tamtéž: 66-70). *Perspektiva* vychází z uspořádání základní opozice pozorujícího a pozorovaného. Situaci můžeme nahlížet z různých hledisek (*vantage point*); výběr hlediska potom ovlivní konkrétní jazykové vyjádření situace. Přestože hledisko je konceptem svázaným primárně s prostorovým uspořádáním, lze ho využít např. pro popisování situací konceptualizovaných v čase (tamtéž: 76). S hlediskem souvisí i otázka subjektivity a objektivity: explicitně vyjádřený předmět, na nějž je zaostřena pozornost, je konceptualizován objektivně, zatímco implicitní, nevyjádřené jednotky jsou konceptualizované subjektivně (např. použijí-li zájmeno 1. osoby, jde o objektivní konceptualizaci) (tamtéž: 77).

Události vyprávěné v narativech mohou tedy mít dle způsobu fokalizace relativně široký či úzký rozsah a při jejich zobrazení lze některé prvky fokalizovat na pozadí jiných prvků, v různém rozlišení s různým množstvím detailů, při různém časoprostorovém umístění s různou orientací

¹⁰ Nebo také granularita (*granularity*), rozlišení (*resolution*). Viz Langacker 2013: 55

¹¹ Např. výraz „vedro“ je schematický, zatímco „přesně 32,5 stupně“ je specifický.

¹² *Foreground-background relations*. Tyto vztahy nemusejí být výhradně prostorové: např. slyšíme-li tikot hodin v tiché místnosti, je tikání tzv. *figure* v popředí, která stojí relativně vůči svému *ground* – pozadí. Viz Langacker 2013: 58

¹³ Langacker 2013: 44

a vzdálenosti od ohniska, a s odlišnou mírou objektivitu (Herman 2013: 171-172).

2. 1 Perspektiva v legendách o návštěvě dračího paláce.

Výše nastíněnou kategorizaci prostředků fokalizace nyní využijí k analýze legend představených v předchozích sekcích. Srovnáním narativních strategií uplatňovaných v *Kondžaku* 16-15, *Kondžaku* 3-11, *Kodžidan* 5-34 a *Taiheiki* vyjde najevo, že v *Kondžaku* 16-15 je relativně výraznější role reflektora (řečeno se Stanzelem), v jehož vědomí se zrcadlí jím zažívané situace. Reflektorovo hodnocení těchto situací, jímž je do jisté míry zpochybňována věrohodnost záznamu o tom, jak se tyto situace konkrétně udály, v důsledku přispívá k ambivalenci textu a rozšiřuje možnosti jeho interpretace.

Všechny čtyři legendy jsou příkladem narativů v er-formě: v každé z nich lze identifikovat vypravěče, který vypráví a komentuje děj a případně také současně přibližuje myšlenky, vnitřní řeč, psychické stavy a postoje jednotlivých postav (jako je tomu zejména v *Kondžaku* 16-15). Tato forma vyprávění odpovídá formuli obecného modelu narativní situace, jak ho popisuje Jahn (1997: 443-445): *X vypráví P, že Y vidí, jak Z dělá*, kde X označuje vypravěče, P příjemce¹⁴ (fiktivního adresáta vyprávění), a Y a Z reflektora a aktora (postavy vystupující v daném narativu). Reflektor je postavou v popředí, „centrálním vědomím“, jehož vnímání reflektuje fikční svět. Reflektované nazírání zahrnuje „vnímání, imaginární vjemy, myšlenky, pocity a další mentální procesy“, které dohromady tvoří obsah vědomí. Text zdůrazňuje vědomí reflektora a příjemce/čtenář se stává pozorovatelem děje reflektovaného v tomto vědomí.

V případě *Kondžaku* 16-15 je reflektorem, jehož prostřednictvím nazíráme fikční svět, mladík zachránivší dceru dračího krále. Dle Stanzelova schématu jde tedy o personální VS, pro niž je typická dominance modu reflektora (Stanzel 1988: 74). Především reflektor je zdrojem hodnocení událostí, o nichž se v legendě vypráví. Toto hodnocení je vyjadřováno převážně formou promluvy, myšlenek a vnitřní řeči reflektora (tyto formy se mohou slévat: není vždy jasné, zda protagonista své myšlenky vyslovil nebo zda je o vnitřní řeč).

Jelikož zvolená narativní strategie umožňuje zobrazovat paralelně promluvy i vnitřní řeč a myšlenky, lze pozorovat i případné diskrepance mezi reflektorovým jednáním a vnitřními postoji. Frekvence užití prostředku vnitřní řeči se zvyšuje současně s tím, jak se snižuje míra „reálnosti“ popisovaných dějů a situací a reflektor se setkává s působením nadpřirozených sil.

V *Kondžaku* 16-15 je celkem šest výskytů užití vnitřní řeči, z nichž pět je využito v situacích, kdy je hrdina konfrontován s nadpřirozenými silami (setkání s dívkou a návštěva dračího paláce). Řečeno s Chatmanem, tyto případy vnitřní řeči lze považovat za tzv. konceptuální vnitřní monology, záznamy slov běžících ve vědomí reflektora (Chatman 2008: 197).

První případ vnitřní řeči se objevuje hned v úvodu, když hrdina spatří muže

¹⁴ Receiver. Srov. Jahn 1997: 443

s hadem a přemýšlí: „Co to asi nese?“ (Mabuči [ed.] 1999: 201). Ve scénách setkání s mužem a vypuštění hada na svobodu se jinak vnitřní řeč neobjevuje. Setkání s mužem pro hrdinu sice nemusí být zcela běžnou záležitostí, nicméně nejde ani o událost mimořádně překvapivou či nepravděpodobnou, jež by v hrdinovi měla probouzet pocity zvláštního údivu, proto zřejmě ani nevzniká potřeba situaci v narativu komentovat pomocí reflektorovy vnitřní řeči.

V druhé polovině legendy je tomu právě naopak. Když se mladík znenadání setká s dcerou dračího krále v podobě krásné, mladé dívky, u velkého rybníka hluboko v horách, v jehož okolí nejsou lidské příbytky, pomyslí si: „To je ale podivné.“ (tamtéž: 203)

V tomto momentě si ovšem mladík (reflektor) ještě není vědom, že před ním stojí jím zachráněný had, a tato identifikace není explicitně zjevná ani příjemci (čtenáři). Potvrzena je až mladíkovou vnitřní řečí – když mu dívka sdělí, že mu přišla naproti na přání svých rodičů, aby mu poděkovala za záchranu života, mladík si konečně uvědomí: „Tak to ona byla tím hadem?“ (tamtéž: 203) Jak děj směřuje k návštěvě dračího paláce, situace se stává stále podivnější. U rybníka dcera dračího krále řekne mladíkovi, že půjde napřed, aby ohlásila jeho příchod, a „znenadání zmizí“ (tamtéž: 204). Mladíkovi to připadá „prapodivné“ (tamtéž: 204).

Ve scéně setkání s dračím králem je opakovaně zdůrazněn mladíkův nízký původ, o němž se vypráví v úvodu legendy. Když je mladík králem vyzván, aby vystoupal nahoru, „přemýšlí: ‚Koho to asi volá?‘ Potom si uvědomí: ‚To přeci mluvím ke mně!‘ a s bázni a strachem odpoví: ‚Jak si račte žádat?‘“ (tamtéž: 204) Krom bázně, kterou mladík pocituje vůči králi, je v mladíkově reakci patrný i údiv, že byl pozván dál, a zdráhání se přijmout toto pozvání (tamtéž: pozn. 13, 204). Poslední případ vnitřní řeči se objevuje v momentě, kdy král vysvětluje mladíkovi, proč ho pozval do svého paláce. Mladík si uvědomí: „Tento člověk je tedy otcem onoho hada.“ (tamtéž: 205)

Výše popsané případy vnitřní řeči a zobrazení myšlenek a pocitů jsou mimo jiné prostředky hodnocení v narativu popisovaných událostí a jejich doplňujícím vysvětlením. V reálném čase můžeme nahlížet, jak se proměňuje mladíkově vnímání, a společně s proměnami v reflektorově vědomí se proměňuje i příjemcově (čtenářovo) vnímání příběhu.

Prostředí

Již jsem zmínil, že v *Kondžaku* 16-15 jsou nadpřirozené jevy popisovány jako cosi mimo běžnou zkušenost a mladík je vnímá s pocity strachu. Nadpřirozeným je i prostředí, do něhož je zasazena část legendy: dračí palác. Na tomto místě se vrátím ke kategorii prostředí, jíž jsem již dotkl při srovnání s *Kondžaku* 3-11, a blíže se zaměřím na popis návštěvy dračího paláce v *Kondžaku* 16-15.

Následující citace je ze scény, v níž dívka uvádí mladíka do dračího paláce:

„Nyní tě uvedu. Zavři na moment oči,“ řekla dívka. Mladík učinil, jak řekla, zavřel oči a než se nadál, vyzvala ho dívka: „A teď oči otevři.“ Když je otevřel a rozhlédl se, stáli před nádherně

vyzdobenou bránou. (Mabuči [ed.] 1999: 204)

Podobný popis je využit i ve scéně mladíkova návratu k rybníku v lesích, do lidského světa:

Když vyšli před bránu, dívka mladíkovi řekla: „Zavři oči jako předtím.“ Jen co je zavřel, byli zase zpět na břehu rybníka. (tamtéž: 206)

Zde se otevírá prostor pro dvojí interpretaci: buď se mladík skutečně fyzicky přemístil do dračího paláce, nebo se celá návštěva odehrála jen v jeho vědomí v jakési snové vizi. Druhou interpretaci se ostatně zdá potvrzovat i shrnutí celého děje v závěru legendy: „Díky tomu, že se s horlivostí uchyloval ke Kannon, spatřil palác dračího krále, získal zlatý koláček a stal se boháčem.“ (tamtéž: 207) Není zde tedy použit např. termín „vydal se do“, „být zaveden do“ či „navštívil“ dračí palác; mladík ho pouze *spatřil*. Řečeno se Stanzelem, dochází zde k posunu hlediska od vypravěče k reflektorovi. Interpretace, že šlo jen o sen či přelud v mladíkově vědomí, se zdá být oprávněná a je ostatně v souladu i s typickým průběhem ostatních legend o zázracích Kannon ve svitku č. 16, v nichž hrají iluze a přeludy významnou roli (viz závěrečnou kapitolu).

Díky zvolené narativní metodě, která umožňuje zobrazení děje prostřednictvím vědomím reflektora, je tak docíleno efektu zvláštního napětí: čtenář je uveden do nejistoty, jak popisované události skutečně proběhly a do jaké míry byly iluzorní.

Za pozornost stojí, že v podobných legendách o návštěvě dračího paláce (o nichž jsem hovořil výše) tento způsob popisu nenalzáme. Jak se v tomto ohledu *Kondžaku* 3-11, *Kodžidan* 5-34 a *Taiheiki* liší od *Kondžaku* 16-15?

Podobně jako *Kondžaku* 16-15, i tyto příběhy jsou narativy v er-formě, ovšem důraz na vědomí reflektora je upozaděn: v textu nalzáme méně popisů reflektorových pocitů, psychických stavů či výskytů reflektorovy vnitřní řeči. Možnosti perspektivizace jsou tedy chudší, neboť převládá jen perspektiva implicitního vypravěče. Návštěvy dračího paláce jsou tak popisovány přímočařeji a jejich interpretace jako iluzí hrdinova vědomí je nepravděpodobná.

