

Jurkovič, Tomáš

**Sekai no owari to hádoboירו wandárandó : zbytečným člověkem ve světě  
růstu**

In: Jurkovič, Tomáš. *Izanagiovský motiv v románech Haruki Murakamiho.*

Vydání první Brno: Masarykova univerzita, 2019, pp. 81-97

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

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/141933>

Access Date: 30. 11. 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.

# 5 SEKAI NO OWARI TO HÁDOBOIRUDO WANDÁRANDO: ZBYTEČNÝM ČLOVĚKEM VE SVĚTĚ RŮSTU

Ve svém v pořadí čtvrtém románu SOHW (*Konec světa a Hard-boiled Wonderland*, 1985) Murakami v zásadě opustil okruh příběhů dosavadního vypravěče a jeho kamaráda Myšáka<sup>158</sup> a uvedl do hry vypravěče „přinejmenším navenek odlišného“. Opatrné termíny „v zásadě“ a „přinejmenším navenek“ jsou zde namístě proto, že bedlivý pohled na letopočty životopisných dat, která se v SOHW s osobou vypravěče pojí a jejich porovnání s daty v předchozích románech nám odhalí překvapivý počet nápadných shod. Podobnosti jsou tak četné, že pokud by Murakami po SOHW nenapsal už žádné další romány, mohli bychom SOHW zřejmě i považovat za román, který navazuje na předchozí tři a uzavírá jejich děj. Proti takové interpretaci mluví naopak fakt, že veškeré letopočty, které se časově roviny vypravěče v SOHW týkají, autor zároveň pečlivě skrývá a musíme je pracně rekonstruovat z nepřímých zmínek v textu<sup>159</sup> a za další skutečnost, že se anonymní vypravěč SOHW označuje jinou japonskou formou zájmena pro „já“, formálněji laděným tvarem *wataši* (私). A především pak proti ní mluví fakt, že Murakami čtení SOHW jakožto čtvrtého dílu série sám vyloučil napsáním pokračování, DDD, které na trilogii KUK – PB – HMB navazuje zcela otevřeně a do detailů.

Časová rovina vypravěče SOHW je přesněji datovatelná zejména díky zmínkám o hudebních skladbách, které vypravěč poslouchal v mládí, dále kombinaci zmínek o jeho vysokoškolském studiu a událostech souvisejících se studentským

158 Postavě vypravěče se ještě bude věnovat v roce 1988 v DDD (*Tancuj, tancuj, tancuj*).

159 V KUK, PB a HMB lze téměř vše datovat bez potíží, protože autor vždy uvede v textu přinejmenším jedno označení roku, z něhož se dá vycházet. V SOHW takové vodítko schází. Autor vynechává opěrné letopočty (pokud už zmíní konkrétní letopočet, pak vždy bez údajů, podle kterých bychom jej mohli zasadit do souvislosti) a uvádí pouze, jaký je měsíc, kolikátého a jaký den v týdnu. Tato neurčitá data pak v kombinaci s vědeckofantastickými prvky děje následně vytvářejí (klamný) dojem zasazení do blízké budoucnosti.

hnutím, a v neposlední řadě také díky zmínkám, v nichž se propojují konkrétní dny v týdnu s přesným datem dne a měsíce. Z toho všeho lze ve výsledku různými výpočty a logickými úvahami určit, že je vypravěč narozen, obdobně jako v předchozích románech, roku 1948, a že se nejdůležitější část vypravěčova příběhu odehrává mezi čtvrtkem 29. 9. a pondělím 3. 10. 1983. A tedy následuje pět let po ději HMB.

Utříděním časových dat zmíněných v románu je románový příběh SOHW opět možno rozdělit za prvé na dlouhou historickou předeheru, za druhé na následující vylíčení událostí ze života vypravěče předcházejících hlavnímu příběhu, a za třetí na hlavní románový příběh jako takový.<sup>160</sup> Zmíněná historická předehera i zde prokazuje vysokou míru fiktivnosti.

Jak je zřejmé, pracoval v předchozích románech Murakami při tvorbě historického kontextu vždy s výraznými prvky fikce. V KUK předkládal čtenářům data ze života fiktivního spisovatele Heartfielda, v PB fabuloval s fiktivní firmou stavějící pinballové stroje, v HMB dokonce s legendou o přízraku zákeřné *ovce*. Byl zde přitom patrný vývoj, kdy tyto fiktivní prvky poukazovaly v jednotlivých románech stále zřetelněji na válečnou minulost Japonska (odkazy na bombardéry v PB a význam symbolu *ovce* v HMB). V SOHW jako by se autor vracel zase zpět na začátek ke KUK, kdy v datech o postavě Dereka Heartfielda poukazoval na americkou sci-fi literaturu začátku dvacátého století a její vliv na své dílo. Úvodní část časové osy SOHW totiž rovněž odkazuje nikoli na historické události, ale (jakkoliv se tak děje značnou oklikou) opět k literatuře, a to konkrétně k ruské literatuře 19. století a jejímu motivu tzv. „zbytečného člověka“.

