

Jurkovič, Tomáš

Pinball, 1973 : hledání východu

In: Jurkovič, Tomáš. *Izanagiiovský motiv v románech Haruki Murakamiho*.
Vydání první Brno: Masarykova univerzita, 2019, pp. 57-68

ISBN 978-80-210-9426-0; ISBN 978-80-210-9427-7 (online ; pdf)

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/141931>

Access Date: 04. 03. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

3 PINBALL, 1973: HLEDÁNÍ VÝCHODU

V pořadí druhý z Murakamiho románů *Pinball, 1973* (1980, dále jen PB) svým dějem už na první pohled navazuje na *Poslouchej, co zpívá vítr*, a bližší pohled na časové údaje obsažené v jeho diskursu a následně seřazené do chronologického sledu nám tento dojem plně potvrdí. Hlavní protagonisté příběhu jsou titíž jako v KUK: Anonymní vypravěč, označovaný opět jako 僕, „já“), jeho kamarád z rodného města zvaný Myšák, a čínský barman Džej. Také časové údaje dostupné v diskursu románu mají přímou návaznost na ty, které jsou k dispozici v textu KUK, odpovídají jim a nejsou s nimi v rozporu. To je důležitý údaj, který naznačuje, že autor románu PB s časovými daty cíleně pracoval a negeneroval je náhodně. PB je opravdu, přes veškeré vnější odlišnosti, román „o těch samých protagonistech“ jako byl román předcházející. Při studiu příběhu PB to pak pro nás znamená, že můžeme informace obsažené v chronologických sledech událostí obou románů spojovat do jednoho celku a brát při studiu příběhu PB do úvahy i ty informace, které lze vyčíst v textu KUK. Je pochopitelně bez problémů možné číst PB jako příběh zcela samostatný a na KUK nezávislý. Pro účely zkoumání Murakamiho práce s románovými příběhy by však bylo jeho vytržení z celkového kontextu jednoznačně ochuzující, a proto také nevhodné. Jak ostatně bude patrné, Murakami navíc v PB na KUK, a to zřejmě už i jen díky těsnému sledu, v němž byla obě díla vydána,¹⁰⁵ v některých aspektech dokonce přímo staví způsobem, jenž čtenáře, kteří už KUK znají, vysloveně zvýhodňuje a umožňuje jim lépe pochopit mnohdy i zcela zásadní souvislosti.¹⁰⁶

Podobně jako tomu bylo už u KUK, začíná i příběh PB nejprve velmi dlouhou expozicí, „předehrou“ (1902–září 1973), předcházející relativně krátkému

105 KUK 1979, PB 1980.

106 Za všechny uvedme například identitu jedné z klíčových postav PB, Naoko.

vlastnímu příběhu (září–listopad 1973), po němž pak následuje velice stručný exkurs do „současnosti“ okolo roku 1980, kdy vypravěč své vyprávění píše. Tato datace dává na základě informací z KUK možnost zařadit vznik odvyprávění PB časově do doby přibližně dva roky od chvíle, kdy se v roce 1978 odehrálo odvyprávění příběhu KUK které, jak víme z předchozí kapitoly, znamenalo pro vypravěče první vykročení na cestu k možné záchraně sebe sama. Čas potřebný k této záchraně vypravěč v KUK odhadoval na „pár až několik desítek let“ a my tedy v PB dostáváme možnost sledovat, jaký po dvou letech udělal nebo neudělal na své cestě pokrok.

Události přede hry¹⁰⁷ lze tentokrát spíše než do chronologicky navazujících celků vyskytujících se v KUK rozřadit do celků tematických, koexistujících vedle sebe na jedné časové rovině zhruba odpovídající době od narození protagonistů dále. Tyto tematické celky se už nesoustředí výhradně na protagonisty, ale jsou z hlavní části věnovány dvěma dalším důležitým aktérům příběhu PB (dívce jménem Naoko, s níž se vypravěč seznámí, a americkému kuličkovému hracímu automatu pinball, na němž si vypravěč vyvine závislost). Takový postup je jen logický: minulost protagonistů a jejich rodinných kořenů už podrobně pokrývají informace obsažené v příběhu KUK a není třeba tedy vše líčit znovu. Přede hra PB je proto vystavěna z událostí skládajících dohromady obraz z rodinné historie dívky Naoko a obraz cesty, jakou se americký hrací automat dostal do Japonska a jaké tam byly jeho další osudy. Teprve následně je věnována pozornost i postavám vypravěče a Myšáka a jsou nám poskytnuty jednak dílčí doplňující informace o jejich životě od vstupu na univerzitu po léto 1970, a jednak se dozvídáme, co dělal každý z nich po tři další roky od srpna 1970 do září 1973, kdy „oficiálně“ začíná hlavní románový příběh. Ani část přede hry, věnovaná vypravěči a Myšákovi, se ovšem nesoustředí výhradně na ně, ale spíše je věnována popisu úlohy, kterou v této etapě jejich životů sehrály Naoko a zmíněný hrací automat.

