

## VE STOPÁCH RÓNINŮ DO SVĚTA JAPONSKÉHO DIVADLA

*„A to je konec příběhu o sedmačtyřiceti věrných mužích, nikoli však konec jeho pokračování, neboť my, kteří patrně věrní nejsme, ale zato neztrácíme naději, že se takovými jednou staneme, budeme dál tyto muže uctívat alespoň slovy.“*

JORGE LUIS BORGES

Legenda, která během víc než tří staletí opředla příběh sedmačtyřiceti róninů, dodnes vzbuzuje značně protikladné emoce. Umělecký projev v tomto případě překonává i samotnou historii a literatura mění události ze začátku 18. století ke svému vlastnímu obrazu tak, že se dnes mýtus jeví jako skutečnost. A příběh sedmačtyřiceti róninů je dodnes živý především v literárním jazyce japonského dramatu. Prvním autorem dramatického zpracování aféry, která se naplno rozpoutala po vražedné mstě vykonané 30. ledna 1703 na šógunově ceremoniálii Kirovi, byl „japonský Shakespeare“ Čikamacu Monzaemon ve svém díle *Po vzoru Kroniky velkého míru* (『碁盤太平記』 Goban Taiheiki). Český překlad tohoto díla vyšel v roce 1945 pod názvem *Samurajská čest*, doplněn o předmluvu nadšeného sběratele, cestovatele a znalce japonské kultury Joca Hlouchy. Jde však o překlad nikoli japonského originálu, nýbrž jeho německé mutace, vydané v Lipsku roku 1880 pod názvem *Vasallentreue*. Překladu Čikamacuova originálu do němčiny se ujal dr. Ferdinand Adalbert von Langedg, jeho verzi pak do češtiny převedla Sina Drahorádová-Lvová.

Čikamacuův text reflektoval dramatické události z přelomu 17. a 18. století koro bezprostředně, premiéra hry *Goban Taiheiki* se konala roku 1710 jde o hru volně navazující na drama *Mnich Kenkó na objížďce* (Kenkó hoši nonomi guruma, 1706) téhož autora. Kvůli cenzuře Čikamacu ve hře *Goban Taiheiki* přenesl mstu sedmačtyřiceti róninů do doby *Kroniky velkého míru* (Taiheiki), která ve čtyřiceti svazcích popisuje události 60. až 70. let 14. století. Cenzura stála rovněž za mírným posměnkem jmen protagonistů. Pán z Akó, Sasano Naganori, se proměnil v kapitána Enju, z jeho rivala, ceremoniáře Iry Jošinaky, se stal ceremoniář Kó no Moronao. Hlavní vazal pána z Akó, viši Jošio (Kuranosuke), byl vtělen do postavy Óbošio Juranosukeho, jeho syn, Óiši Čikara, se ve hře stal Óbošim Rikijou. Na úspěch Čikamacuova díla navázal v roce 1748 kolektiv autorů – Takeda Izumo mladší, Mijoši Óraku a Namiki Senrjú – a vznikla hra *Kanadehon čušingura*. Kolektivní či „společné“ autorství (合作, gassaku) nebylo v oblasti loutkového divadla ničím eobvyklým, hlavní autor obvykle psal střežní, zlomové scény, spoluautorům pak byly svěřovány doplňující texty a vedlejší scény. Takeda Izumo mladší, Mijoši Óraku a Namiki Senrjú společně vytvořili tuto „tři velká dramata“ (三本忠臣蔵) *Kanadehon čušingura*, 1748). Za hlavního autora se tradičně považuje Takeda Izumo, „principál“ divadla Takemotoza, určování hlavního autorství je ovšem mnohdy sporné a odborníkům nezbyvá než se uchýlit dohadům na základě rozboru literárního stylu té které scény.

Většina dramát loutkového divadla bunraku má v zásadě strukturu klasického řeckého dramatu, to znamená, že hry jsou členěny do pěti dějství tím, že děj vyvrcholí ve třetím jednání (v japonské teatrologické terminologii pro tento dějový zlom vžil výraz „tragédie třetího dějství“ – 三段目の悲劇, andanme no higeki). Hra *Kanadehon čušingura* je však výjimkou, má dějství denáct. Do Čikamacuovy hry *Goban Taiheiki* autoři hry *Kanadehon čušingura* nesli kromě již přitomného, zřetelného hrdinského náboje rovněž nádech „ítankovosti“, akcentovaný v samotném názvu hry. Výraz „kanadehon“ znamená čítankový, didaktický či mnemotechnický text. Jde tedy o jakousi „říručku“, „rukověč“. Tento aspekt názvu osvětluje samotný text hry, kdy róninové před vykonáním pomsty vylodují na pobřeží a z lodic vystupují

v přesném hierarchickém pořadí, určeném tajnou spojeneckou smlouvou. V jména sedmačtyřiceti spojenců uvádějí pod svými počátečními slabikami tak, že grafémy postupně složí básně iroha, obsahující všechny grafémy japonské slabičné abecedy. Jednou z variant překladu výrazu „kanadehon“ tedy může být rovněž slovo „slabikář“. Ostatně Japonci (a nejen oni) si jména sedmačtyřiceti róninů slabikují dodnes. Překvapí nás, že téma samurajské msty není omezeno dokonce ani genderově. Existuje totiž rovněž hra známá pod alternativním názvem *Ženská pokladnice samurajské věrnosti*; původní název této hry z roku 1782 zní *Brokátové obrázky z rodné Kagamijamy* (『加々見山旧錦絵』 Kagamijama kokjó no nišikie) a jde o drama zpracovávající skutečné události z roku 1723, kdy jednu z dvorních dam u dvora rodu Macudaira okolnosti dohnaly k rituální sebevraždě a následně ji pomstila její věrná stoupenkyně. O popularitě hry 47 róninů svědčí mimo jiné i to, že je tradičně uváděna paralelně, v jednom jevištním „bloku“ se známým hororovým dílem žánru kabuki *Podivný příběh z Jocuji* (『四谷怪談』 Jocuja kaidan). Stranou nezůstala ani ostatní umění, výjevy ze hry *Kanadehon čušingura* barvitě zpodobňuje mnoho dřevořezů, námět se dočkal také četných černobílých i barevných filmových zpracování.

A jakkoli my Češi na přelomu roku v televizi sledujeme raději pohádkové příběhy než krvavou mstu sedmačtyřiceti róninů, pojmy jako čest, zásadovost a schopnost oběti nás mohou lecčím inspirovat i v našich zeměpisných podmínkách a v moderní době.

Jana Ryndová