Časová osa příběhu HMB začínala zmínkou o alegorické ovci, kterou v sobě měl údajně Čingischán. Příběh SOHW začíná podobnou mystifikační zmínkou (v diskursu situovanou do textu fiktivní odborné knihy, kterou studuje vypravěč a která ještě bude zmíněna dále) o geologickém útvaru-plošině, obehnané hradbou vysokých hor a situované na západní Ukrajinu. Na té na sklonku první světové války objeví kapitán ruského vojska lebku pravěkého jednorozce, vyhynulého tvora představujícího slepou vývojovou uličku, který se pro svou bezbrannost dokázal udržet při životě právě jen díky ochraně horské hradby obklopující plošinu. Lebka je následně převezena do Petrohradu, kde se nadlouho ztratí ve víru politických událostí, ve třicátých letech se znovu objeví, zavdává podnět k výzkumu

---

160 Vzhledem ke známé velmi specifické formě románového diskursu, kdy je celý román rozdělen na sudé a liché kapitoly, z nichž liché popisují dění, které vypravěč zažívá na úrovni svého vědomí a sudé ty, které zažívá ve svém podvědomí (kdy pro své já teprve používá doposud v románech obvyklého výrazu *boku* 僕), stojíme při sestavování chronologie celého příběhu alespoň zpočátku před otázkou, které z obou já máme považovat za výchozí pro sestavování časové osy. Ve skutečnosti není však situace až tak komplikovaná: vypravěčovo podvědomí je součástí vypravěčova já a vypravěč je součástí světa okolo sebe. Murakami navíc poskytuje ve vyprávění vodítka, jimiž lze podstatné události, odehrávající se v podvědomí vypravěče a mající vliv na celkový příběh, datovat v kontextu časových událostí popisujících dění v reálném světě, čehož se zde také přidržíme.

místa nálezů a poté, po sepsání vědecké zprávy, je nakonec označena za podvrh a zničena během druhé světové války.

Do příběhu je tím uveden alegorický motiv bezbranného, k ničemu neužitečného živočicha, který je pro svět objeven až jako vyhynulý, jeho existence je situována na území Ruska a příběh jeho nálezů a objevů je spojen s Petrohradem.

Interpretace tohoto motivu z úvodní části časové osy příběhu je ovšem oproti předchozím románům v SOHW ztížena tím, že daný motiv na to, co označuje, tedy na téma „zbytečného člověka“, známé z ruské literatury, neodkazuje sám o sobě, ale až na základě propojení s prvky, které se objevují v pozdějších částech příběhu. Zatímco například metafora *ovce* v HMB byla rozklíčovatelná i jen čistě na základě dat, která s ní souvisela v její části časové osy příběhu, metafora jednorožců už takto snadno rozluštitelná není. Je interpretovatelná teprve na základě toho, co se dozvíme o osobním životě vypravěče, a hlavně a především toho, co se dozvíme o fungování vnitřního světa jeho podvědomí.

Vypravěč SOHW totiž v románu funguje podobně jako vyhynulý ruští jednorožci a pokouší se o přežívání (s pozoruhodným výsledkem) podobně jako tito zvláštní tvorové tak, že se uzavře do hradeb, které si vybudoval ve své mysli. Okolnostmi vnějšího světa se příliš nezatěžuje, bez přemýšlení vydělává peníze a ve volném čase čítává klasiky 19. století, mezi nimiž výslovně uvádí Dostojevského a především Turgeněva a jeho román *Rudin*. Popisy vypravěčova osobního života, v němž se po rozvodu potácí od ničeho k ničemu pak ve spojitosti s předchozími odkazy na dobu konce carského Ruska (a ostatně i na konec světa jednorožců, tvorů, které vývoj<sup>161</sup> odsoudil k zániku) pak čím dál jasněji evokují v mysli čtenáře životní postoj hrdiny známého Gončarovova románu. Kruh takto budovaných asociací se nakonec uzavře ve chvíli, kdy si uvědomíme, že přesně do téže kategorie literárních hrdinů jako naznačovaný, ale otevřeně nepřiznaný Oblomov, spadají i hrdinové děl Dostojevského (na nějž v SOHW také odkazuje zmínka o Petrohradu) a především že tam náleží i přímo zmiňovaný *Rudin*, o kterém vypravěč v patnácté kapitole SOHW prozrazuje, že jej dvakrát přečetl. Všichni uvedení protagonisté ruských románů patří do kategorie tzv. „zbytečných lidí“, kteří se v ruské literatuře objevili za vlády cara Mikuláše I. Pavloviče (1796–1855) v dusné atmosféře<sup>162</sup> po porážce povstání děkabristů v roce 1825. Protagonistu SOHW, který se v textu pochlubí, že pamatuje incident v chatě Asama<sup>163</sup> a jehož vysokoškolská studia spadají

161 V SOHW je, ústy postavy geniálního vědce, mimochodem dosti často zmiňován výraz „evoluce“, „vývoj“, nebo také „pokrok“ (v originále *šinka* 進化), který se dostane i do názvu románové kapitoly 5: *Keisan, šinka, seijoku* (計算、進化、性欲), česky jako *Výpočty, evoluce, sexuální touhy*.