O Naoko je nám sděleno, že je téhož věku jako vypravěč a že je dcerou univerzitního pedagoga, odborníka na francouzskou literaturu, který v roce 1955 odchází ze svého akademického postu, aby se věnoval překladům různých obskurně laděných textů. V roce 1961 se pak Naoko i s rodinou stěhuje do čerstvě zakoupené venkovské vily v idylicky krásné odlehlé oblasti. Vilu za korejské války (1950–1953) sám postavil jejich rodinný známý malíř, který o deset let později umírá. Poblíž vily si začnou budovat domy další lidé podobného zaměření a vzniklá osada se pak v době kolem olympiády v Tokiu (1964) stane jádrem prudké a nemilosrdné urbanizace, která celé místo změní v nudné a šedivé předměstí. Celý popis destrukce původního idylického života v Naočině bydlišti poté vrcholí rokem 1966, kdy vlak přejede místního vyhlášeného studnaře, předního

107 V přísném smyslu je sem jako určité „předznamenání“ potřeba zahrnout skutečně i veškeré události příběhu KUK, které mají vliv na vývoj děje PB.

odborníka ve svém oboru. Následně zchátrá studnařův dům, jeho synové se odstěhují a hloubením studní se už nikdo nezabývá, což má za následek, že se stává vzácností i kvalitní pitná voda.

Jsme zde tedy konfrontováni s obrazem negativního dopadu prudkého hospodářského rozvoje Japonska na podobu domova generace protagonistů románu (popis destrukce města Naočina dětství je provázen zmínkou o vyhnání tradiční rybářské komunity z dosavadního působiště v přístavu v rodném městě vypravěče), na jejichž životy tak začíná působit jev, proti kterému později budou neúspěšně protestovat jako studenti. Naoko posléze z domovského města odchází (v témže roce jako vypravěč) na univerzitu, kde se pak seznamují.

Hrací automat pinball, který později zásadně ovlivní život vypravěče, je v příběhu představen jako vedlejší produkt válečného zbrojení. Jsme seznámeni s jeho historií od prvních prototypů, vyvinutých ještě před druhou světovou válkou v roce 1934, po další verze, na kterých pracuje patrně fiktivní firma Gilbert, jejímž původním dodávaným výrobkem jsou bombardovací zařízení pro letadla. I v případě PB se tedy ukazuje, že se počátek časové osy příběhu bezprostředně dotýká událostí druhé světové války. A ačkoli jsou nám zde tyto válečné události oproti KUK představovány jaksi z druhé strany jakožto záležitost spojená s ryze americkou firmou, mají i zde přímou návaznost na válečnou historii japonskou – letecká bombardovací zařízení, vyvíjená za druhé světové války americkými firmami, našla prostor k uplatnění i na území Japonska¹⁰⁸ v době krátce před jeho kapitulací.

Pinball je tedy v příběhu produktem, na nějž se jeho výrobce, firma Gilbert, po konci druhé světové války přeorientoval poté, co ztratil odbytiště pro zbrojní výrobky, a tedy vlastně představuje přímého následníka těchto produktů. Firma Gilbert do Japonska nejprve svými výrobky svrhne bomby, poté tam dodává svůj nově vyvinutý hrací automat. Prototyp, o který v příběhu PB jde, se nazývá Kosmická loď¹⁰⁹ a dozvídáme se, že se jej do Japonska dostaly přesně tři kusy. Pro příběh PB jsou důležité dva. První se ocitne ve vypravěčově rodném městě v Džejově baru, druhý v herně v tokijské čtvrti Šindžuku, kam vypravěč dochází.

O vypravěči a Myšákovi se v „předehře“ opětovně dozvídáme, že roku 1967 vstupují na univerzitu. Rok 1969 pak přináší události klíčové pro další rozvoj zápletky. V první řadě jde o rok, kdy se do Japonska dostávají zmíněné tři pinballové automaty, navíc se dovídáme, že se vypravěč toho roku zamiloval do dívky jménem Naoko (a při té příležitosti dostáváme informaci, že na jaře téhož roku vykládala Naoko v jídelně univerzity o svém domovském městě). Dále jsme také zpraveni o tom, že se vypravěč toho roku zúčastnil stávky na zabarikádované

108 Vedle atomového bombardování v srpnu 1945 také kobercové nálety na Tokio v březnu téhož roku.

109 V origináleスペースシップ, z anglického *spaceship*.

univerzitě (a zažil i její následné rozeznání stávkovou policií) a že si přitom od svých spolubojovníků vyslechl mnoho příběhů o „jiných planetách“ – což je, jak je z kontextu patrné, obrazný příměr¹¹⁰ pro jejich rodná města a domovské kraje, jímž autor zároveň vytváří spojitost, rozšiřující možnosti interpretace jak motivu pinballového automatu nesoucího název Kosmická loď, tak konečně i motivu studní na Marsu, uplatněného v KUK.¹¹¹