Srovnejme konkrétní popisy přesunu do dračího paláce v těchto třech legendách:

[dračí král z jezera k Šákjovi] „Přeji si, abys navštívil mé obydlí,“ řekl král. Šákja tak učinil a vstoupil do dračího paláce. (Konno [ed.] 1993: 228)

(*Kondžaku* 11-3)

[poté, co hrdina nastoupil do malé lod'ky] Než se nadál, lod'ka se potopila k mořskému dnu, a dopluli k dračímu paláci. (Kawabata [ed.] 2005: 480)

(*Kodžidan* 34-5)

Oba společně rozdělili vlny jezera a vstoupili do vody.
V hloubce asi 50 čó stála vysoká brána. (Hasegawa [ed.] 1994:
234)

(*Taiheiki*)

Ve všech třech případech uvedených výše tedy protagonisté legend skutečně vstupují do vody a fyzicky se přesunují do dračího paláce. Popis sice nezachází do detailů, je nicméně z hlediska cesty do paláce a jeho umístění na dně jezera, resp. moře, velmi konkrétní.

Japonskými legendami, jejichž protagonisté cestují přes moře či jezera do jiných světů (představovaných např. dračím palácem), se zabýval Hino (2012) ve své studii náboženského rituálu *fudaraku tokai*. Mnich vykonávající tento rituál podstupuje v malé loďce cestu přes moře v naději, že dopluje do Fudaraku, ráje bódhisattvy Kannon. Na základě srovnání několika verzí legend, jejichž témata jsou příběh o Urašimakovi¹⁵, víra ve Fudaraku a hora nesmrtelných Hórai, Hino nabídl názor, že představy spojené s *fudaraku tokai*, primárně buddhistickým rituálem jsou nikoli čistě buddhistickým produktem, ale výsledkem syntézy starších buddhistických, taoistických a původních japonských vlivů. Ve všech těchto legendách se objevuje motiv cesty přes moře do země nesmrtelných na horu Hórai či ráje Fudaraku. Dle Hina v nejstarších pramenech (kronice *Nihon šoki* a dalších) převládá taoistický vliv s tradiční čínskou kosmologickou představou vertikality, v níž Nebesa, člověk a země tvoří vertikální osu. V důsledku tohoto vlivu je vztah mezi tímto a oním světem konceptualizován jako vertikální: při cestě přes moře k hoře Hórai Urašimako vstupuje do moře a sestupuje k mořskému dnu. Obdobné vertikální pojetí je potom vlastní i buddhismu (Hino 2012: 1061). Tradiční japonská představa o přeplutí moře na onen svět je naproti tomu představou o horizontálním pohybu (tamtéž: 1052). V případě *fudaraku tokai* byla ovšem buddhistická vertikální dynamika nahrazena domácí představou horizontálního přesunu (tamtéž: 1073).

V Hinově pojetí je tedy vertikální pohyb ve své podstatě prvkem cizím (resp. cizího původu) a pohyb horizontální prvkem japonským (resp. japonského původu). Jak je ale cesta do dračího paláce konceptualizována v legendách, jež jsem představil v předchozích sekcích? Lze i u nich u popisu cesty do dračího paláce pozorovat posun od představy vertikálního pohybu k pohybu horizontálnímu?

Kondžaku 16-15 je dle Hina možné považovat za legendu o cestě do ráje Fudaraku, jímž má být dračí palác (tamtéž: 1067). Na základě výsledků analýzy provedené v předchozí sekci nicméně nezbývá než konstatovat, že v *Kondžaku* 16-15 se představa horizontálního pohybu neobjevuje; přesněji řečeno, v této legendě není fyzický přesun do dračího paláce nijak blíže určen a návštěva dračího paláce je konceptualizována jako určitá vize, již protagonista zažívá ve svém vědomí.

Ani v *Kondžaku* 3-11 není směr pohybu blíže specifikován, je pouze uvedeno, že hrdina vstupuje do rybníka, v němž má žít dračí král se svojí dcerou. Naproti

¹⁵ Nejstarší záznamy této legendy jsou analyzovány v kapitole 3.

tomu v *Kodžidan* 5-34 a *Taiheiki* je směr pohybu jednoznačně vertikální: v *Kodžidan* 5-34 se loďka potápí k mořskému dnu, v *Taiheiki* Hidesato klesá na dno jezera Biwa. V tomto lze spatřovat reziduum taoistických koncepcí, které zřejmě stojí v pozadí nejstarších legend o návštěvě dračího paláce; současně je nicméně třeba konstatovat, že vzhledem ke zvolené perspektivizaci (dění je nahlíženo „objektivně“ z pozice třetí osoby) a umístění paláce na dně moře, resp. jezera, by bylo obtížné pohyb konceptualizovat jako horizontální, což mohlo být podstatnějším faktorem pro zobrazení pohybu ve vertikálním směru než jiné, kulturní vlivy.

Přejdeme nyní od popisu cesty do dračího paláce k jeho umístění. Jak již bylo řečeno výše, ve všech čtyřech legendách lze vysledovat podobnosti v popisu paláce: je vybudován z drahých kamenů a nachází se na dně jezera či moře. Kde konkrétně by ale tyto čtyři paláce měl čtenář hledat?

Nejexotičtější je prostředí *Kondžaku* 3-11: tato legenda je zařazena mezi příběhy původem indické a její děj je zasazen do Indie. Není ovšem jasné, kde bychom měli dračí palác hledat – hrdina k jezeru, na jehož dně by se palác měl nacházet, doletěl na velké huse. Jezero je na hrdinovi neznámém místě; jisté je každopádně to, že se dračí palác nenachází v Japonsku.

Jinak je tomu v *Kodžidan* 5-34 a *Taiheiki*. Obě tyto legendy jsou již japonské a jsou také zasazené do konkrétního japonského prostředí. Hrdina *Kodžidan* 5-34 navštívuje dračí palác cestou po moři do Izuma, i palác je tedy umístěn v Japonsku. Nejkonkrétněji je místo udáno v *Taiheiki*: palác se nachází na dně jezera Biwa a Hidesato se do něj vydává od mostu Seta na samotném jihu jezera. Ve scéně Hidesatova boje se stonožkou je navíc uvedeno, že stonožka přišla k paláci od hory Hira, která se tyčí nad západním břehem jezera. V těchto středověkých pramenech byl tedy dračí palác zcela adaptován do domácího prostředí.

Situace v *Kondžaku* 16-15 je méně jednoznačná. Legenda samotná je japonská a má poměrně konkrétní prostorové zasazení: odehrává se kdesi v horách v jižní Jamašině, východně od Kjóta. Tam se nachází i rybník, z něhož vylezla dcera dračího krále ve své hadí podobě, a dle jejích slov má být onen rybník místem, kde žije se svými rodiči. Dračí král navíc mladíkovi vysvětluje, že jeho dcera se navzdory přísnému zákazů chodívá procházet k „rybníku, který je nedaleko odtud“ (*kono watari čikaki ike* 此ノ渡リ近キ池) (Mabuči [ed.] 1999: 205). Rybník by tedy měl být blízko dračímu paláci. V souvislosti s prostorovým umístěním paláce ovšem stojí za pozornost další z promluv dračího krále k hrdinovi, ve scéně předání zlatého koláčku: „Já jsem dračí král. Odpradávná žiji na tomto místě. Myslel jsem, že bych ti na znamení své radosti mohl darovat klenot *njoi*, ale lidé Japonska jsou zlé mysli (*nihon wa hito no kokoro ašiku šite* 日本ハ人ノ心悪シクシテ) a tak by nebylo snadné si klenot udržet.“ (tamtéž: 205) Jinými slovy, kromě přesvědčení dračího krále, že „lidé Japonska jsou zlé mysli“, zdá se tato promluva implikovat i to, že dračí palác se nachází na jiném místě než v Japonsku.

Oprávněnost možnosti toho čtení podporuje další legenda z *Kondžaku monogatarišú* – *Kondžaku* 14-41. Její obsah je následující: Japonsko trpělo dlouhotrvajícím suchem a císař tak požádal mnicha Kúkaie, aby vykonal

obřady přinášející déšť. Dle císařovy žádosti tak Kúkai u rybníka Šinsen'en v zahradě císařského paláce vykonával příslušné obřady, až se po sedmi dnech na oltáři objevil asi pět stop dlouhý had s menším, pět palců dlouhým zlatým hadem na hlavě a vplazil se do rybníka. Poté přišly deště a skončilo sucho. Když se mnich přihlížející obřadu zeptal, co znamenalo zjevení hada, dostalo se mu tohoto vysvětlení: „V Indii je jezero, jemuž se říká Anokudači (阿耨達智池). V tom jezeře žije dračí král Zennjo, který přišel až do tohoto rybníka.“ (Konno [ed.] 1993: 359) Hadem, který se zjevil při obřadu, byl tedy dračí král Zennjo z Indie, a tento dračí král cestoval do rybníka Šinsen'en z mytického jezera Anokudači, které se má nacházet v Himaláji (Inagaki 2007: 8). I palác dračího krále v *Kondžaku* 16-15 by tedy mohl být umístěn mimo Japonsko.

Ať už se přikloníme ke kterékoli interpretaci, srovnáme-li všechny tyto legendy, zřetelně vyvstává tendence k japanizaci původem cizího obsahu. Dračí králové a jejich paláce, původně cizí prvky, explicitně určené jako indické (*Kondžaku* 3-11, 14-41), jsou postupně integrovány do japonského prostředí (*Kondžaku* 16-15), a ve středověkých legendách (*Kodžidan* 5-34, *Taiheiki*) je jejich integrace dovršena.

3. Nejstarší prameny: legenda o Urašimakovi

Legendy, jimiž jsme se zabývali v předchozích sekcích, vznikly v rozmezí 12. až 14. století, nicméně podobné narativy o návštěvě světů připomínajících dračí palác nalézáme i v nejstarších japonských literárních památkách, konkrétně v kronice *Nihon šoki*, v básnické sbírce *Man'jóšú* (svitek č. 9, č. 1740) a v záznamech z provincií *Fudoki* (resp. ve spisu *Tango no kuni fudoki*, obsahující záznamy z provincie Tango). Jedná se o legendu o Urašimakovi, jejíž osnova zpravidla nabývá zhruba následující podoby: rybář Urašimako se vydá na moře, až po několika dnech bez úlovku chytí želvu. Ta se promění v krásnou dívku, již Urašimako učiní svou ženou. Společně doplují až do země nesmrtelných, kde stráví nějaký čas bezstarostným životem v nádherném paláci. Urašimako ovšem zatouží vrátit se do své vsi a navštívit svoji rodinu. Jeho žena mu věnuje krabičku, kterou nesmí za žádnou cenu otevřít. Urašimako se vrací do země lidí, ale ve svém rodišti nic nepoznává: od jeho odchodu uplynulo již několik století a jeho rodina je po smrti. V zoufalství otevře krabičku, z té se vyvalí bílý mrak, a Urašimako vmžiku zestárne a zemře. V krabičce byla uzamknutá jeho smrtelnost.