162 Lacová, Eva. *„Zbytečný člověk“ v ruské literatuře 19. století*. Magisterská diplomová práce, Ústav slavistiky, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně, 2012, vedoucí práce doc. PhDr. Josef Dohnal, CSc., s. 11–13.

163 Tento incident, jak již bylo uvedeno v kapitole věnované KUK, znamenal podle Eidžiho Ogumy

do doby studentských bouří, můžeme pokládat za jejich japonskou analogii, situovanou do doby „dusná“ po porážce hnutí *Zenkjóto*.

Jednorozec, který je uveden v první příběhové části na scénu, je tedy symbolem poražených a „zbytečných“ hrdinů a hradby, za nimiž přežívá, jsou symboly ulit, v nichž se tito hrdinové sice dočasně zachraňují, které je ale nakonec o to jistěji dusí.

O životě samotného vypravěče se, jak už bylo uvedeno, dozvídáme údaje, které vykazují nápadné shody s tím, co je nám už známo o životě vypravěče předchozích tří románů. Shoduje se doba narození, shoduje se tedy i doba jeho vysokoškolského studia. Shodná je navíc také doba, kdy uzavře sňatek, doba, po kterou pak s manželkou žijí v jeho bytě, fakt, že jsou bezdětní, doba, kdy od vypravěče manželka odchází i doba, kdy vypravěč přestane kouřit. Doba, kdy vypravěč SOHW po rozvodu zahájí novou etapu svého života, rovněž časově dobře navazuje<sup>164</sup> na závěr příběhu předcházející trilogie, jak je popsán v HMB. Zmínili jsme již, že Murakami pečlivým odstraněním dat, jimiž by bylo možné životní události protagonisty snadno časově zařadit, a rovněž i volbou odlišného japonského tvaru pro „já“ vyloučil možnost snadného přičlenění SOHW k předchozím třem románům a jako „oficiální“ pokračování trilogie stanovil román DDD. Shoda životopisných dat spolu s faktem, že v příběhu SOHW nejsou známa jakákoli jiná podstatná data z vypravěčovy minulosti před jeho rozvodem než ona shodná s daty z předchozích románů, pak v kontextu celé Murakamiho románové tvorby umožňují, abychom SOHW četli jako skrytou a nepřiznanou autorovu alternativu dalšího možného vývoje protagonisty předchozích tří románů. Jako možnost, co by se také mohlo stát s vypravěčem, pokud by zůstal v zajetí metafory za zdmi uzavřeného jednorozce a nepřešel, jak naznačuje název (a potvrzuje i děj) oficiálního čtvrtého pokračování série, DDD, k tanci jakožto metafoře pohybu kupředu a nesetrvávání na místě.

Po události rozvodu, která v každém případě v SOHW tvoří poslední položku shodnou s příběhem HMB, udělá vypravěč důležitou životní změnu a najde si nové zaměstnání. Rozhodne se začít pracovat u velké, perspektivní firmy, zvané příznačně Systém,<sup>165</sup> která nabízí movitým zákazníkům z řad jiných firem kódování jejich důležitých dat jakožto ochranu před zcizením. Vypravěč zde má plnit funkci velice štedře placeného externího pracovníka, speciálně vycvičeného v provádění kódování.

Vypravěč toto nabízené lákavé místo přijme s vidinou, že se tak finančně zajistí a bude nezávislý. Jinými slovy, provede krok, který na celé čáře popírá ideály, pro

---

definitivní dohru studentských bouří.

164 Vypravěčovo pátrání po *ovci* v HMB se uzavře 21. 10. 1978 s tím, že víme, že vypravěč zanechal práce ve své překladatelské firmě. Data z SOHW pak ukazují, že vypravěč románu začal přibližně v březnu 1979 pracovat v novém zaměstnání, aniž by bylo uvedeno, co dělal do té doby.

165 V originále *sošiki* (組織), česky „organizace“, s autorem uváděným alternativním čtením znaků jako *šisutemu* (システム), z anglického *system*.

něž se koncem šedesátých let konaly v Japonsku studentské stávký: dobrovolně se zapojí do soukolí toho, co se při těchto stávkách odsuzovalo jako „akademicko-průmyslový komplex“.<sup>166</sup> To se mu následně nevyplatí a v konečném důsledku to z něj udělá tvora, který podobně jako metaforičtí ruští jednorozci zůstává navěky uzavřený v neprostupných zdech.

Vývoj, který vyústí ve finální „uzavření vypravěče do zdí“, se v příběhu odehraje způsobem, který obsahuje výrazné prvky sci-fi literatury. V románu popisovaný svět Japonska, v němž vypravěč reálně žije, už jistou dobu funguje jakožto jistá informační společnost, v níž následně přežívá ten, kdo je lépe informován. To zákonitě vede ke stavu, o němž Murakami v SOHW mluví v kapitole 13 přímo jako o informační válce. V té proti sobě stojí na jedné straně už zmíněná „dobrá“, na stát navázaná firma zvaná Systém, která ochraňuje právoplatné držitele informací. Opak k tomuto Systému tvoří „špatná“, nezákonně fungující organizace přezdívaná Továrna,<sup>167</sup> která data krade a prodává na černý trh. Zaměstnanci Systému se nazývají Kalkulátoři,<sup>168</sup> lidé, kteří pracují pro Továrnu, jsou označováni jako Kódmani.<sup>169</sup>

Systém se v době, kdy u něj vypravěč začíná pracovat, nachází ve zmíněné informační válce v kritické situaci. Jakékoli vyvinuté systémy k ochraně informací mu vždy rozluští pracovníci Továrny. Probíhají tak neustálé závody mezi Systémem a Továrnou. Systém se proto rozhoduje vyvinout metodu kódování dat postavenou na zcela nových principech, jednoduchou a nerozluštitelnou. Angažuje proto jako vedoucího týmu, pověřeného vývojem kódu, osobu velice schopného vědce, v textu označovaného pouze jako „starý pán“, v originále *ródžin* (老人).