S patrným časovým odstupem jsou zde také znovu zmíněny události roku 1970. Myšák na jaře odchází z univerzity z důvodů, které už (kromě otevřených projevů antipatií) blíží nespécifikuje, z KUK ale víme, že je důvodem jeho zklamání z neúspěchu studentského hnutí. Odchází také z domova, nikoli ale od své válečnou minulostí zatížené rodiny – začíná bydlet sám v luxusním bytě nad městem, který dřív jeho otec používal jako pracovnu. Vypravěč mezitím pobývá jako student v Tokiu a zažívá drobnou příhodu s dívkou, které, jakožto své sousedce v domě, kde bydlí, a kde je jediný telefon nedaleko jeho bytu, chodí hlásit, že má hovor. Dívka pak má poslední hovor v neděli na začátku března. Dozví se v něm, že musí zanechat školy a následující den, v pondělí, se nadobro odstěhuje.

Letní prázdniny 1970, které tvořily hlavní část diskursu předchozího románu KUK, jsou zmíněny i v PB, ovšem jen v té souvislosti, že se vypravěč a Myšák setkávají v Džejově baru v rodném městě, kde se kromě pití piva věnují hře na pinballovém automatu. Myšák uhraje svůj osobní rekord a nechá se vyfotografovat na památku.

Podstatnou informací, umožňující rekonstruovat, k čemu zásadnímu v této etapě příběhu v životě vypravěče ve skutečnosti došlo, je však zmínka, že během následující zimy (na přelomu let 1970 a 1971) „vkročil vypravěč naplno do světa pinballu“. Objevil v malé herně v zábavní čtvrti v tokijském obvodu Šindžuku tentýž typ pinballového stroje, jaký si v roce 1969 pořídil do svého baru Džej a „naučil se na něm mistrovsky hrát“, což je ovšem pouhý eufemismus pro to,

110 Jde zde o jeden z vůbec prvních příkladů uplatnění podobného principu, který bude Murakami později využívat v hojně míře. S použitím působivého metaforického příměru jsme se setkali už v KUK v motivu studní na Marsu. Tam však byl tento příměr „izolován“ od ostatního textu včleněním do vyprávění o knize s touto tematikou, již vypravěč četl. Motiv „jiných planet“ je ale v PB včleněn do textu přímo, bez podobného izolování. Je tím uplatněna zvláštní metonymie, kdy je v textu přímo zaměněno symbolizující za symbolizované. Autor tedy neřekne: „Vnitřní světy mých přátel z univerzity jsou pro mne jako cizí planety“, ale rovnou popisuje, jak mu spolužáci z univerzity v Tokiu, Japonci, vykládali o životě na svých domovských planetách, jaké tam mají problémy s odlišnou gravitací atd. To napomáhá vytvořit zvláštní napětí mezi podobnými motivy a „všedním“ zbytkem textu. Jde o tentýž princip, jaký uplatňuje Franz Kafka v *Proměně*, kde bez jakéhokoli úvodu či vysvětlení popisuje Řehoře Samsu jako škodlivý, obtížný hmyz. Murakami tento postup ve svém románovém díle bude později používat velmi frekventovaně, například (sic) právě v *Kafkovi na pobřeží*, jakožto působivý prostředek pro sdělení zvláště důležitých skutečností formou, která jim dá výrazně vyniknout a zároveň pobízí čtenáře k zamyšlení.

111 Na tyto „kosmické motivy“ ostatně Murakami naváže ještě v budoucnu a rozvede je v románu SK.

že se na hře stal psychicky závislým. Ze zmínek v textu je patrné,¹¹² že tato doba trvala půl roku a že se jednalo o aktivitu, jejímž smyslem bylo přehlušit dotírající výčitky svědomí. Dokládá to následující pasáž, která je natolik pozoruhodná, že si ji uvedme blíže.

„Není to tvoje vina“, řekla ona. A důrazně zavrtěla hlavou. „Ty za nic nemůžeš, dělal jsi, co jsi jen mohl.“

„Ne, řekl jsem já.“ [...] „Ne, ani zdání. Neudělal jsem vůbec nic. Nehnul jsem ani prstem. A přitom jsem mohl něco udělat, kdybych jen býval chtěl.“

„Lidské možnosti jsou jen omezené“, řekla ona.

„Možná“, řekl jsem já. „To ale nemění nic na tom, že stejně vůbec nic neskončilo.“ [...]

„Naopak, skončilo úplně všechno“, řekla ona. „Všecko je nadobro pryč.“¹¹³

Citovaný úryvek je záznamem rozhovoru, který vede (patrně v duchu, ale pasáž je Murakamim podána opět tak neurčitě, že pro toto „v duchu“ nemáme jiné důkazy než metodu Occamovy britvy) vypravěč při hře přímo s pinballovým automatem. Čtenáře okamžitě doslova udeří do očí, že je zde pinballový hrací stroj označován jako „ona“ (s dalším možným významem „moje přítelkyně“).¹¹⁴ Naznačuje se tedy, že vypravěč pociťuje výčitky svědomí vůči nějaké dívce, nebo snad dokonce přímo vůči své přítelkyni.