Verze této legendy v *Tango no kuni fudoki* je zapsána v čínštině, nicméně vrcholí pěti japonskými básněmi zapsanými man'jóganou. Text mj. obsahuje dvě parafráze klasických čínských spisů, *Knihy obřadů* a *Hovorů*, a má výrazně taoistické zabarvení. Princezna, jež se stane ženou Uranošimaka, se v legendě objevuje v podobě želvy – zvířete, jež bylo díky své dlouhověkosti konvenčním taoistickým symbolem nesmrtelnosti. Princeznu samotnou lze považovat za taoistickou nesmrtelnou. Když se jí Uranošimako otáže, kde se tak náhle vzala uprostřed mořské pustiny, odpovídá: „Na moři se plavil jen jeden vybraný muž. Zatoužila jsem se s ním sblížit, osedlala jsem si tedy vítr a mračna a přiletěla jsem.“ (Uegaki [ed.] 1997: 474) Princezna vládne schopností přemísťovat se letem na větru, což je jedna z charakteristických schopností taoistických nesmrtelných. Svoji identitu princezna explicitně potvrzuje v odpovědi na Uranošimakovu otázku, odkud pochází: „Jsem nesmrtelná (*jamabito* 仙家之人) z nadnebesí.“ (tamtéž: 475) Tam se také následně společně vydávají – do země nesmrtelných (*tokojo no kuni*), zapsané znaky 蓬山 pro horu Hórai, tradičně považovanou za sídlo nesmrtelných (dále v textu jsou nicméně použity ve stejném čtení *tokojo no kuni* také znaky 神仙之壑, resp. *tokojo* 仙都). V japonských básních v závěru je *tokojo* zapsáno znaky 常世.

V *Man'jóšú* je tato legenda zaznamenána ve formě tzv. dlouhé básně *čóka* (長歌) a oproti verzi v *Tango no kuni fudoki* obsahuje relativně méně explicitně kontinentálních vlivů. Místo, kam Uranošimako společně s dívkou odchází, je označeno jako země věčnosti *tokojo* (常世), v níž není stárnutí ani umírání.

Zápis v kronice *Nihon šoki* sestává jen z několika vět a spíše než kompletním narativem je záznamem o této legendě bez uvedení bližších podrobností. V této verzi je země nesmrtelných (*tokojo no kuni*) zapsána znaky pro horu Hórai (蓬萊山).

Níže provedu srovnání těchto legend v kategoriích postav, magických

předmětů a prostředí, se zřetelem k podobnostem a odlišnostem s legendami o návštěvě dračího paláce.

Postavy

Postava dívky ze země nesmrtelných, s níž se Urašimako setkává, je v *Nihon šoki* označena jako dívka (*otome* 女). V *Tango no kuni fudoki* vystupuje hned pod několika označeními: po své proměně z želvy nejprve jako dívka (*omina* 婦人), následně jako dívka (*otome* 女娘), případně s přívlastkem božská dívka (*kami no otome* 神の女). Po příchodu do země nesmrtelných se o ní hovoří jako o Želví princezně (*kamehime* 亀比売), s narážkou na její želví podobu. V *Man'jósú* je rovněž použito označení dívka (*otome* 娘子). Ani v jedné z těchto tří verzí dívka nevystupuje jako had či drak. V *Man'jósú* se rovněž na rozdíl od *Nihon šoki* a *Tango no kuni fudoki* nevyskytuje v želví podobě.

Mimoto v *Nihon šoki*, *Tango no kuni fudoki* ani v *Man'jósú* nevystupuje postava dračího krále. Legendy jsou soustředěné okolo postav Urašimaka a dívky. V *Tango no kuni fudoki* se okrajově mihne postava dívčina otce, bez bližšího označení; v *Man'jósú* se o dívčině otci hovoří jako o mořském božstvu (*watacumi* 海神).

Ve srovnání s *Kondžaku* 3-11 a 16-15 je zřejmý rozdíl v hrdinově postoji vůči nadpřirozeným bytostem, představovanými postavami dívek. Zatímco hrdinové legend z *Kondžaku* vůči dračím princeznám pociťují směsici strachu a zhnusení, především v *Tango no kuni fudoki* je postoj Uranošimaka zcela opačný, jak dokládá následující citace: „Tehdy Šimako pochopil, že dívka je božskou dcerou, a uklidnil bázeň a pochyby ve svém srdci.“ (Uegaki [ed.] 1997: 475) V přímém kontrastu s *Kondžaku* jsou zde nesmrtelní, na rozdíl od draků, vnímání pozitivně.

Magické předměty

Jak již bylo řečeno v předchozí sekci, v legendách o Urašimakovi prakticky nevystupuje postava dívčina otce, a z osnovy této legendy rovněž vyplývá, že Urašimako mu nijak nepomáhá a otci nevzniká závazek, jenž by musel splácet. Roli dárce v těchto legendách zaujímá dívka. V nejstručnější verzi v *Nihon šoki* se o daru vůbec nehovoří; v *Tango no kuni fudoki* a *Man'jósú* je Urašimako obdarován krabičkou. V tomto se legendy podobají *Kondžaku* 3-11 a 16-15, v nichž je rovněž darována krabička. Zcela se ale liší funkce daru, jež jsou inverzní: zatímco v *Kondžaku* obsah krabičky zajistí svým držitelům okamžitý pozemský prospěch, v *Tango no kuni fudoki* zabrání Urašimakovi v opětovném setkání se svou božskou manželkou a v *Man'jósú* mimoto způsobí jeho zestárnutí a smrt.

Prostředí

V moderních verzích legendy se Urašima zpravidla vydává do dračího paláce (*rjúgú* 竜宮), nicméně toto označení je až středověkou inovací, poprvé doloženou v období Muromači (Uegaki [ed.] 1997: pozn. 28, 476). Ve starších pramenech, včetně nejstarších verzí v *Nihon šoki*, *Tango no kuni fudoki*

a *Man'jóšú*, se dračí palác neobjevuje. Popis paláce v zemi nesmrtelných, jež Urašimako navštěvuje, ale připomíná pozdější popisy dračího paláce, jak je nalézáme např. v *Kondžaku monogatarišú*. Země nesmrtelných v *Tango no kuni fudoki* je popisována jako obrovský ostrov uprostřed moře, jehož pevnina „jako by byla pokryta drahokamy“ (Uegaki [ed.] 1997: 475), a jeho paláce září, lesknou a třpytí se. Rovněž palác mořského božstva v *Man'jóšú* je „přenádherný“ (Kodžima [ed.] 1995: 415), bližší detaily text nicméně neposkytuje.

Hino (2012) zastává názor, že v *Nihon šoki*, *Tango no kuni fudoki* i *Man'jóšú* „jsou uplatňovány čínské představy o nesmrtelných a ponořování se do moře, zatímco původní japonský motiv horizontálního přeplouvání moře je z velké části ignorován“ (2012: 1062). Hino tímto zdůrazňuje vertikální strukturu taoistické kosmologie, v jejímž důsledku je přesun do země nesmrtelných konceptualizován jako potopení se na mořské dno. V případě *Nihon šoki* se zdá být možné vertikální pojetí připustit: v textu je uvedeno, že Uranošimako následoval svoji novou ženu a „vstoupil do moře (*umi ni iri* 入海)“ (Kodžima [ed.] 1996: 206), text nicméně vertikálnost pohybu nijak neakcentuje.

Při bližším pohledu na verzi v *Man'jóšú* naproti tomu vyjde najevo, že v tomto pramenu je japonská představa horizontálního pohybu přes moře nejen přítomna, nýbrž se zdá dominovat nad čínskou vertikální koncepcí. Toto lze doložit následující citací: „Překročil okraj moře a jak plul dál (*unasaka wo sugite kogijuku ni* 海壘乎過而榜行尔), znenadání se setkal s božskou dcerou mořského božstva.“ (Kodžima [ed.] 1995: 414) Tato citace odpovídá domácím kosmologickým představám o umístění země *tokajo*, ležící za horizontem, za samým okrajem moře (Ellwood 1984: 234-235). Obdobně je líčen také pohyb bílého mraku, jenž unikl z darované krabičky a letěl směrem k zemi nesmrtelných: „Jakmile krabičku malinko pootevřel, vyšel z ní bílý mrak a táhl se (*tanabikinureba* 棚引去者) k zemi nesmrtelných.“ (Kodžima [ed.] 1995: 414) Sloveso *tanabiku* charakteristicky označuje horizontální pohyb pásu mraků táhnoucích se nad obzorem, nikoli pohyb vertikální.

V *Tango no kuni fudoki* je situace méně jednoznačná. Jak již bylo řečeno výše, princezna sama o sobě prohlašuje, že je nesmrtelnou „z nadnebesí (*ame no ue* 天上)“ (Uegaki [ed.] 1997: 474), vztah mezi lidským světem a zemí nesmrtelných by tudíž byl vertikální. Ve scéně otevření darované krabičky se z ní „vyvalil bílý mrak a vyletěl na nebesa (*sora ni tobijukinu* 飛蒼天)“ (tamtéž: 482), i na tomto místě je tedy popisován vertikální pohyb. V básních v závěru legendy se ale popis pohybu mraků blíží spíše *Man'jóšú*: „K zemi nesmrtelných se táhnou mraky (*kumo tačiwataru* 久母多智和多留)“ (tamtéž: 482).

Pozoruhodné je rovněž zobrazení přesunu Uranošimaka a princezny do země nesmrtelných. V *Tango no kuni fudoki* je využíván obdobný prostředek jako v *Kondžaku* 16-15: namísto přímého popisu potápění se do moře je Uranošimakovi na hranici lidského světa a světa nesmrtelných nařízeno zavřít oči, čímž mezi oběma světy vzniká jasný předěl. Stejně řešení je využito i pro popis cesty zpět do lidského světa. Popis vertikálního pohybu na těchto místech nenalézáme.

Je nicméně zřejmé, že tento prostředek je v *Tango no kuni fudoki* a *Kondžaku* 16-15 použit s rozdílným účinkem. Jak jsem uvedl výše, v *Kondžaku* 15-16 umožňuje interpretovat návštěvu dračího paláce jako sen či vizi odehrávající se v mladíkově vědomí. V *Tango no kuni fudoki* je taková interpretace nepravděpodobná, což lze ozřejmit srovnáním příslušných pasáží:

Dívka mu nakázala zavřít oči a najednou dopluli k obrovskému ostrovu uprostřed širého moře. (*otome nemurašime sunawači toki no ma ni watanaka naru tóširoki šima ni itarinu* 女娘教令眠目即不意之間至海中博大之島) (Uegaki [ed.] 1997: 480)

(*Tango no kuni fudoki*)

„Nyní tě uvedu. Zavři na moment oči,“ řekla dívka. Mladík učinil, jak řekla, zavřel oči a než se nadál, vyzvala ho dívka: „A teď oči otevři.“ Když je otevřel a rozhlédl se, stáli před nádherně vyzdobenou bránou. (*itekuramu šibaraku me wo todžite neburitamae*“ to *ieba ošie ni šitagaite neburiiru to omou hodo ni* „*sate me wo miaketamae*“ to *ieba me wo miakete mireba medetaku kazaricukureru mon ni itareri* 「将来ラム。暫ク目ヲ閉テ眠給へ」ト云へバ、教へニ随テ眠リ入ル、ト思フ程ニ、「然テ、目ヲ見開ケ給へ」ト云へバ、目ヲ見開テ見レバ、微妙ク荘リ造レル門ニ至レリ) (Mabuči [ed.] 1999: 204)

(*Kondžaku* 16-15)

Rozdíl mezi těmito dvěma pasážemi tkví v odlišných prostředcích fokalizace, jež zde identifikuji s využitím některých Langackerových konceptů (v intencích Hermanova přístupu k fokalizaci, nastíněného výše). V obou ukázkách se liší způsob zaostřování, a to především rozsahem výběru. V příslušné pasáži v *Tango no kuni fudoki* spadá do rozsahu výběru celá scéna zahrnující dívku a Uranošimaka. V *Kondžaku* 16-15 je ovšem rozsah výběru upravován, konkrétně zužován ze scény zahrnující mladíka i dračí princeznu ke scéně obsahující pouze mladíka samotného, jak dokládá podtržená část citace (popis mladíka otevírajícího oči). Z hlediska prominence je ohniskem mladíkovo otevření očí a jeho pohled. Vzápětí je rozsah výběru opět rozšířen o nový prvek – bránu dračího paláce, která je ovšem nahlížena z perspektivy mladíka, z jeho subjektivně konceptualizovaného hlediska. Situace je tedy primárně líčena tak, jak ji prožívá mladík, a nikoli z hlediska nezúčastněného zprostředkovatele, jako se tomu zdá být v *Tango no kuni fudoki*. Ačkoli události popisované v obou narrativech jsou velmi podobné – hrdina zavře oči a jakmile je otevře, nachází se v jiném světě – pomocí odlišných narativních strategií jsou uchopovány různými způsoby, což se v důsledku projeví v různých možnostech interpretace.