Většina podstatných informací o tomto vědci je nám v textu zprostředkována výhradně ústy postavy jeho vnučky. Ta o něm mluví jako o člověku, který je „vždycky a ve všem nejlepší“. O jeho minulosti se mimo dílčí, ale podstatné informace, že před druhou světovou válkou pracoval ve filmové střižně, dozvídáme, že býval původně velmi zdatným burzovním makléřem, který po zajištění své existence obchodem s akciemi přesedlal na vědeckou dráhu. Z popisu jeho makléřské kariéry nadále vyplývá, že jeho profesionální obchodování akciemi obnášelo jak činnost, vyžadující vysokou míru odborných schopností (zpracovávání informací a analýzu trhů), tak také aktivity vyžadující překročení morálních zábran (daňové úniky, posílání peněz do zahraničních bank). Takto získané peníze pak investuje do vlastního vědeckého bádání, následně udělá, jak je popisováno, řadu geniálních objevů a posléze se vypracuje na předního odborníka v oboru

166 Viz opět Oguma, Eiji. „Japan's 1968: A Collective Reaction to Rapid Economic Growth in an Age of Turmoil“, *The Asia-Pacific Journal*, vol. 13, Issue 11, No. 1, March 23, 2015.

167 V originále *kódžó* (工場), česky „továrna“, s autorem uváděným alternativním čtením znaků jako *fakutori* (ファクトリー), z anglického *factory*.

168 V originále *keisanši* (計算士), česky „osoby kvalifikované pro výpočty/kalkulace“.

169 V originále *kigóši* (記号士), česky „osoby kvalifikované pro práci se symboly/značkami“.

výzkumu lidského vědomí. Díky svému finančnímu zajištění nemá zapotřebí věnovat se obvyklým akademickým činnostem a publikování a práci pro Systém přijme pouze proto, že se mu tím nabízí možnost práce ve špičkově zařízených laboratořích této firmy a rovněž i možnost využití jejích databází.

Pro Systém začne pracovat jako výzkumník ve firemní centrální laboratoři, kde je jmenován hlavním vedoucím.

Na tomto postu také vyvíjí šifrovací metodu, zvanou v románu *shuffling*,<sup>170</sup> založenou na zakódování dat tím, že se nechají projít lidským podvědomím. Z toho vědec údajně dokáže vydělit jádrovou část vzpomínek, z nichž sestává osobnost dotyčného, v jeho mysli ukotvit přesnou podobu, kterou tato část měla v určitém konkrétním okamžiku a tuto podobu pak zcela oddělit od zbytku vědomí dotyčného, přičemž je mezi nimi ponechána možnost propojení. Kódování pak, jak se alespoň uvádí v SOHW v kapitole 25, kde o všem vypráví postava samotného vědce, probíhá na principu dokonalého oddělení jádra lidského vědomí od jeho povrchných vrstev a uzavření tohoto jádra do takzvané „černé skříňky“,<sup>171</sup> mezi níž a běžnými vrstvami vědomí je pak umožněna komunikace pouze při šifrování dat. Murakami zde vlastně v popise této nové metody šifrování propojuje prvky známé z oboru psychologie s principy fungování kvantového počítače<sup>172</sup> a konstruuje tak ve výsledku literární motiv existence člověka, ze kterého vyrobili supervýkonný šifrovací stroj. Tento motiv existence člověka-stroje je ostatně ještě posílen zmínkou, že je při *shufflingu* vnitřní „černá skříňka“ kalkulátorova podvědomí aktivována vždy pomocí elektronického přepínače, operativně implantovaného do mozku, a že navíc vědec pro Systém pořídil u každého kalkulátora i záložní nahrávku obsahu černé skříňky – vizualizovaný a metodou filmového stříhu upravený obsah kalkulátorova vědomí.

Aby tedy vypravěč mohl být kalkulátorem, musel nejprve (vedle absolvování ročního výcviku a složení zkoušek potřebných k provádění jednodušších forem šifrování, které také Systém nabízí svým klientům a které jeho kalkulátoři provádějí na vědomé úrovni) se svým předchozím souhlasem podstoupit operativní

---

170 V originále *šafuringu* (シャフリング), anglická verze slova je poprvé známa z překladu Alfreda Birnbauma. Pravděpodobně jde o narážku na způsob přehrávání skladeb na audionosiči tzv. „na přeskáčku“ (*shuffle play*), umožněný s nástupem kompaktních disků, vyvinutých ve společném projektu firmami Sony a Philips a představených japonské veřejnosti v roce 1982.