O koho jde, přizná vypravěč naplno až teprve těsně před zahájením hlavního románového příběhu, v pasáži odehrávající se v květnu 1973, v níž se ponoří do těchto úvah:

„Všechno je to už pryč, zapomeň,“ opakoval jsem si znovu a znovu ve vlaku na zpáteční cestě. „Proto ses sem přece taky vypravil, nebo ne?“ Ale nedokázal jsem zapomenout. Ani na to, že jsem Naoko miloval, ani na to, že teď už není mezi živými. Nakonec tedy neskončilo vůbec nic.¹¹⁵

Osobou, vůči níž vypravěč pociťuje výčitky, je tedy Naoko, jeho přítelkyně z doby univerzitních studií. Jádrem románového příběhu vypravěče a Naoko je pak níže uvedená posloupnost událostí:

1) Vypravěč se v roce 1969 zamiluje do Naoko.

112 PB kapitola 15, s. 113.

113 PB kapitola 15, s. 115, podtržení linkou jsou obsažena v původním textu.

114 V originále *kanodžo* (彼女), což je výraz, který jednak znamená mluvnickou třetí osobu jednotného čísla ženského rodu („ona“), jednak se také používá ve významu „přítelkyně“ (jakožto známost). Striktně vzato je proto možno v úryvku číst veškerá spojení, která zde citujeme ve tvaru „řekla ona“ i jako „řekla má přítelkyně“.

115 PB, s. 23.

- 2) Naoko zemře.
- 3) Vypravěč na přelomu let 1970 a 1971 propadá závislosti na herním automatu pinball, přičemž se hrou snaží přehlušit výčitky svědomí.
- 4) Výčitky svědomí trápí vypravěče ještě v květnu 1973.

Naočina smrt není v románě přímo datována. Na základě zmínky, že už je „všechno nadobro pryč“, uvedené v dialogu vypravěče s pinballovým strojem, ji však lze, vzhledem k okolnosti, že už má rovněž v tu dobu vypravěč i výčitky svědomí, časově zařadit nejpozději na začátek zimy 1970, kdy vypravěč „naplno vkročil do světa pinballu“.

Časové údaje i další informace týkající se Naoko se nápadně podobají časovým údajům a informacím, které v KUK souvisely s vypravěčovou anonymní *dívkou číslo tři*.¹¹⁶ Jejich bližším vzájemným srovnáním lze záhy zjistit, že mezi nimi skutečně není rozporu. Naoko je tedy pouze nové jméno, které v PB dostává už známá postava vypravěčovy v pořadí třetí přítelkyně v životě a PB je proto románem, v němž se vypravěč ani po třech letech uplynulých mezitím od její tragické smrti se situací nevyrovnal a stále za ni pocituje vinu. Pinballový hrací stroj, podle něhož je celý román nazván, pak pro vypravěče představuje, podobně jako tomu bylo v KUK u *dívky číslo čtyři*, ambivalentní bytost, v jejíž přítomnosti by vypravěč rád na svou vinu zapomněl. Ta mu ji však stále nevyhnutelně připomíná.

Tuto základní výchozí situaci románového příběhu PB pak autor románu ještě dovrší poskytnutím sdělení, že vypravěčův „vstup do světa pinballu“ vzal náhlý konec, když byla v únoru 1971 herna na Šindžuku náhle stržena a hrací stroj Kosmická loď zmizel neznámo kam. Na místě, kde herna stávala, je už v březnu téhož roku postavena kavárna ve stylu amerických dálničních odpočívadel, unifikovaný podnik s celonočním provozem, v němž o herně, která na jeho místě byla ještě před měsícem, nikdo nic neví. Pinballové memento vypravěčovy minulosti, jakkoli zatížené a bolavé, je tak z jeho života náhle a násilně odstraněno vývojem, který s sebou nese post-idealistická doba prudkého ekonomického růstu.

Z KUK víme, že v létě roku 1970 byl vypravěč v posledním ročníku vysoké školy. Vzhledem k tomu, že japonský akademický rok trvá vždy od počátku dubna do konce března, kryje se doba, kterou vypravěč tráví v herně u pinballového stroje téměř přesně s dobou závěru jeho studií. Nedožíváme se, zda a jak je vypravěč nakonec završil, víme však, že v Tokiu zůstal, a autor nám následně sděluje, že si příštího jara, v roce 1972, otevřeli s kamarádem díky půjčce od kamarádova otce v tiché čtvrti na tokijské Šibuji překladatelskou firmu. Ačkoli tedy vypravěč

116 Vypravěč se s ní seznamuje v roce 1969 na univerzitě, dívka studuje francouzštinu, stává se jeho přítelkyní a umírá v polovině března 1970.

v KUK na rozdíl od Myšáka „konformisticky“ zůstal na vysoké škole, ovládané „akademicko-průmyslovým komplexem“, nyní se karta obrací a on se staví na vlastní nohy tak, že na tomto komplexu není závislý (nejde pracovat do žádné z velkých firem, jako většina absolventů). To tvoří kontrast k situaci Myšáka, který sice z univerzity odešel, ale zůstává v rodném městě, vázaný na svou rodinu a její válečným spekulantstvím zatíženou minulost.