Než budu v následující kapitole pokračovat v rozboru *Kondžaku* 16-15, na tomto místě stručně shrnu průběžné závěry předchozích kapitol, k nimž se opětovně vrátím v samotném závěru práce. Objasnili jsme, že výše analyzované legendy částečně sdílí základní narativní schéma. Některé z konkrétních podobností a odlišností v kategoriích postav, magických předmětů a prostředí uvádím níže:

Postavy

V legendách o Urašimakovi nevystupuje postava dračího krále, v *Man'jóšú* je nicméně dívčin otec označen jako mořské božstvo, bytost splývající s dračím králem. Draci (ani hadi) zde ovšem explicitně přítomni nejsou. V těchto legendách hraje důležitější roli postava dívky, objevující se také v podobě želvy (zjevně díky vlivu čínských, taoistických vzorů). V mladších legendách nalzáme buď postavy dračího krále i jeho dcery (*Kondžaku*), nebo pouze dračího krále (*Kodžidan*, *Taiheiki*). V *Kondžaku* 16-15 dívka vystupuje i ve své hadí podobě. V *Taiheiki* se dračí král objevuje v podobě velkého hada a nuzně vyhlížejícího muže. Pouze v *Kodžidan* existuje rozlišení mezi drakem a hadem, kteří v této legendě stojí v opozici, v ostatních legendách jde o bytosti stejného druhu.

Všechny tyto nadpřirozené postavy oplývají mimořádnou mocí a žijí v nádherných palácích. V legendách o Urašimakovi jsou vnímány pozitivně a hrdina se jich neobává. V *Kondžaku* 3-11 jsou naproti tomu draci líčeni jako ohavné bytosti nízkého statusu. Hrdinové legend z *Kondžaku* vůči drakům pociťují strach. Postoj hrdinů *Kodžidan* 5-34 a *Taiheiki* vůči drakům je neutrální.

Magické předměty

Zatímco v legendách o Urašimakovi je dárce dívka, v ostatních legendách je jím dračí král. Funkce daru se liší: v *Tango no kuni fudoki* a *Man'jóšú* dar přináší trvalé odloučení od nebeské choti, stáří a smrt, v *Kondžaku*, *Kodžidan* a *Taiheiki* okamžitý pozemský prospěch. Dar je ve většině případů předán v krabici či truhlici.

Prostředí

V legendách o Urašimakovi se neobjevuje termín „dračí palác“: Urašimako se vydává do země *tokojo* obývané nesmrtelnými, identifikované s horou Hórai (*Nihon šoki*, *Tango no kuni fudoki*). Popis jejích paláců je nicméně podobný popisu dračího paláce v mladších legendách. Paláce jsou zdobeny drahokamy, celé se třpytí a jsou přirovnávány k Čisté zemi (*Kondžaku*). Zpravidla jsou umístěny za krajem moře (*Man'jóšú*) nebo na mořském dně (*Kodžidan*) či v jezeře (*Kondžaku* 3-11, *Taiheiki*). Při přesunu do země *tokojo* (*Tango no kuni fudoki*), resp. dračího paláce (*Kondžaku* 16-15), hrdina zavírá oči – mezi světem lidí a nadpřirozeným světem tak vzniká jasná hranice.

4. *Kondžaku* 16-15: drak se stává bódhisattvou

V této kapitole se blíže zaměřím na legendu *Kondžaku* 16-15, která se od ostatních legend zmiňovaných v předcházející kapitole zdá odlišovat v charakteru postavy dračího krále: jak budu argumentovat níže, v *Kondžaku* 16-15 je dračí král identifikován jako vtělení Njoirin Kannon, zatímco v ostatních legendách nedochází k podobnému zmnožování identit a dračímu králi nejsou připisovány charakteristiky jiných bytostí. Níže popíši některé narativní strategie, jejichž prostřednictvím je dosaženo této identifikace. Patří mezi ně využívání textových ukazatelů, které asociují dračího krále či Kannon a umožňují čtenáři usuzovat o identitě jednotlivých postav vystupujících v narativu. Pro objasnění principů, na jejichž základě jsou vyvolávány tyto asociace, využiji kognitivně-lingvistických teorií lexikálního významu a metaforických výrazů. Další narativní strategií je potom ukotvení legendy v kontextu svitku č. 16. Jednotícím tématem těchto legend jsou zázraky Kannon – v legendách svitku č. 16 se Kannon opakovaně zjevuje v nejrůznějších vtěleních a nepoznána pomáhá protagonistovi legendy z obtížné situace. Znalost tohoto principu čtenáři umožňuje interpretovat postavu dračího krále v *Kondžaku* 16-15 jako takové vtělení. Přímochařejší strategií je úprava struktury legendy¹⁶: samotný děj *Kondžaku* 16-15 je vložen do rámce tvořeného úvodem a závěrem, v nichž jsou popisované události prezentovány jakožto zázrak Kannon. V následující sekci blíže demonstruji, jak tyto úpravy a kontext svitku č. 16 ovlivňují interpretaci legendy.

4. 1 Struktura: *Kondžaku* 16-15 a další legendy svitku č. 16

Legendy obsažené ve svitku 16 spojuje téma zázraků, jež koná bódhisattva Kannon. Většina těchto legend má obdobnou strukturu: jejich protagonisté se dostávají do nejrůznějších obtížných situací (nezřídka je trápí chudoba či hlad či jsou ohroženi na životě), ale když požádají o pomoc Kannon, jsou zachráněni a dosáhnou určitého zisku (ať už je jím nabytí bohatství či záchrana života). V těchto příbězích je tak zpravidla snadno identifikovatelný kauzální vztah mezi vírou v Kannon a prospěchem, který z této víry pramení. Prototypickým případem takové legendy je *Kondžaku* 16-4: mnich, jemuž hrozí smrt vyhladověním, v zoufalé situaci zabije kance (čím poruší buddhistický příkaz nezabíjení) a sní ho. Posléze se ale ukáže, že kancem byla ve skutečnosti proměněná socha Kannon, kníž se mnich modlil: Kannon tak mnichovi zachránila života a ochránila ho před porušením příkazu nezabíjení. Tato prototypická představa o milosrdných skutcích Kannon je zakotvena v *Lotosové sůtře*, zejm. v její 25. kapitole, která je cele věnovaná Kannon: dle tohoto textu stačí v nebezpečné situaci jen pomyslet na Kannon a ta okamžitě přispěchá na pomoc (Sakuma 2015: 17). Víra v Kannon umožnila vznik celé řady legend vyprávějících o těchto zázracích. Mnohé z nich se týkají zázraků

¹⁶ Předpokládá se, že legenda je založena na folklórních motivech a kompilátory *Kondžaku monogatarišú* byla upravena do podoby legendy o zázraku Kannon. Srov. Mabuči (ed.) 1999: 200-201

přímo spojených se sochami či jinými zobrazeními Kannon. Výše jsem již uvedl příklad *Kondžaku* 16-4; podobným případem je legenda č. 11, v níž soše Kannon zázračně přiroste ulomená hlava, aniž by ji kdokoli opravoval.

Kondžaku 16-15 lze nicméně za prototypický případ považovat jen stěží: jak jsem ukázal v předchozí kapitole, v jiných narativech o návštěvě dračího paláce s obdobnými narativními schémata se zázraky Kannon neobjevují. Jakými prostředky je tento narativ rekonfigurován jakožto zázrak Kannon?

Jedním z těchto prostředků je zasazení legendy do kontextu svitku č. 16. V jednotlivých legendách tohoto svitku se opakovaně uplatňuje podobná struktura záchrany protagonisty z obtížné situace: první narativ nastolí očekávání, že i následující narativy se budou soustředit na zázraky Kannon a vyprávěný děj bude strukturován analogickým způsobem.

Podíváme-li se blíže na textové prostředky, odkazy na víru Kannon se objevují již v expozici *Kondžaku* 16-15:

Je tomu již dávno, co v hlavním městě žil jistý mladík. Jeho jméno je již zapomenuto, ale postavením byl snad samuraj. Byl velmi chudý a žil v neustálém nedostatku. Nu, a tento mladík se 18. dne každého měsíce postil a sloužil zvláště Kannon. V tyto dny také navštěvoval stovku chrámů a modlil se k buddhům. (Mabuči [ed.] 1999: 200-201)

Je zde tedy jasně zdůrazňována mladíkova víra v Kannon; 18. den je navíc spojován s bódhisattvou Kannon (*Kannon enniči* 觀音緣日) a přesvědčením, že modlitby ke Kannon budou v tento den odměněny ve větší míře než jindy (Inagaki 2007: 168). Mimoto je zřejmá i motivace, proč se mladík každý měsíc vydává na pouť po sto chrámech: snaží se uniknout své chudobě.

Motiv 18. dne se neobjevuje pouze v této legendě, ale je opakovaně využíván v mnoha legendách svitku č. 16. Jedním z těchto případů je legenda č. 24, v jejímž závěru se o jejím protagonistovi Gendžim říká, že „[...] 18. dne každého měsíce se postil a modlil se ke Kannon. Žádné další rituály neprováděl.“ (Konno [ed.] 1993: 537) Dle tohoto citátu tedy k tomu, aby Kannon vyslyšela prosebníkovy modlitby, postačuje, když dotyčný 18. dne po poledni drží půst a jinak se nemusí věnovat žádné náboženské praxi.

Další pasáž v *Kondžaku* 16-15, v níž je zmiňována Kannon, je scéna setkání mladíka s výrobcem *njoi*. Když se mladík snaží muže přesvědčit, aby hada pustil na svobodu, odvolává se na Kannon: „Zabít žijící bytost je zlý skutek. Dnešek je dnem milosrdné Kannon, ušetři ho.“ (Mabuči [ed.] 1999: 201) Spíše než soucitem se tak mladíkův čin záchrany hada zdá být motivován snahou nespáchat špatné činy, zvláště v den, kdy se věnuje uctívání Kannon.

V následujících částech legendy, v nichž se popisuje setkání s dívkou a návštěva dračího paláce, se zmínky o Kannon neobjevují; znovu je Kannon zmiňována až v samotném závěru: „Po zbytek života byl mladík boháčem a s novou horlivostí se utíkal ke Kannon.“ (tamtéž: 207) Mladík tedy své zbohatnutí díky zlatému koláčku, darovanému dračím králem, přičítá Kannon, a jeho víra je díky tomuto zázraku silnější než dříve. Nakonec je znovu zdůrazněn kauzální vztah mezi mladíkovou vírou v Kannon a z ní plynoucího

prospěchu: „Díky tomu, že se s horlivostí uchyloval ke Kannon, spatřil dračí palác, získal zlatý koláček a stal se boháčem.“ (tamtéž: 207) Co lze z této shrnující formulace vyvodit?