171 Termín z anglického *black box*, používaný v kybernetice k označení systémů, jejichž přesné fungování neznáme a znát nepotřebujeme.

172 Základní myšlenku kvantových počítačů, jimž se přinejmenším teoreticky slibuje velká budoucnost například právě v oboru prolamování kódů, formuloval v roce 1982 fyzik Richard Feynman (1918–1988, jeden z účastníků vývoje atomové bomby). Mechanismus těchto počítačů funguje na principu specifického chování čipu za nízkých teplot a především v dokonale izolovaném prostředí, kdy vzniká situace, kdy nelze přesně říci, co se na čipu přesně děje, to jest, který ze dvou možných stavů na něm probíhá a za jistých podmínek lze dokonce považovat za probíhající oba tyto stavy současně. Jev byl již v roce 1935 ilustrován na známém paradoxu tzv. Schrödingerovy kočky.

zárok. O tomto zákroku se dozví pouze to, že mu při něm vědci v laboratoři abstrahují ústřední část jeho vědomí a tu mu pak znovu zpětně implantují, je mu ale zamlčeno, že mu při ní bude do hlavy implantován elektronický přepínač. Murakami zde tedy opět nabízí podobenství: cenou za dobré příjmy u firem je proměna člověka v mechanismus provedená invazivním zákrokem na jeho vědomí. Podobenství, které můžeme dále redukovat na ještě stručnější metaforu: Firmy jsou továrny na poslušné lidské stroje. Vypravěč ostatně po provedení zákroku navíc zjistí, že se mu „za hradbou jeho vlastního vědomí“ ocitla i část jeho paměti a že tak byl zbaven vzpomínek<sup>173</sup> na celá dlouhá léta svého života.

Vědec se ovšem přece jen projeví jako bytost schopná určité sebereflexe. Po dokončení vývoje *shufflingu* si uvědomí zneužitelnost projektu, na němž se v laboratořích Systému podílel a rozhodne se, že ze svého zdejšího postu raději odejde. Dojde k závěru, že celý Systém i Továrna mohou ve skutečnosti být dost možná ovládané jediným majitelem a tedy sloužit jako nástroj k obohacení, jehož vlastník si následně může za služby v oboru ochrany dat diktovat jakoukoli cenu, aniž by mu v tom bylo možno zabránit. Vědec se obává, že by jeho další služba ve firemní laboratoři dala Systému příliš velké možnosti k manipulaci s lidmi a podává výpověď.

Svolení k odchodu však od Systému nedostane hned, protože je pro takový krok potřeba provést nezbytná zabezpečení. Systém žádá po vědci, aby na postu vedoucího laboratoři zůstal ještě tři měsíce a náhradou za to užíval firemní laboratoře i databáze k libovolnému vlastnímu bádání.

Vědec přijímá, přemírá volného času mu ovšem vnukne nápad, aby s kalkulátory, kteří podstoupili *shufflingovou* operaci, podnikl svůj vlastní experiment a nastavil každému na přepínač v mozku ještě další, třetí obvod, na který nahrál už zmíněnou, do filmového příběhu sestříhanou záložní verzi jádra vědomí dotyčného. To, čeho se obával ze strany systému, manipulace s lidmi, nakonec provádí dobrovolně sám. Chce vidět, jak bude v pokusných osobách fungovat vědomí, jemuž dal rád někdo jiný. Jednou z těchto pokusných osob je pak i vypravěč SOHW. Jeho původní představa, že se díky skvělému platu, který mu Systém poskytuje, stane nezávislým, se tedy ukazuje jako dvojnásob mylná. Stává se jednak „robotem“ pracujícím pro Systém, jednak i předmětem cynických vědeckých experimentů.

Po uplynutí tří měsíců vědec ze své pozice u Systému skutečně odchází. Svým odchodem se ovšem pro svou přílišnou informovanost stává společným nepřítelem jak Systému, tak i Továrně, a proto si pro jistotu staví tajnou laboratoř v podzemí Tokia.

Tokijské podzemí představuje v příběhu SOHW další velmi specifickou metaforu. Je doslova zhmotněnou odvrácenou stranou světa na povrchu, jakýmsi

---

173 SOHW kapitola 23, s. 50 druhého dílu.



nazřením pravé podstaty reality, ve které vypravěč románu žije a z níž vnímá jen příjemné stránky dané jeho finančním zázemím. Prostor, který se v SOHW otevírá pod Tokiem, je tvořen labyrintem chodeb a jeskyní plných nejrůznějších nástrah a pastí a nadto obývaných i takzvanými pokoutníky,<sup>174</sup> nebezpečnými, odpornými a inteligentními tvory, kteří se dorozumívají ultrazvukovými signály, údajně přežijí i jaderný výbuch a vidí ve tmě. Murakami o nich uvádí, že člověka napadají pouze tehdy, pokud se ocitne příliš blízko jejich chodeb. Jsou prý velmi nedůvěřiví a s lidmi nechtějí sami nic mít. Japonská vláda je raději nechává na pokoji – zničit je nedokáže a navíc se jejich hlavní sídlo prý nalézá přímo pod císařským palácem. Pokud by se s nimi dokázala spojit, bylo by to pro ni ale velká výhoda – pokoutníci jsou totiž tvorové, kteří prý přežijí úplně všechno.