Rok 1972 také znamená konec obou dalších pinballových strojů typu Kosmická loď, které se vyskytovaly na japonském území. Džej dává ten svůj sešrotovat pro opotřebení a zbývající je zničen když na Šibuji, ve stejné čtvrti kde sídlí vypravěčova firma, vyhoří herna, v níž se pinball nacházel.

Těsně před zakončením této obsáhlé „předehry“ a započatím „vlastního příběhu“ se ještě dozvídáme, že vypravěč, který do té chvíle žil sám, začal bydlet se zvláštními dívkami-dvojčaty (vedle nichž se ve svém bytě jednoho nedělního rána probudil) a starat se o ně, a také že se po letech odhodlal navštívit město, v němž strávila dětství Naoko a kde žil fenomenální studnař, který dokázal téměř všude odkrýt prameny životodárné vody. Cesta do tohoto města pak vypravěče, jak již víme, utvrdí v poznání, že ještě nemá tuto část své minulosti za sebou a přiměje ho k náhledu, že se ocitl v situaci, ze které bude muset najít východ, aby se mu nestala pastí. Zmínka o studnaři (náležícím do životního prostoru a tedy i části příběhu vypravěčovy přítelkyně Naoko) který s nástupem unifikovaného nového světa zahynul a lidé začínají trpět nouzí o dobrou vodu, zároveň uvádí do murakamijského románového diskursu asociační spojení *ztráta milované ženy – zánik pramenů životadárné vody – nutnost nápravy*, které bude hrát důležitou roli v dalších románech¹¹⁷ a vyvrcholí v NDK.

Na takto položených základech se potom začíná odvíjet samotný hlavní příběh románu. Ten je rozdělen na dvě poloviny. Jedna je věnována vypravěči, druhá jeho kamarádovi Myšákovvi.

Myšákova polovina příběhu je podána velmi přímočaře. Zatímco vypravěč už nějakou dobu žije v Tokiu, zdržuje se Myšák stále v rodném městě v bytě, který patří jeho rodině. I nadále píše. Na podzim roku 1973 zažije fatální zamilování do dívky (od níž si koupí psací stroj), která mu připadá vnitřně velmi naivní. Nedočká se s ní vydržet a nakonec ji bez rozloučení opustí. Zpřetrhá vazby jak s ní, tak i s Džejem, vlastní rodinou a s rodným městem a následně odtud odjíždí pryč do jiného, malého a neznámého města, kde se chce, na rozdíl od dosavadního života v luxusu, žít vlastní prací.

Ta část příběhu, která je věnována vypravěči, je naopak vyprávěna velmi kom-

117 Například ND, kde Naoko (jiná Naoko než v PB) přirovná svou situaci k vyschlé studni, do níž hrozí pád; KMTN, kde se objeví postava jménem Izumi (Studánka) které vypravěč ublíží a poté za to nese vinu, a především pak opravdu v NDK, kde hraje studna klíčovou roli při vypravěčově hledání zmizelé manželky. Motiv studny je ostatně naznačen už v KUK, jen zde ještě není s ženskými postavami nijak výrazněji propojen.

plikovanou formou. Je vlastně popisem cesty, na niž se vypravěč vydává, aby našel ztracený pinball typu *Kosmická loď*, jenž, jak se dozvídáme, jako by jej „neustále odněkud volal“.¹¹⁸ Postavy tajemných dvojčat, která se v jeho životě znenadání objeví, pak hrají roli průvodkyň na této cestě. Dvojčata jsou napohled zcela totožná a vypravěč je schopen je navzájem rozlišit pouze podle svetrů, které jsou očíslované ciframi 208 a 209.¹¹⁹

Vypravěčova cesta za ztraceným pinballem (jakožto reprezentantem vypravěčovy vlastní paměti a minulosti) je duchovní poutí plnou symbolických, rituálních aktů (které pro svou bizarnost leckdy navenek nemají daleko k dadaistickým happeningům) a kafkovských ožvlých metonymií.

Cesta začíná ve chvíli, kdy do vypravěčova bytu znenadání přijde zaměstnanec telefonní ústředny s tím, že je potřeba vyměnit vypravěčův telefonní rozvaděč, který už přestává dobře plnit svou funkci. Výměna proběhne a starý rozvaděč je vymontován.