Funkcí tohoto shrnutí je vyjádřit, co je samotným jádrem příběhu; v centru pozornosti by tedy měly být jen klíčové události a okolnosti, bez nichž by zázrak nebyl úplný. Zdá se tedy, že v *Kondžaku* 16-15 lze rozeznat takové faktory čtyři: mladík věřil v Kannon, viděl dračí palác, obdržel zlatý koláček a zbohatl. Neméně podstatné jsou ovšem události, které do tohoto shrnutí (svého druhu interpretace narativu) zahrnuty nebyly: na první pohled je zřejmé, že zde chybí zmínka o mladíkově soucitném činu záchrany hada. Zatímco v ostatních legendách, o nichž jsem hovořil v předchozí kapitole, tvoří samotné jádro příběhu kauzální vztah pomoci dračímu králi a odměny, již mu tato pomoc přinesla, v *Kondžaku* 16-15 stojí v popředí vztah víry v Kannon a z něj plynoucího prospěchu.

Úvod a závěr *Kondžaku* 16-15, které tvoří rámec legendy, tak posunují ohnisko pozornosti směrem ke skutkům Kannon. Tento prostředek je uplatňován napříč celým svitkem č. 16. Předcházející narativy vyvolávají očekávání určité struktury, která je projektována do následujících narativů: vznikne předpoklad, že i následující legenda bude obsahovat prvky víry v Kannon a z ní plynoucího prospěchu.¹⁷

4. 2 Textové ukazatele a asociace I: *njoi* a dračí král

V této sekci se zaměřím na textové ukazatele, jejichž funkcí je mj. asociovat dračího krále či Kannon a umožnit čtenáři usuzovat o identitě jednotlivých postav, aniž by byl jejich charakter explicitně odhalen. Zdá se, že tuto funkci v textu zastává především motiv *njoi*. Úvodem zde ocitujme scénu setkání mladíka s výrobcem *njoi* z *Kondžaku* 16-15. Když se mladík starce zeptá, k čemu potřebuje chyceného hada, dostane se mu následující odpovědi:

„Již dlouhá léta vyrábím to, čemu se říká *njoi*. K tomu, abych vybrousil kravské rohy, z nichž se *njoi* vyrábí, používám olej z takovýchto malých hadů. Kvůli tomu jsem ho chytil,“ odpověděl. Mladík řekl: „A co budete s takovým *njoi* dělat?“ Muž s hadem odpověděl: „To je ale podivná otázka. Takové je mé povolání. *Njoi* dám tomu, kdo ho potřebuje, a za svou odměnu si obstarám jídlo a šaty.“ (Mabuči [ed.] 1999: 202)

Než přistoupím k analýze funkce tohoto motivu, je třeba vysvětlit, že *njoi* je rituálním předmětem, který používají buddhističtí mniši při kázáních (*sekkjó*) či podobných příležitostech. Bývá zpravidla vyráběné z rohoviny (jako tomu má být i v *Kondžaku* 16-15), nebo také z nefritu, ze dřeva, či z bambusu (Nakamura 2002: 797). Pro jeho tvar je charakteristické esovité prohnutí. Obrys *njoi* tak může vzdáleně připomínat hada. Existují rovněž příklady výskytu termínu *njoi* jako zkratky pro *njoi hódžu*, magický klenot plnící přání

¹⁷ Herman (2013) analyzoval využití téhož principu ve staroanglickém eposu Beowulf. Srov. Herman 2013: 232-236

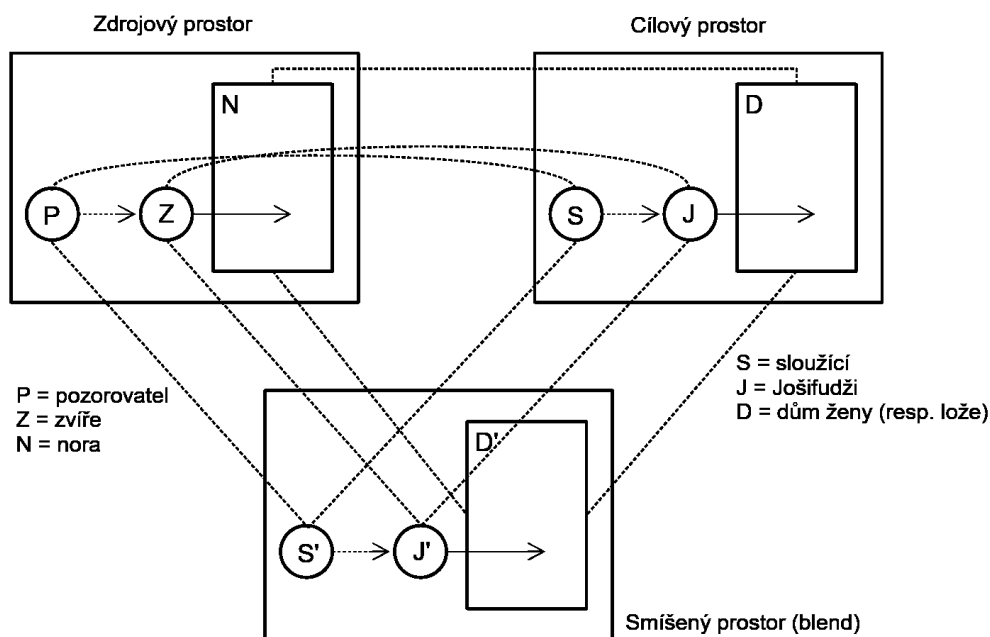
(o němž bude řeč později).

Proč je v této legendě použit právě motiv *njoi*? Zdá se pravděpodobné, že díky asociacím, jež vyvolává, může předznamenávat další vývoj legendy, konkrétně hrdinovo setkání s dračím králem. Obdobný asociační prostředek je využíván i v dalších legendách v *Kondžaku monogatarišú*; jakožto příklad zde uvedu legendu č. 17 z téhož svitku, tedy další z příběhů o zázracích Kannon.

Protagonistou této legendy je Kaja no Jošifudži, nechvalně proslulý svým záletnictvím. Když byla jednou jeho žena v hlavním městě a on zůstal v domě sám, vypravil se k večeru ven a potkal krásnou mladou dívku. Zatoužil po ní, odešel s ní do jejího domu a stal se jejím mužem. Na vlastní rodinu docela zapomněl. Dívka byla ovšem ve skutečnosti liška, která ho očarovala, a její nádherný dům byl jen norou pod skladištěm v Jošifudžiho domě. Jošifudži byl ovšem zachráněn díky zásahu milosrdné Kannon.

To, že krásnou dívkou byla ve skutečnosti liška, je odhaleno až po „záchrane“ Jošifudžiho z nory, nicméně i v přecházejícím textu se objevují indicie, které tento vývoj naznačují. Když se Jošifudži večer nevrací ze své vycházky, služební v domě si říkají: „Že by zase jako obvykle někde potají lezl?“ (*rei no, idoko ni haikakuretaru nika* 例ノ、何コニ這隠レタルニカ) (Konno [ed.] 1993: 512) Podtržené složené sloveso je klasickým případem metaforického výrazu. Mechanismy metafory se podrobně zabývá kognitivní lingvistika, k níž se pro účely této analýzy budu obracet. Metaforu lze popsat jakožto proces mapování napříč konceptuálními doménami (sémantickými strukturami, do nichž jsou organizovány individuální a sdílené znalosti), jehož výsledkem je nový význam celku, který interpretujeme v jediné sémantické doméně (Croft 1993/2002).

Ve výše uvedené citaci je použito sloveso *hau* (lézt) a *kakuru* (skrývat se). Primární význam tohoto výrazu by tedy doslova byl „někde potají lézt“. Je nicméně použit ve specifickém kontextu – jakožto komentář Jošifudžiho chování. Z kontextu víme, že Jošifudži má zálibu v záletech, a právě v té budou služební hledat důvod, proč se nevrací domů – nikoli snad že by doslova lezl po zemi a schovával se jako zvíře. Původní význam „potají lézt“ je tedy mapován do jiné domény – v tomto případě hrdinova záletného chování. Indikátorem naznačujícím tuto interpretaci je také příslovečné určení „jako obvykle“ (*rei no*), které zcela zřejmě odkazuje k pánovým záletům. V diagramu 1 je celý proces znázorněn schematicky.



Jak je zřejmé z diagramu 1, základem pro metaforickou projekci je zdrojový prostor¹⁸, v němž konkrétní význam „lézt a skrývat se“ zahrnuje pozorovatele (P), zvíře (Z), např. lišku, a její pohyb směrem do nory (N), místa, které je temné a skryté pozorovatelovým očím. Tato struktura je projektovaná do cílového prostoru, který obsahuje prvky sloužícího (S), Jošifudžiho (J) a domu ženy (D), resp. jejího lože. Vztahy mezi prvky zdrojového a cílového prostoru jsou naznačeny tečkovanou čarou: Jošifudži je přirovnáván ke zvířeti a dům ženy k noře. Kombinací prvků zdrojového a cílového prostoru vzniká smíšený prostor, který si částečně zachovává některé charakteristiky obou z nich.

Z hlediska dalšího vývoje příběhu *Kondžaku* 16-17 je zřejmé, že výraz *haikakuretaru* funguje i ve svém původním, nemetaforickém významu, neboť Jošifudži byl očarován liškou a v době, kdy ho služební hledali, skutečně *lezl a skrýval se* v noře pod skladištěm svého domu. Zdá se tedy, že výběr právě tohoto výrazu nebyl náhodný a že byl vzhledem ke své víceznačnosti, plynoucí právě z hybridního charakteru smíšeného prostoru, použit záměrně. Obraz lišky by tak mohl být asociován ještě dříve, než v textu dojde k odhalení identity Jošifudžiho nové liščí manželky.

Motiv *njoi* v *Kondžaku* 16-15 mohl být zřejmě použit s podobným účinkem, jakožto prostředek předznamenávající setkání hrdiny s dračím králem. Následující citace je promluvou dračího krále, jíž následuje předání zlatého koláčku:

„Já jsem dračí král. Odpradávná žiji na tomto místě. Myslél jsem, že bych ti na znamení své radosti mohl darovat klenot *njoi* (*njoi no tama* 如意ノ珠), ale lidé Japonska jsou zlé mysli a tak by

¹⁸ Koncept mentálního prostoru je zaměnitelný za příbuzný koncept domény. Srov. Langacker 2013: 50-51

nebylo snadné si klenot udržet.“ (Mabuči [ed.] 1999: 205)

Jinými slovy, dračí král jakožto otec dívky, která měla být ve své hadí podobě zabita kvůli výrobě *njoi*, přemýšlí, že hrdinovi věnuje klenot *njoi*. *Njoi* samozřejmě odkazuje pokaždé na jiný předmět: poprvé jde o rituální předmět, podruhé o magický klenot. První výskyt *njoi* ve scéně záchrany hada navíc nemusel vyvolat asociaci klenotu *njoi*, potažmo draka; tato asociace mohla být vyvolána až zpětně a předchozí děj mohl být po rozpoznání této spojitosti reinterpretován.

Co ovšem umožňuje vyvolat asociaci dračího krále ještě dříve, než se objeví v narativu jako jedna z postav? Tato možnost vychází z podstaty lexikálního významu, který je otevřený a nikoli diskrétně vymezený jasnou hranicí. Kognitivní lingvistika chápe lexikální význam jako encyklopedický: význam vzniká přístupem k otevřenému souboru veškerých znalostí, které souvisí s určitým objektem. Některé z těchto znalostí jsou centrální a jsou vyvolány při každém použití daného výrazu, zatímco jiné jsou periferní a vyžadují specifický kontext, aby mohly být vyvolány (Langacker 2013: 38-39). Význam určitého výrazu předpokládá tzv. konceptuální substrát, který sestává mj. z představ vyvolaných či vytvořených prostřednictvím předcházejícího diskurzu, z porozumění fyzickému, sociálnímu a kulturnímu kontextu, a z jakýchkoli dalších znalostních domén, které mohou být pro daný význam relevantní (tamtéž: 42).