Nacházíme zde tedy opět velmi ostrou, do alegorie zahalenou Murakamiho kritiku japonského zřízení. Tokio, hlavní město a sídlo japonské vlády, je popisováno jako místo, které je pod svým navenek moderním povrchem doslova prolezlé temnými a nebezpečnými labyrinty, které obývají tvorové představující zosobněnou temnotu samotnou a v největším množství jsou koncentrováni v prostorách přímo pod císařským palácem<sup>175</sup> – podobný obraz jistě opět nepotřebuje příliš obsáhlá vysvětlení.

Další vývoj situace však vnese do záležitostí kolem vědcem vyvinuté metody šifrování černými skříňkami lidského vědomí velké komplikace. Ukáže se, že lidé, jimž byl do mozku implantován elektronický přepínač, navíc s možností nastavení přepojení na filmově sestříhanou verzi jádra svého vědomí, nejsou s to podobný zákrok dlouhodobě vydržet.

V rozmezí 12–15 měsíců od operace umožňující vykonávat *shuffling* (a od vědceva dodatečného zákroku s implantací do příběhů editovaných jader vědomí) umírá dvacet pět z dvaceti šesti kalkulátorů, kteří se zákroku podrobili a naživu zůstává jen jediný – vypravěč, a to díky svým speciálním osobnostním kvalitám. O tom, že je jediný přeživší, ovšem neví. Systém před ním tuto informaci pečlivě tají. Doposud tak úspěšný a perspektivní *shuffling* je nakonec, po vědcových několika údajných marných přímluvách, oficiálně zakázán.

Vypravěč tedy začíná pro všechny zúčastněné strany představovat klíč k jakémukoli dalšímu pokračování *shufflingu*. Klíč, který má potenciál rozhodnout průběh celé informační války mezi Systémem a Továrnou. Jako takový začíná také být Systémem i Továrnou tajně, aniž by o tom věděl, sledován.

---

174 V originále *jamikuro* (やみくろ), Murakamiho autorský neologismus, implikující japonské čtení znaků slova *ankoku* (暗黒), „temnota“. Tedy co do významu slova jacísi tvorové představující ztělesnění vší temnoty.

175 V kapitole věnované KUK jsme již uváděli náhled Iana Burumy na roli instituce císaře na japonskou reflexi událostí druhé světové války. Viz opět Buruma, Ian. *The Wages of Guilt*, London, Sydney, Glenfield, Bergveit: Vintage, 1995, s. 52.

Vědec si následně při hledání důvodu vypravěčova přežití znovu prohlíží vizualizace černých skříněk všech šestadvaceti kalkulátorů, účastnících se *shufflingového* projektu a všimá si, že vypravěčova vizualizace je nejucelenější, bez lapsů a dává smysl. Je dokonalá. Vypravěč je zkrátka výjimečně silná osobnost s pevným vnitřním řádem a velmi silnou ochrannou citovou vrstvou.

Je nepochybné, že bude nyní Systém vypravěče velmi podrobně a velmi nepřijemně zkoumat. Vědec, jak alespoň sám tvrdí, chce vypravěči nějak pomoci. Napadne jej, že si ověří svou hypotézu a nalezením jednoznačné a prokazatelné odpovědi ušetří vypravěče „mnoha nemilých záležitostí“ během nadcházejícího zkoumání z rukou Systému či kódmanů. Vymyslí tedy, že vypravěče přepne na třetí okruh (do vědomí editovaného do filmové, příběhové formy), bude sledovat odchylky, změří vypravěčovu reakci na ně a udělá si konkrétnější představu o tom, co se vypravěči vlastně skrývá ve vědomí.

Povolá tedy pod záminkou šifrování dat vypravěče na falešnou pracovní schůzku do své tajné laboratoře, mezitím ovšem dojde k další zásadní komplikaci. Představitelé Továrny čerstvě navázali úspěšný kontakt a spolupráci s pokoutníky a hodlají této spolupráce patřičně využít. Od pokoutníků mají zprávy, že se vědec pustil do pokusu na vypravěči a Továrna se chystá zmocnit výsledků, aby pro sebe mohla odhalit tajemství *shufflovací* metody.

Vypravěč mezitím přichází (ve čtvrtek 29. 9. 1983) na pracovní schůzku do vědcovy tajné podzemní laboratoře. Tam pro vědce (vidí se s ním v tu chvíli poprvé v životě) navenek<sup>176</sup> plní pracovní úkol, ve skutečnosti jsou mu podle vědcova plánu o třech bodech zadávána do podvědomí data k měření.