Poté se ujímají slova dvojčata a trvají na tom, že je starý rozvaděč nutno pohřbit. V neděli jedou společně do hor za Tokiem a tam rozvaděč pohřbívají do vodní nádrže. V tu samou dobu začíná sekretářka z překladatelské firmy podnikat pokusy o sblížení s vypravěčem.

Volání pinballu, které vypravěč v duchu slychá, pokračuje s neutuchající intenzitou a vypravěč začíná po stroji pátrat. Při obcházení heren zjistí, že tento typ pinballu se už nevyrábí, podaří se mu však sehnat kontakt na nadšence pro tento typ hracích strojů, profesí vysokoškolského akademika hispanistu. Spojí se s ním a sdělí mu svůj požadavek. Hispanista stroj zná. Sděluje vypravěči, že se jedná o takzvaný prokletý stroj, který byl sice tak kvalitní, že uchvátil každého hráče jako droga, jehož vývoj byl ovšem tak náročný, že na něm jeho výrobce zkrachoval. Po prvních třech kusech už proto nebyly do Japonska dodány žádné další. Stroj ze zrušené herny mohl prý koupit za drahé peníze nějaký nadšenec a hispanista slibuje, že se pokusí o pátrání, nalezení pinballu ale není příliš pravděpodobné.

Za nějakou dobu hispanista volá, že se stroj našel. Scházejí se s vypravěčem a jedou taxíkem na předměstí Tokia, kde má v hale někdejší drůbežárny sběratel, který nyní stroj vlastní, pinball uložen spolu se zbytkem své sbírky čítající 78 kusů.

Vypravěčova cesta vrcholí. Vstupuje zcela sám (hispanista to tak prý majiteli slíbil) do skladiště a ocitá se v mrazivém a tichém, smrt implikujícím prostoru, kde jsou seřazeny automaty. Nachází centrální vypínač strojů a zapíná jej. Staré pinbally se rozsvěcejí a s nimi jako by ožívala minulost. Vypravěč přistupuje ke *Kosmické lodi* a hovoří s ní, jako by mluvil se svou dávnou přítelkyní. *Kosmická*

118 PB, kapitola 17, s. 120.

119 Není zřejmé, na základě čeho Murakami zvolil právě tato čísla, v další tvorbě s nimi však dále cíleně pracuje. Dokladem je román *NDK*, v němž se nejdůležitější scény odehrají v místnosti tajemného hotelu, která má právě číslo 208.

loď mu opět odpovídá, jako by opravdu byla jeho přítelkyní. Říká mu, že je velmi ráda, že se vypravěč ukázal. Odehraje se následující dialog:

„A co holky?“

„Nebudeš mi to věřit, ale jsem teď dokonce s dvojčaty. Vaří mi vynikající kávu.“

Nepřestávala se usmívat a chvilku hleděla do prázdna. „To je zvláštní. Skoro jako by se to všechno pomalu ani nestalo.“

„Ale stalo. Jen to pak zase všechno zmizelo, víš?“

„Trápí tě to?“

„Ne“, zavrtěl jsem hlavou. „Co se zrodilo z nicoty, to se do ní zase vrátilo, a to je všechno.“¹²⁰

Po tomto dialogu vyzve Kosmická loď vypravěče, aby se opět vrátil do svého obvyklého světa. Oba se loučí s vědomím, že se už patrně nikdy nevidí, poté vypravěč vypíná stroje, zhasíná světlo a odchází, aniž by se jedinkrát ohlédl.

Vypravěč se následně vrací domů, promrzlý na kost a dvojčata se o něj v tomto jeho stavu postarají. Ukládají ho do postele a zapínají topení, aby se zahřál.

Po této příhodě přestane vypravěč volání pinballu nadobro slyšet. Jednoho dne, když mu dvojčata čistí uši, kýchne a uši se mu ucpcou. Slyšet začne zase až tehdy, když mu je pročistí ušní lékařka.

Poté od vypravěče dvojčata zase odchází. Děje se tak opět v neděli, stejně jako když se u vypravěče obě objevila. Loučí se s ním a vrací se „tam, odkud přišla“.

Dvojčata, která se nečekaně objeví ve vypravěčově životě, tedy ve skutečnosti nejsou reálné postavy skutečných lidí. Jsou to oživé kafkovské symboly, vlastně přízraky, které se objevují ve vypravěčově životě, aby daly jeho událostem žádoucí směr. Jsou to postavy-usměrňovatelé, zcela shodného typu, jaký Murakami použije o dvaadvacet let později v UK (2002), kde budou v podobě obživlých reklamních ikon Johnnie Walkera a plukovníka Sanderse¹²¹ dohlížet na to, aby protagonista příběhu, patnáctiletý mladík Kafka Tamura, prošel právě tou cestou, která je pro jeho další vývoj nezbytná.¹²²

To, co prožívá vypravěč PB, tedy není žádný každodenní „příběh“, jaké běžně zažívají obyčejní lidé. Je to velice pečlivě vedený a vysoce stylizovaný rituál, odehrávající se mimo reálný svět, v románu reprezentovaný například vypravěčovou překladatelskou firmou. Odehrává se kdesi ve vnitřním světě hrdiny, do něhož je