Přijmeme-li předpoklad, že první výskyt *njoi* – ve scéně hrdinova setkání s výrobcem *njoi* – může asociovat spojitost s dračím králem, je také nutné předpokládat, že mezi dračím králem a klenotem *njoi* je nějaká dříve existující souvislost, jež může být čtenáři známa – souvislost, která vychází z určitého kulturního kontextu a podílí se na konceptuálním substrátu výrazu *njoi*. V další sekci na konkrétních příkladech prokáži, že takový kulturní kontext skutečně existuje.

4. 3 Textové ukazatele a asociace II: klenot *njoi*

Jasnou spojitost mezi postavou dračího krále a *njoi hódžu* nalézáme v díle *Sanbóe kotoba* (legendě č. 4, první svitek), buddhistické antologii legend z poloviny období Heian, tedy v díle, které je předchůdcem *Kondžaku monogatarišú*. První svitek *Sanbóe* obsahuje tzv. *džátaka* neboli příběhy o minulých životech Buddhy.

V závěru legendy je explicitně řečeno, že stejný příběh se objevuje i v sútrách *Rokudošúkjó* a *Hóonkjó* (Konno [ed.] 1997: 26); mimoto je legenda částečně založena také na sútre *Kengukjó* (tamtéž: úvodní komentář, 21), vychází tedy z širšího buddhistického kulturního kontextu. Hlavním tématem legendy č. 4 je cesta bódhisattvů a jejich soucitné skutky. Níže shrnu její obsah.

V jednom ze svých minulých zrození byl Buddha královským synem, princem Daise. Jednoho dne se vypravil ven z paláce a pozoroval pracující lid: rybáře chytající ryby, rolníky obdělávající pole, tkalce a další. Když se jich zeptal, co dělají, odpovídali, že pracují, aby měli šaty a jídlo. Princi se jich zželelo, nařídil otevřít sklady a rozdával chudým klenoty. Ministři to ovšem

nesli s velkou nelibostí, až princ prohlásil: „Slyšel jsem, že v moři se nachází klenot *njoi*. Zkusím se tam vypravit a získat ho.“ (Konno [ed.] 1997: 21)

Po mnoha útrapách princ dorazí až do dračího paláce a když se ho dračí král zeptá, co si žádá, odpoví: „Lidé mého světa jsou chudí a prožívají mnohá utrpení. Přišel jsem, abych požádal o klenot, který je ve vašem levém uchu. (ó no hidari no mimi no naka no tama wo kohamu ga tame ni kitareru nari 王ノ左ノ耳ノ中ノ玉ヲ乞ハムガ為ニ来レル也)“ (tamtéž: 24)

Podobnost s *Kondžaku* 16-15 je zřejmá: v *Kondžaku* 16-15 je klenot *njoi* uložen v jezeře (resp. v dračím paláci, který má být umístěn v jezeře) a v *Sanbóe* v moři. Vztah klenotu *njoi* a dračího krále přitom snad nemůže být těsnější – klenot je uložen přímo v drakově hlavě.

Na základě výše uvedeného se tedy lze domnívat, že souvislost draka a klenotu *njoi* byla v japonském prostředí zakořeněna a mohla stát v pozadí promluvy dračího krále v *Kondžaku* 16-15, když uvažuje, že by hrdinovi daroval *njoi*.

Není to ovšem pouze souvislost s dračím králem, kterou v *Kondžaku* 16-15 asociuje motiv *njoi*. Zdá se, že *njoi* by mohlo rovněž naznačovat souvislost s Njoirin Kannon; jde tedy o prostředek, který dále zdůrazňuje, že hlavním tématem *Kondžaku* 16-15 není to, že dračí král oplatil hrdinovi závazek (z vděčnosti za záchranu své dcery), nýbrž to, že prospěch, který hrdinovi setkání s dračím králem přineslo, je vlastně zázrakem, jehož původcem je bódhisattva Kannon.

Víra v Njoirin Kannon, jednu z podob bódhisattvy Kannon, byla do Japonska rozšířena počátkem období Heian společně s příchodem esoterického buddhismu (Manabe 2004: 185). Existuje řada chrámů, jejichž hlavní ikonou je právě Njoirin Kannon: např. chrám Išijamadera (v blízkosti mostu Seta z legendy o zvonu z dračího paláce z Taiheiki), Kami Daigodži (v jižní Jamašině, dějišti *Kondžaku* 16-15) či Miidera (u jižního okraje jezera Biwa). Ustáleným atributem Njoirin Kannon není nic jiného než klenot *njoi*: existují sice i zobrazení, na nichž se klenot *njoi* nevyskytuje, ve své nejrozšířenější podobě nicméně Njoirin Kannon před hrudí drží klenot, z nějž šlehají plameny (Sakuma 2015: 145). Mimoto ovšem známe i vyobrazení Njoirin Kannon, na nichž je doprovázena dračím králem. Jedno z nich je dochované ve sbírce buddhistické ikonografie *Kakuzenšó*, o níž se předpokládá, že byla sestavena počátkem období Kamakura (bohužel tak tedy jde o pramen mladší než *Kondžaku monogatarišú*). Na tomto vyobrazení Njoirin Kannon stojí na skále, v ruce drží hořící klenot *njoi*, a ve vodě obklopující skálu jsou zobrazeni dva dračí králové, kteří ji doprovázejí.

Je tedy důvodné se domnívat, že vyobrazení dračího krále v *Kondžaku* 16-15 může odrážet také ikonografii Njoirin Kannon.

Doklady o spojitosti bódhisattvy Kannon a draka nalézáme i v další legendě v *Kondžaku monogatarišú*, konkrétně v legendě č. 38, svitku 11, který je soustředěn především okolo počátků japonského buddhismu. I *Kondžaku* 11-38 lze zařadit do skupiny legend pojednávajících o zázracích Kannon; současně je jejím hlavním tématem původ (*engi*) chrámu, který má draka ve svém názvu – Rjúgaidži (Chrám dračí poklice 龍蓋寺). Příběh je zasazen do období vlády

císaře Tendžiho. Jeho protagonisty jsou manželé, kteří se dlouhá léta modlili ke Kannon, aby jim seslala potomka. Jedné noci za svým domem našli malého chlapce, přijali ho za svého a vychovávali ho jako vlastního syna. Později byl chlapec rozpoznán jako syn císaře, stal se mnichem a na místě svého domu nechal vystavět chrám Rjúgaidži, jehož hlavní ikonou učinil Njoirin Kannon. Jinými slovy, v pozadí této legendy stojí vztah Njoirin Kannon a draka, jak dokládá název chrámu a jeho hlavní ikona.

Tato spojitost mezi Njoirin Kannon a drakem ovšem není typická výlučně pro *Kondžaku monogatarišú*: lze ji vysledovat již v prostředí starověké Indie. Mezi sanskrtskými jmény Njoirin Kannon se v sútrách objevuje jméno Čakravarti Čintámami, které bylo přepisováno čínskými znaky 轉輪王 如意珠 (Sakuma 2015: 137-140). Čintámami označuje magický klenot plnící přání (*njoi*), zatímco Čakravarti (*tenrió*) je titulem pro ideálního panovníka, který sjednotí celou říši a bude jí vládnout v souladu s „pravým Zákonem“ (v buddhistickém pojetí). Tento panovník měl být vybaven sedmi klenoty, mezi něž patřil i klenot plnící přání (*hódžu*). Tato představa ideálního vládce byla s příslušnými atributy převzata do buddhistické literatury a odráží se i v ikonografii Njoirin Kannon, jak ji známe z čínských překladů súter. Njoirin Kannon bývá nezřídka zobrazována v tzv. královské pozici (*rin'óza* 輪王座), v sedě, opírajíc se o pokrčenou pravou nohu s levou nohou položenou na zemi (tamtéž: 145). Ikonografie Njoirin Kannon tedy mimo jiné evokuje královský majestát. S výše zmíněnými sedmi klenoty – dalším z královských atributů – jsme se již setkali také v popisech dračího paláce v *Kondžaku* 3-11 i *Kondžaku* 16-15.

Využití motivu *njoi* tedy zřejmě umožňuje vrstvení asociací díky skutečnosti, že klenot *njoi* je sdíleným atributem Njoirin Kannon a dračího krále.

4. 4 Drak a Kannon

V předchozí sekci jsem naznačil, jak mohl být v *Kondžaku* 16-15 motiv *njoi* využit pro posílení spojitosti mezi drakem a bódhisattvou Kannon a že mezi oběma existovala úzká vazba, která se v této legendě odráží. Není to ovšem pouze legenda *Kondžaku* 16-15, v níž je drak spojován s Kannon.

Drak (resp. had) se objevuje i v dalších legendách svitku č. 16: především legenda č. 6 je příkladem příběhu, v němž je vztah hada a Kannon zvláště těsný. Na následujících řádcích nastíním její obsah.

Protagonistou *Kondžaku* 16-6 je sokolník, který podobně jako hrdina *Kondžaku* 16-15 zaniceně věří v moc Kannon. Jednoho dne se vydal s několika pomocníky ke skále, kde hnízdí sokoli, aby jim sebral jejich ptáčata. Jeho pomocníci ho spustili ze skály ke hnízdu, ale zatímco uprostřed útesu nad mořem vybíral z hnízda ptáčata, opustili ho a ponechali napospas osudu. Sokolník se v nouzi modlil ke Kannon: „Milosrdná Kannon, léta se k tobě utíkám. Uctivě tě žádám, nenech mne v příštím životě upadnout do řeky Sanzu, ale uvítej mne ve své Čisté zemi.“ (Mabuči [ed.] 1972: 198) V tom se z moře pod skálou vynořil velký jedovatý had a začal stoupat směrem k sokolníkovi. Sokolník dostal strach, že ho had sežere, tasil meč a zarazil ho hadovi do hlavy. Had ale stoupal stále dál a vynesl sokolníka až na vrch skály. Poté had náhle

zmizel a sokolník si uvědomil, že „Kannon se proměnila v hada a zachránila mě“ (Mabuči [ed.] 1972: 198). Když potom sokolník chtěl 18. dne číst sútru Kannon (část *Lotosové sútry* věnované bódhisattvovi Kannon), otevřel truhlu, v níž byla sútra uložena, a s překvapením zjistil, že do osy svitku je zabodnutý meč: „To sútra Kannon se proměnila v hada a zachránila mě.“ (tamtéž: 198) Pohnut tímto zázrakem, rozhodl se sokolník stát se mnichem.

Tato legenda je prototypickým příkladem zázraku Kannon: sokolník se dostane do nebezpečné situace, modlí se ke Kannon a je zachráněn. Na rozdíl od *Kondžaku* 16-15 je také zřejmé, že had byl zjevením Kannon – meč, který mu sokolník vrazil do hlavy, později našel zabodnutý ve svitku sútry Kannon. Mori (1999), který ve svém článku podává podrobnou analýzu této legendy, podotýká, že zjevení Kannon v hadí podobě se objevuje i v nejdůležitějším buddhistickém textu spojeném s bódhisattvou Kannon, v *Lotosové sútře*. V části *Lotosové sútry* věnované Kannon (v osnově *Kondžaku* 16-6 výše označované jako „sútra Kannon“) se hovoří o 33 vtěleních Kannon, jichž tento bódhisattva nabývá, aby spasil cítící bytosti. Mezi nimi jsou i mladá dívka, Mahoraga (*magoraga* 摩睺羅伽) a drak (*rjú* 龍) (Sakuma 2015: 13). Had z *Kondžaku* 16-6 odpovídá Mahoragovi, božstvu v podobě velkého hada. Obsah legendy tedy odráží motivy z buddhistických textů.