Vypravěč pak na místě provede běžné kalkulátorské šifrování dat jejich převodem z jedné hemisféry do druhé, což se v románu nazývá „praní“.<sup>177</sup> Dokončením tohoto praní dat je proveden první bod vědcova plánu: zadání dat do podvědomí. Vědec pak žádá vypravěče ještě o to, aby doma s daty provedl i *shuffling*. Ten už je v tu chvíli přibližně dva měsíce oficiálně zakázaný, vědec ovšem přesvědčí vypravěče tím, že mu předloží navenek pravé písemné povolení se všemi potřebnými podpisy a razítky.<sup>178</sup> Vypravěč odchází a na odchodu od vědce jako dárek dostává

---

176 Jde o první událost v příběhu, při níž je postavu vědce možno usvědčit z otevřené lži vypravěči a tento prvek prokázané lži pak zpětně znevěrohodňuje další vědcovy promluvy. Murakami nám už také poskytl informaci o tom, že je vědec člověkem, který se dopouští například daňových uniků. Vědcovým dalším tvrzením v textu pak už následně můžeme a nemusíme věřit. Murakami zde tedy opět pracuje s metodou neukončeného popisu, při níž nám poskytne právě tolik informací, abychom si dokázali položit relevantní otázky, na něž si pak ovšem musíme hledat v textu odpovědi sami.

177 V originále označováno termínem *araidaši* (洗い出し, česky „propírání“, „vymytí“) k čemuž je Murakami ještě uvedeno čtení *burein uoššu* ブレイン・ウォッシュ (anglicky *brain wash* (!)).

178 Opět další příklad rafinovaného vypravěčského postupu, kdy napohled nezpochybnitelný doklad pravosti slouží ve skutečnosti k naprosté diskreditaci, protože není podložen skutečně poctivým jednáním – viz opět Murakamiho citát o tom, že slova musí být vždy podložena správnými, nebo aspoň spravedlivými činy, uvedený zde v kapitole 1, věnované KUK.

repliku lebky jednorozce, kterou (jak se dozvíme později) vědec zhotovil podle jednoho z obrazových motivů nalezeného v obsahu černé skříňky se záznamem vypravěčova filmově sestříhaného podvědomí, a která má proto patrně hrát roli při zamýšleném měření reakcí vypravěčova vědomí na odchylky mezi jeho kognitivními systémy. Vědec zde vystavuje vypravěčovo vnímání situaci, kdy jedna lebka jednorozce existuje jako obraz ve vypravěčově podvědomí a druhou takovou lebku vypravěč skutečně vidí na vlastní oči.<sup>179</sup>

Motiv fiktivních ruských jednorozců tedy v příběhu funguje jako Murakamim uměle vytvořený archetyp, který má vypravěč jako obraz uložen ve svém podvědomí. Aby jej v příběhovém kontextu bylo možno vnímat jako skutečný archetyp, pravzor, vytváří pro něj Murakami ještě i celé umělé historické pozadí (zasahující skutečně až do pravěkých dob), o němž jsme se zde už zmínili v pasáži věnované úvodní, historické fázi příběhu SOHW, a které autor ještě v jeho domnělé historicitě utvrdí, když vyprávění o něm vtiskne formu citace z odborné knihy.

Když totiž vypravěč doma s úžasem rozbalí darovanou lebku, kterou pro něj vědec vytvořil tak dokonale, že ve všem vypadá jako pravá, začne si shánět informace o jednorozcích. Jeho první cesta (dojde k ní v pátek 30. 9. 1983) vede do nedaleké knihovny, kde si mimo jiné udělá vážnou známost<sup>180</sup> s místní knihovnicí. Ta mu opatří studijní literaturu, ze které se dozví už zmíněné údaje o ruském nálezu lebek. Tím následně dostává v SOHW archetyp jednorozce ve vypravěčově mysli navenek solidní, až do prehistorie sahající kořeny. Jde ovšem o stejný podvod, jakým bylo už zmíněné vědcem předložené písemné povolení k provedení *shufflingu*. Knihy, které románový vypravěč k tématu jednorozců prostuduje, jsou celkem dvě a Murakami je obě uvádí v samém závěru románu jak své citační zdroje. První knihou je skutečně existující *Fantastická zoologie* Jorge Luise Borgese, mnohem zajímavější je ale odkaz druhý. Je uváděn jako バートランド・クーパー著 牧村拓訳、『動物たちの考古学』三友館書房, česky *Archeologie zvířat*, napsal Bertrand Cooper, přeložil Hiraku Makimura, vydalo nakladatelství San'jūkan šobó. Bertranda Coopera a *Archaeology of Animals*, jak titul rekonstruuje v anglickém překladu Alfred Birnbaum, ovšem při důkladném pátrání stihne tentýž osud, jako už dříve Dereka Heartfielda z KUK. Zmínky o nich jsou opět dohledatelné výhradně v souvislosti s Murakamiho románem. Bez obtíží dohledatelný je zato Hiraku Makimura, jméno obecně známé jako anagram samotného autora,<sup>181</sup> jímž se Murakami k autorství fiktivního spisu vlastně otevřeně sám hlásí.

179 Tento rozpor současně působí jako narativní prvek i na čtenáře, neboť ti už jsou při čtení pasáže s darovanou lebkou s motivem lebky jednorozce obeznámeni ze sudých kapitol.

180 Jde o událost, která v diskursu představuje další zrcadlení světa vypravěčova podvědomí ve světě vědomí, protože i scéna seznámení vypravěče s knihovnicí má svůj předobraz v předcházejících sudých kapitolách románu.