120 PB, kapitola 22, s. 158.

121 Maskot firmy KFC.

122 Tématu rolí postav Johnnie Walkera a plukovníka Sanderse v ději UK jsme se podrobně věnovali v příspěvku: Jurkovič, Tomáš. „Johnnie Walker and Colonel Sanders – an interpretation on the role of those iconic images in Haruki Murakami’s novel Kafka on the shore“. In: *Hikaku nihongaku kjóiku kenkjú sentá kenkjúnenpjó dai 8 gó*, Tókjó: Očanomizu džóšidaigaku Hikaku nihongaku kjóiku kenkjú sentá, 2008.

nám umožněno nahlížet přes „ireálné“ příběhové prvky. Základní osnova rituálu je následující:

- 1) Příchod dvojčat (neděle).
- 2) Vypravěčova cesta do Naočina rodného města, zjištění, že ještě „nic neskončilo“ a poznání nutnosti najít východ.
- 3) Nečekaný příchod „pracovníka telekomunikací“ a výměna telefonního rozvaděče.
- 4) Pohřeb starého nepotřebného rozvaděče z popudu dvojčat.
- 5) Volání Kosmické lodi a vypravěčova cesta za jejím nalezením.
- 6) Vypravěčovo setkání s nalezenou Kosmickou lodí a nazření, že „co bylo, vrátilo se zase do nicoty“.
- 7) Konec volání Kosmické lodi a vyčištění uší vypravěče.
- 8) Odchod dvojčat (neděle).

Zobecníme-li nyní vše výše uvedené na základní významy, zjistíme, že účelem rituálu, kterým vypravěč prochází, je umožnit komunikaci. Vypravěč shledává, že je v situaci, které chybí východisko.. Vzápětí přichází *deus ex machina* v podobě pracovníka firmy, jejíž prací je doslova umožňovat lidem vzájemné hovory a výmění vadnou součást systému, kvůli níž zatím komunikace vázla. Staré a závadné je poté pohřbeno a vypravěč, který zaslechl, že je volán, se vydává hledat původce volání. Nachází jej a promluví si s ním. Tím utiší volající hlas a následně ještě prodělá očistu vlastního tělesného „komunikačního systému“. Jde vlastně o jednu velkou „telefonní metaforu“,¹²³ která zní: Mezilidská komunikace je jako telefonní vedení, v tom smyslu, že pokud je k dispozici dobrá vůle a znalost příslušných postupů, lze obnovit i zdánlivě nefunkční spojení a dovolat se.

Původcem volání zde samozřejmě není nikdo jiný než vypravěčova třetí přítelkyně jménem Naoko, na jejíž smrti cítí vypravěč podíl. Rituál, k němuž je vypravěč v příběhu povolán, vyvrcholí tím, že se vypravěč ve scéně, která přes všechny vnější odlišnosti připomíná popisy tradičních japonských obřadů *kučijose*¹²⁴ (při nichž jsou šamankami vyvolávány z onoho světa duše zesnulých), setkává s jejím duchem, přičemž jako médium slouží hrací automat. Tento navenek vrcholně profánní předmět, typický zástupce konzumního světa obklopujícího vypravěče, se zde paradoxně stává zprostředkovatelem hluboce sakrálního zážitku. Jay Rubin

123 Murakami i tento postup rozvine v dalších románech. S motivem velmi podobné „telefonní metaforu“ obsáhle pracuje například v DDD (1988), NTK (1994 a 1995), částečně také v SK (1999).

124 口寄せ, doslova „vyvolávání“, náboženská obřadní aktivita, při níž je kněžkou *miko* zprostředkována komunikace s duchem zesnulého nebo nepřítomného živého člověka. Pro popis průběhu viz například Líman, Antonín. *Mezi nebem a zemí*, Praha: Academia, 2001, s. 74–75. Líman při zmínkách o účastnících sugestivního obřadu mimo jiné uvádí, že „člověk, který má na svědomí nějaký skutečný či domnělý těžký hřích a dělá si výčitky, že se o své blízké dost nepostaral, se katalytickým vlivem děsivé scénérie dostává do rozjitřeného, až hysterického stavu vně svého každodenního já.“ Takový popis odpovídá i situaci vypravěče PB.