Mori dále ukazuje, že představy o bódhisattvovi Kannon mají svůj původ v indických božstvech hojně sklizně či vodních božstev, která byla integrovaná do buddhistického rámce a reinterpretovaná jako bódhisattva Kannon. Tato božstva nezřídka nabývají dračí či hadí podoby. Na základě citací ze středověké kroniky *Genkóšakušo* a dalších pramenů Mori nabízí názor, že „skrze zjevení Kannon v hadí podobě snad mohli středověcí Japonci intuitivně získat pochopení její pravé podstaty či jejích přechozích forem“ (1999: 30-31).

Mezi podobami hada v *Kondžaku* 16-6 a 16-15 nicméně existují zjevné rozdíly. Zatímco had (*hemi*) z *Kondžaku* 16-15 je malý a pasivní, had (*dža*) z *Kondžaku* 16-6 naopak vystupuje velmi aktivně a není popisován jako obyčejné zvíře. Jak je to tedy s hadem s *Kondžaku* 16-15 jakožto vtělením Kannon? Výše jsem uvedl, že v *Lotosové sútře* je obsažen výčet 33 vtělení, kterých nabývá bódhisattva Kannon, a mezi nimi je i mladá dívka a drak. Není pochyb o tom, že v *Kondžaku* 16-15 se vyskytují obě tato vtělení. V souladu s *Lotosovou sútrou* je tedy možné pohlížet na dračího krále a jeho dceru jako na vtělení Kannon.¹⁹

Existují i jisté podobnosti mezi hadem v *Kondžaku* 16-6 a draky v *Kondžaku* 16-15. Jednou z nich je popis zmizení hada v *Kondžaku* 16-6, resp. zmizení dcery dračího krále v *Kondžaku* 16-15, který je v obou legendách totožný: zmizela před očima (*kakikecu jó ni usenu* 掻消ツ様ニ失又). Podobné jsou

¹⁹ V *Lotosové sútře* jsou nicméně kromě 33 vtělení Kannon vypočítávány i strasti či nebezpečí (*nan* 難), od nichž Kannon zachraňuje cítící bytosti. Mezi ně patří i nebezpečí ohně, nebezpečí draka a nebezpečí jedovatého hada (Sakuma 2015: 19). Jinými slovy, dle *Lotosové sútry* se Kannon nejen vtěluje do podoby jedovatého hada, ale také před ním chrání. Tato dvojnásobnost se odráží i v *Kondžaku monogatarišú*. V *Kondžaku* 16-16, narativu vycházejícím z legendy obsažené v antologii *Hokke genki*, hlavní hrdinku ohrožuje velký had. Dívka se ale modlí ke Kannon a je zachráněna. V této legendě je také přímo citována příslušná pasáž *Lotosové sútry*. Srov. Kurosawa (1968), Macukura (1992)

i postoje hrdinů těchto legend vůči hadovi, resp. postavě dračího krále. Přestože had, resp. drak, hrdinům nakonec pomůže, sokolník i mladík vůči hadovi, resp. drakovi, pociťují strach. Jak jsem uvedl v 1. kapitole, když je hrdina *Kondžaku* 16-15 veden dcerou dračího krále k rybníku, ve strachu pomýšlí na útěk, a podobně je v textu líčen hrdinův neklid, který prožívá při hostině v dračím paláci. Když se v *Kondžaku* 16-6 sokolník rozhodne vrazit hadovi do hlavy meč, je jeho jednání motivováno podobným strachem. Podobnost lze spatřovat i v „hříšné“ podstatě hada a draka. Jak podotýká Mori, jedovatý had z *Kondžaku* 16-6 je symbolem představujícím tzv. tři jedy – žádostivost (*ton* 貪), zášť (*džin* 瞋) a zaslepení (*či* 癡) (1999: 33). Ačkoli sokolníkovi zachrání život, je bytostí zlé povahy. Tuto „hříšnost“ sdílí i drak z *Kondžaku* 3-11, o němž jsem blíže hovořil v 1. kapitole. Jak vypráví dcera dračího krále Šákjovi, do ubohé dračí podoby se narodila kvůli hříchům spáchaným v minulých životech; přestože drak přebývá v nádherném paláci a disponuje velkou mocí, je stále hříšný. V *Kondžaku* 16-15 sice není postavení dračího krále popsáno takto explicitně, nicméně lze říci, že se od draka v *Kondžaku* 3-11 příliš neliší.

Jinými slovy, *Kondžaku* 16-6 a 16-15 sdílí společné téma záchrany hrdiny hadem, resp. drakem, jemuž lze přiznat zlou povahu. Jedovatý had z *Kondžaku* 16-6 je zcela jasně vtělením Kannon (resp. sútry Kannon), a analogicky lze i postavy dračího krále a jeho dcery v *Kondžaku* 16-15 interpretovat jakožto vtělení Kannon. To je umožněno díky úzké vazbě mezi Kannon a drakem, kterou lze vysledovat v jejich překrývající se ikonografii, v indických předobrazech Kannon, sútrách a dalších buddhistických textech.

Vraťme se nyní zpět k legendě č. 4 ze *Sanbóe*, o níž jsem hovořil v předchozí sekci, a srovnáme ji s *Kondžaku* 16-15. Jak již bylo řečeno výše, tématem této legendy jsou skutky bódhisattvů – v tomto bodě se tedy podobá *Kondžaku* 16-15, příběhu, v němž se rovněž hovoří o skutcích bódhisattvů. Při bližším pohledu na roli, kterou v obou legendách zastává dračí král, nicméně vyjde najevo zásadní rozdíl. Protagonista legendy *Sanbóe* (který se v budoucím životě znovuzrodí jako Buddha) se vypravil do dračího paláce, aby od dračího krále získal klenot *njoi*. V této legendě je tedy tím, kdo navštěvuje dračího krále, bódhisattva, a dračí král vůči němu stojí v opozici jako bytost s protikladnými zájmy. Naproti tomu v *Kondžaku* 16-15 je dračí král identifikován s bódhisattvou jakožto jeho vtělení.²⁰

²⁰ Pro úplnost zmiňme ještě jednu potenciální souvislost mezi drakem a Kannon v *Kondžaku* 16-15, jíž jsme se dotkli v předcházející kapitole: způsob popisu dračího paláce. Dračí palác v *Kondžaku* 16-15 je přirovnáván k ráji (*gokuraku* 極樂). Pokud je postava dračího krále ve skutečnosti vtělením bódhisattvy Kannon, nevydává se mladík pouze do dračího paláce, nýbrž do ráje Fudaraku, který je spojován s Kannon. Takto *Kondžaku* 16-15 interpretuje např. Hino (2012). Ráj (*gokuraku*) jakožto textový ukazatel by tak mohl zastávat obdobnou asociační funkci, kterou jsme identifikovali u motivu *njoi*: jeho výskyt v textu umožňuje vytvořit spojitost mezi postavou dračího krále a Kannon. Na druhou stranu ovšem nelze přehlížet, že podobný popis dračího paláce se vyskytuje i v dalších legendách, např. *Kondžaku* 3-11, kde je palác přirovnáván k Čisté zemi (*džódo* 淨土). Ráj tedy také může být využíván jako pouhý ustálený přívlastek pro popis nádhery dračího paláce.

V tomto se *Kondžaku* 16-15 odlišuje od všech ostatních legend o návštěvě dračího paláce, jimiž jsme se zabývali v této práci. Pouze v tomto příběhu podstupuje postava dračího krále obsahovou transformaci a nabývá jiného charakteru.

Závěr

Analyzoval jsem několik legend o návštěvě dračího paláce, vyprávějících o hrdinech, kteří se vydávají z tohoto světa do různých nadpřirozených světů, setkávají se s postavami dračího krále či jeho dcery a získávají od nich magické předměty, s nimiž se vrací domů. Na základě srovnání jejich základních narativních schémat lze konstatovat, že z hlediska dějové výstavby se do značné míry shodují. Shody lze připustit i v řadě dílčích podrobností, jak bylo demonstrováno porovnáním kategorií vystupujících postav, magických předmětů a prostředí. Současně ovšem existují i významné rozdíly, které stručně shrnuji na následujících řádcích.

V nejstarších pramenech legendy o Urašimakovi nevystupují postavy dračího krále, ani se v nich explicitně neobjevuje dračí palác. Urašimako namísto toho cestuje do tzv. země *tokojo*, obývané nesmrtelnými, jejíž popis nicméně připomíná pozdější popisy dračího paláce. Dívka, s níž se Urašimako setkává, se podobá postavám dcer dračího krále v mladších legendách a je také označena jakožto dcera mořského božstva, bytosti zaměňované s dračím králem. Urašimako vůči nesmrtelným nepocituje strach ani opovržení. Naproti tomu v *Kondžaku* 3-11 je postavami draků opovrhováno a hrdinové *Kondžaku* 3-11 a 16-15 se jich zjevně obávají. Tento postoj lze považovat za reziduum buddhistických představ o hadech a dracích jakožto symbolů žádostivosti, zaslepení a jiných negativních vlastností. V *Kondžaku* 3-11 je také zdůrazňováno, že do zvířecího, dračího těla se dívka zrodila kvůli karmicky špatným činům ze svých minulých životů. Ve skupině legend z klasického a středověkého období jsou draci a hadi považováni za bytosti stejného druhu a postavy draků se v nich objevují v obou těchto podobách, s výjimkou *Kodžidan* 5-34, kde vůči sobě stojí v opozici.

Dar, jež hrdinové získávají od dívky, resp. dračího krále, je zpravidla předán v krabičce či truhlici. V legendách o Urašimakovi přináší neštěstí: zaviní, že Urašimako se již nebude moci setkat se svou chotí, a v *Man'jósú* mimoto způsobuje, že hrdina zestárne a zemře. Naproti tomu ve skupině mladších legend dar přináší hrdinovi pozemský prospěch. Moc a autoritu dračího krále zdůrazňují popisy nádhery dračích paláců, zdobených drahokamy a přirovnávaných k Čisté zemi. Paláce bývají obvykle umístěny za mořem či na dně moře nebo jezera.

Věnoval jsem se také otázce perspektivy a prostředků fokalizace a jejich využití v těchto narativech. Ve srovnání s ostatními legendami se výrazněji vymyká legenda *Kondžaku* 16-15, v níž je posílena role reflektora, postavy, v jejímž vědomí se zrcadlí jí prožívané situace. Tato narativní strategie umožňuje zobrazovat paralelně s promluvami jednotlivých postav i reflektorovu vnitřní řeč a myšlenky. Tyto prostředky jsou využívány především v situacích, kdy je hrdina konfrontován s nadpřirozenými jevy – tedy při setkání s dračí princeznou a během návštěvy dračího paláce. Reflektorovo hodnocení těchto situací do jisté míry zpochybňuje, zda se skutečně udály tak, jak jsou v narativu popisovány, a dodává textu na určité ambivalenci, jež rozšiřuje možnosti jeho interpretace. Konkrétně se na této

ambivalenci *Kondžaku* 16-15 podílí způsob popisu přesunu do dračího paláce. V narativu není cesta do paláce popsána přímo – namísto toho je zvolen popis nepřímý. Hrdinovi je nakázáno zavřít oči; mladík tak učiní a když oči opět otevře, zjišťuje, že se ocitl mimo lidský svět. V závěru legendy je navíc uvedeno, že dračí palác mladík „spatřil“, nikoli navštívil. Tím se otevírá prostor pro interpretaci návštěvy dračího paláce, popisované v *Kondžaku* 16-15, jakožto jakéhosi přeludu či snu, který prožívá mladík ve svém vědomí. Upozornil jsem rovněž na to, že ač je obdobný prostředek zavření očí jakožto předělu mezi světem lidským a světem nadpřirozeným využíván i v legendě o Uranošimakovi v *Tango no kuni fudoki*, díky odlišné volbě konkrétních jazykových prostředků se liší co do výsledného efektu a neumožňuje podobně význačnou interpretaci, jako je tomu v *Kondžaku* 16-15.