nahlíží ve své studii v kapitole věnované PB na podobné scény jako na doklad odlidštění světa protagonistů a například pasáž s pohřbem rozvaděče komentuje jako „*an absurd ritual for a meaningless object, this funeral reveals the ‚illusion‘ of thinking that a human life has any more meaning than that of a switch-panel,*“¹²⁵ rituály, které podstupuje vypravěč PB, a které však v celkovém kontextu nejsou absurdní. Jsou to naopak metaforické kroky na cestě k záchraně, cosi, co musí být podniknuto v zájmu nápravy situace, přičemž je lhostejné, že jsou k tomu zrovna po ruce pouze všední předměty, jaké nabízí moderní každodennost. Starý telefonní rozvaděč není bezvýznamným předmětem, ale naopak symbolem nefunkční součásti komunikačního systému, která musí být odstraněna a pohřbena, aby mohla být obnovena komunikace. Protagonista se nemůže hnout z místa, dokud neproběhne vše, „co se má stát“.¹²⁶ Že je médiem ke komunikaci se zemřelou Naoko zrovna hrací automat tuto komunikaci a její význam ani v nejmenším nedevaluje – spíše to dokládá, že po stránce komunikace s „jiným světem“ funguje svět Murakamiho protagonistů velmi tradičně. To jest stejně, jako fungoval například svět lidí období Edo (1603–1868), z nějž máme dochováno mnoho obrazových materiálů s tehdy velmi oblíbenou strašidelnou tematikou, z nichž je patrné, že pro tehdejšího člověka byla v tomto ohledu zcela běžná představa, že se strašidly a varovnými přízraky mohou stát i obživlé předměty každodenní potřeby.¹²⁷ Něco podobného se děje i Murakamiho protagonistům. Rituály, které konají, jsou dokladem toho, že přes veškerou vnější modernizaci zůstává jejich svět světem tradičně duchovně založeným, v němž lze správným jednáním napravit svou situaci a který má prostředky k tomu, aby protagonisty k tomuto správnému jednání pobídl.

Pokud bychom si měli celý příběh románu PB shrnout do co nejjednodušší dějové linky, shledáme, že má nakonec pravdu vypravěč, který na samém konci úvodní části románu tvrdí: „*Tohle je kniha o pinballu.*“¹²⁸ Pinballový automat se skutečně táhne celým příběhem od začátku až do konce. Sledujeme, jak se na jeho výrobu pokouší přeorientovat firma, která původně začínala jako výrobce válečných zařízení. Od této své minulosti se však nakonec přes veškerou snahu odstříhnout nedokáže a jen na krok od úspěchu ji stihne krach. Tři stroje, které se dostanou do Japonska, jsou považovány za „prokleté“. Na jednom z nich si v Džejově baru zahrají vypravěč s Myšákem, druhý shoří při požáru a třetí se stane vypravěči pobídkou i prostředkem pro cestu do vlastního svědomí, po jejímž

125 Rubin, Jay. *Haruki Murakami and the Music of Words*, London: Vintage, 2005, s. 53–54.

126 Vrcholným příkladem podobného rituálu, který musí proběhnout, aby mohl být smazán dluh z minulosti, je povídka *Pan'ja saišúgeki* (パン屋再襲撃, česky *Druhý útok na pekárnu*). Murakami, Haruki. *Pan'ja saišúgeki*, Tókjó: Bungei šundžú, 2003.

127 Za všechny například uveďme přízrak nešťastné Oiwy, jež se tradičně proměňuje například ve starý papírový lampion. Promluva Naoko prostřednictvím herního automatu je zcela shodným narativním postupem.

128 PB, s. 28.

absolvování už, jak se zdá, dochází určitého klidu (tato část příběhu bude ale ještě rozvedena v HMB).

Hra na „prokletém“ pinballu tedy oběma protagonistům, vypravěči i Myšákovi, přinesla ve výsledku významný posun. Myšák se s konečnou platností rozhoduje osamostatnit se od své rodiny, vypravěč se – po prvním zastřeleném varování v KUK – dopracoval první otevřené konfrontace se svou osobní minulostí.

Pokusíme-li se nyní PB uvažovat z hlediska izanagiovského motivu tak, jak jsme jej abstrahovali v bezprostředně předcházejícím KUK, vidíme, že v PB dochází v jeho ztvárnění k určitému vývoji. Román KUK přivedl svého protagonistu právě do fáze, kdy jej na útěku z *podsvětní říše* (od viny za smrt Naoko) pronásledují *ohydné babice* výčitek svědomí, alegoricky ztvárněné v postavě dívky bez malíčku, která mu zvěštuje, že v jeho životě není všechno v pořádku právě proto, že utíká od toho, co zavinil. V PB vypravěč ve svém *hledání východu* přece jen o trochu postoupí. Vyslyší volání *ohydných babic* pinballového stroje a vstoupí s jejich pomocí do prostoru symbolizujícího jiný svět mrtvých, v němž se odváží smířlivé konfrontace se ženou, která mu do toho světa zmizela. Poté se zase může vrátit zpět do svého světa, *babicemi* už nepronásledován. Murakami zde naznačuje, kudy se bude ubírat jeho další řešení otázek, obsažených v izanagiovském motivu. Svého Izanagiho bude od této chvíle stavět do situací, v nichž se je třeba pronásledujícím *babicím* postavit čelem a získat je na svou stranu tak, aby se z nich staly naopak jeho průvodkyně na cestě k záchraně Izanami uvízlé v podsvětní říši.