V závěrečné kapitole, věnované legendě *Kondžaku* 16-15, jsem potvrdil předpoklady formulované v úvodu práce: v této legendě jsou využívány narativní strategie zdůrazňující vztah víry v Kannon a z ní plynoucího prospěchu, zatímco vztah pomoci dračímu králi a obdržené odměny je upozaděno. Také se zdá, že postava dračího krále v *Kondžaku* 16-15 je skutečně (re)interpretována jakožto vtělení Kannon.

Pokusil jsem se identifikovat strategie, jakými bylo dosaženo těchto úprav. Svitek č. 16 je věnovaný právě zázrakům Kannon a v něm obsažené legendy nabývají podobné struktury – Kannon zachraňuje jejich protagonisty z nouze či nebezpečí. Znalost této struktury vytvoří očekávání, že i další narativy budou strukturovány tímto způsobem. Víra v Kannon je také opakovaně zdůrazňována v expozici a v závěru *Kondžaku* 16-15. Z hlediska děje je legenda velmi podobná *Kondžaku* 3-11, *Kodžidan* 5-34 a *Taiheiki*, jejichž protagonisté získávají magické předměty jakožto odměnu za pomoc dračímu králi, v závěru *Kondžaku* 16-15 je ovšem obdobný kauzální vztah pomoci dračímu králi a obdržení odměny reinterpretován: shrnutí děje zdůrazňuje, že zlatý koláček mladík získal díky své víře v Kannon, nikoli díky záchraně života dceři dračího krále.

Ozřejmil jsem také, jak jsou v *Kondžaku* 16-15 využívány textové ukazatele naznačující čtenáři další vývoj děje. Takovou funkci v legendě zastává motiv *njoi*. První výskyt *njoi* ve scéně záchrany hada v první polovině legendy asociuje scénu odehrávající se v dračím paláci v druhé polovině legendy, kde je motiv *njoi* rovněž využit. Na příkladu *Kondžaku* 16-17 jsem demonstroval, že obdobný asociační prostředek je využíván i v jiných legendách svitku č. 16. Předpokladem, který umožnil využití motivu *njoi*, je dříve existující kulturní kontext. Ve starších pramenech a buddhistické literatuře byla postava dračího krále spojována s klenotem *njoi* (klenot měl pocházet přímo z drakovy hlavy). Mimoto byl ovšem klenot *njoi* také ustáleným atributem jedné z podob bódhisattvy Kannon, Njoirin Kannon. Tento bódhisattva byl současně asociován s draky a hady. Tuto souvislost lze vysledovat v *Lotosové sútře*, nejdůležitějším buddhistickým textu týkajícím se Kannon, a objevuje se i v dalších legendách svitku č. 16, nejzřetelněji v *Kondžaku* 16-6. Komplexní síť vzájemných vztahů a významových asociací mezi postavou dračího krále, hady a draky obecně a bódhisattvou Kannon se podílí na interpretaci *Kondžaku* 16-

15 jakožto příběhu o zázraku Kannon. Za pozornost stojí, že vazby mezi jednotlivými prvky této významové sítě se zřejmě postupem času množovaly a posilovaly a nejspíše v předmoderním období se objevují prameny explicitně kombinující představy o dračím královi, klenotu *njoi* a Njoirin Kannon s legendami o Urašima Taróovi²¹. Analýza těchto pramenů ovšem přesahuje rámec této práce.

Jedním z témat, jež se opakovaně vynořuje napříč celou touto prací, je vzájemný vztah prvků cizích a domácích. Byl zde sice analyzován materiál japonský, současně jsme ovšem viděli, že se v něm větší či menší měrou odráží vlivy kontinentální – ať už šlo o taoistické a další čínské vlivy v legendách o Urašimakovi v nejstarších pramenech, legendu *Kondžaku* 3-11 zasazenou do indického prostředí, nebo nejrůznější vlivy ze súter a buddhistické kultury obecně. Kannon a její hadí proměny v *Kondžaku* 16-6 a 16-15 jsou zřejmě jen odrazem mnohem starších, indických předobrazů tohoto bódhisattvy. Cizí prvky koexistují paralelně s těmi domácími a jsou organicky včleňovány do japonského kontextu.

Pro případné další zkoumání se nabízí celá řada témat – na závěr zmíním několik z nich. Materiál analyzovaný v této práci byl jen omezeným výběrem z legend o návštěvě dračího paláce a příbuzných textů. Rozsah rozboru by tak bylo možné rozšířit o řadu dalších narativů, od nejstaršího období až do současnosti. V oblasti fokalizace se nabízí ověřit, zda jsou podobné prostředky prezentace nadpřirozena využívány v *Kondžaku monogatarišú* konzistentně či zda *Kondžaku* 16-15 v tomto směru představuje spíše anomálii. Pozornost by zasloužily také asociace hada, resp. draka, a Kannon a jejich projevy v buddhistické kultuře.

²¹ Konkrétním příkladem takového pramene je spis *Kannon mjóóšú* (Sbírka záhadných odpovědí Kannon) z poč. 18. století. Srov. Hino (2012): 1070-1072

Seznam literatury

Primární literatura

- Hasegawa, Tadaši (ed.). 1994. *Taiheiki*. Tokio: Šógakukan.
- Kawabata, Jošiaki, Araki, Hiroši (eds.). 2005. *Kodžidan; Zoku kodžidan*. Tokio: Iwanami šoten.
- Kodžima, Norijuki (ed.). 1996. *Nihon šoki (2)*. Tokio: Šógakukan.
- Kodžima, Norijuki, Kinošita, Masatoši, Tóno, Harujuki (eds.). 1995. *Man'jóšú (2)*. Tokio: Šógakukan.
- Konno, Tóru (ed.). 1993. *Kondžaku monogatarišú*. Tokio: Iwanami šoten.
- Mabuči, Kazuo, Kunisaki, Fumimaro, Konno, Tóru (eds.). 1972. *Kondžaku monogatarišú*. Tokio: Šógakukan.
- Mabuči, Kazuo, Kunisaki, Fumimaro, Inagaki, Tai'iči (eds.). 1999. *Kondžaku monogatarišú*. Tokio: Šógakukan.
- Mabuči, Kazuo, Koizumi, Hiroši (eds.). 1997. *Čúkósen. / Konno, Tóru (ed.). Sanbó'e*. Tokio: Iwanami šoten.
- Uegaki, Secuja (ed.). 1997. *Fudoki*. Tokio: Šógakukan.

Sekundární literatura

- Arakawa, Hiroši. 1996. *Rjú no kigen*. Tokio: Kinokunija šoten.
- Croft, William. 2002. *The role of domains in the interpretation of metaphors and metonymies*. In: Dirven, René, Pörings, Ralf (ed.). *Metaphor and metonymy in comparison and contrast*. Berlin: Mouton de Gruyter. Pp. 269-302
- Ellwood, Robert S. 1984. *A Cargo Cult in Seventh-Century Japan*. In: *History of Religions*, Vol. 23, No. 2. The University of Chicago Press. Pp. 222-239
- Herman, David. 2013. *Storytelling and the Sciences of Mind*. Cambridge: The MIT Press.
- Hino, Takuja. 2012. *Ocean of Suffering, Boat of Compassion: A Study of the Fudaraku Tokai and Urashima in Anecdotal (Setsuwa) Literature*. In: *Journal of the American Academy of Religion*, Vol. 80, No. 4. Oxford University Press. Pp. 1049-1076
- Chatman, Seymour. 2008. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host.
- Inagaki, Hisao. 2007. *A Dictionary of Japanese Buddhist Terms*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Jahn, Manfred. 1997. *Frames, Preferences, and the Reading of Third-Person Narratives: Towards a Cognitive Narratology*. In: *Poetics Today*, Vol. 18, No. 4. Duke University Press. Pp. 441-468
- Kelsey, W. Michael. 1981. *Salvation of the Snake, the Snake of Salvation*:

- Buddhist-Shinto Conflict and Resolution*. In: *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 8, No. 1/2. Nanzan University. Pp. 83-113
- Kurosawa, Kózó. 1968. *Kanimandži engi no genrjú to sono seiricu – minwa no densecuka*. In: *Kokugo to kokubungaku*, Vol. 45, No. 9. Šibundó. Pp. 14-24
- Li, Lian. 2003. *Njonin to hebi to no sógú wo meguru secuwa: „Nihon rjóiki“ to „Kondžaku monogatarišú“ ni okeru hebi no toraekata*. In: *Kokubungaku kaišaku to kanšó*, Vol. 68, No. 3. Šibundó. Pp. 243-249
- Langacker, Ronald W. 2013. *Essentials of Cognitive Grammar*. New York: Oxford University Press.
- Macukura, Fumihiko. 1992. *Kanimandži engi to kuma ši*. In: *Rjúkoku šidan*, Vol. 99/100. Rjúkoku daigaku. Pp. 211-234
- Manabe, Šunšó (ed.). 2004. *Nihon bucuzó džiten*. Tokio: Jošikawa kóbunkan.
- Mori, Masato. 2007. *Kondžaku monogatarišú no cubočú daei tan*. In: *Bungaku*, Vol. 8, No. 1. Iwanami šoten. Pp. 120-132
- Mori, Masato. 1999. *Sei naru dokuhebi/cumi aru Kannon – takatori kjúsai tan kó*. In: *Kokugo to kokubungaku*, Vol. 76, No. 12. Tokio: Šibundó.
- Nakagawa, Hazuki. 2016. *Secuwa bungaku in okeru hebi to kicune tan no hensens: „Kodžiki“ kara „Kondžaku monogatarišú“ he*. In: *Kokubungaku ronsó*, Vol. 61, No. 1. Rjúkoku daigaku kokubungakukai. Pp. 1-26
- Nakamura, Hadžime (ed.) et al. 2002. *Iwanami bukkjó džiten*. Tokio: Iwanami šoten.
- Propp, Vladimír Jakovlevič. 2008. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H & H.
- Sakuma, Ruriko. 2015. *Kannon bosacu. Hengendžizaina sugata wo toru kjúsaiša*. Tokio: Šundžúša.
- Stanzel, Franz K. 1998. *Teorie vyprávění*. Praha: Odeon.
- Todorov, Tzvetan. 2002. *Kategorie literárního vyprávění*. In: Kyloušek, Petr (ed.). *Znak, struktura, vyprávění. Výbor prací z francouzského strukturalismu*. Brno: Host. Pp. 142-180
- Williams, Paul. 2017. *Mahájánový buddhismus. Základy nauky*. Praha: DharmaGaia.
- Wimsatt, W. K., Beardsley, M. C. 1946. *The Intentional Fallacy*. In: *The Sewanee Review*, Vol. 54, No. 3. The John Hopkins University Press. Pp. 468-488