181 Hiraku Makimura se objevuje jako postava v románě DDD, o němž jsme již uváděli, že představuje „oficiální“ pokračování příběhu předchozí trilogie KUK, PB a HMB, zatímco SOHW je možno chápat jako pokračování alternativní. Makimura, který v příběhu DDD figuruje v roli neúspěšného spisovatele, tak vlastně představuje důležité přímé pojitko mezi romány SOHW a DDD.

Zajímavá je rovněž zmínka o nakladateli, neboť ani San'júkan není ve skutečnosti žádným vydavatelstvím, nýbrž odkazem na biograf téhož jména, který skutečně existoval v letech 1907–1944 v tokijské zábavní čtvrti Asakusa. Uvedením tohoto odkazu se v textu vytváří prostor pro rezonanci s motivem filmového zánamu, do kterého bylo vědcem zpracováno vypravěčovo podvědomí. Tato rezonance motivů je pak ještě potvrzena už dříve uvedenou zmínkou, že vědec pracoval před válkou ve filmové střižně – přesně tímto směrem ukazuje i citace názvu biografu, protože provozovatelem San'júkanu byl jeden z pozdějších zakladatelů nejstaršího japonského filmového studia Nikkacu (1912).

Do vyprávění SOHW je tím vlastně vkládán další z řady odkazů na médium filmu a na jeho schopnost ovlivňovat lidské vědomí i podvědomí tím, že do nich ukládá obrazy, které se pak interaktivně střetávají s okolní realitou. Touto juxtapozicí obrazů se pak vytvářejí vědcem zmiňované „odchytky“, způsobující napětí, přenášené i do myslí čtenářů SOHW tím, jak čtou o týchž motivech jak v textu sudých, „podvědomých“, tak také i v textu lichých, „vědomých“ kapitol. Mysl čtenáře pak ve snaze propojit to, co je běžnou logikou nepropojitelné, začíná vlastně pracovat podobně jako čip kvantového počítače, nucený nastavenými podmínkami k tomu, aby na něm nastal stav, který obsáhne obě protikladné varianty zároveň.

Takováto juxtapozice a bipolarita je v SOHW ostatně vůdčím principem výstavby jak diskursu, děleného do kapitol, stavicích proti sobě vypravěčovo vědomí a nevědomí, tak i příběhu za tímto diskursem, vystaveného na kontrastu lákavého povrchu a odpudivého nitra celého světa, v němž se odehrává. Pod ulicemi Tokia, životního prostředí protagonisty, slibujícího veškeré pohodlí moderního světa, leží labyrint<sup>182</sup> plný nebezpečné temnoty.

Po schůzce s knihovnicí a studiu materiálů o jednorozčích se vypravěč SOHW pustí téhož večera (pátek 30. 9. 1983) do práce na dalším bodu vědcovy falešné pracovní zakázky a provede zakázané šifrování dat metodou *shufflingu*. Tento krok ovšem, v kombinaci s daty, která do vypravěčova podvědomí byla potají zadána, když provedl šifrování ve vědcově laboratoři, způsobí, že se jádro jeho podvědomí propojí nikoli pouze s vypravěčovým vědomím, jak je při *shufflingu* obvyklé, ale navíc i přepne na třetí okruh, který do vypravěčova mozku nainstaloval vědec dříve a který obsahuje obsah vypravěčova vlastního podvědomí, sestříhaný do podoby filmového příběhu. Tento třetí okruh nadto (jakožto dodatečně přidané zařízení) není (na rozdíl od běžného *shufflingového* propojování) vybaven

---

182 Murakami později v románu UK (*Kafka na pobřeží*, 2002) nabídne možnost čtení motivu labyrintu jakožto prostoru, inspirovaného tvarem zvířecích střev (UK, díl II, s. 271). V tomto kontextu je pak možno číst zmínky o Tokiu v SOHW jakožto metaforický obraz *těla* japonské společnosti, které má navenek přitažlivý povrch, ale odpudivé nitro. V této tělesné metaforice pak zajde Murakami ještě dále v NDK (*Kronika ptáčka na klíček*), kde se dokonce pustí do obrazného (a velmi drastického) násilného strhávání této klamně přitažlivé pokožky současného Japonska.

automatickým vypínáním a nastává proto situace, kdy bude vědec muset napojení vypravěčovy mysli na třetí okruh odpojit později sám (novým programovacím zásahem v podobě dalšího zadání dat k šifrování), aby dlouhé propojení se třetím okruhem nezpůsobilo poškození implantovaného elektronického přepínače ve vypravěčově mozku. Vypravěč se navíc provedením zakázaného *shufflingu* (byť na základě vědceva zdánlivě pravého povolení) dopustil otevřeného porušení pravidel, jimiž je v Systému vázán a hrozí mu za to další velmi přísný postih.

Následně dochází k další fatální komplikaci. Zástupci Továrny, sprážení s pokoutníky, ničí vědcevu podzemní laboratoř a odnášejí všechny důležité materiály týkající se vypravěče a *shufflingu*. Odnášejí dokonce i vizualizace černých skříněk. Vědec se do vyplundrované laboratoře ještě jednou vrací, aby se přesvědčil, poté prchá do hlubin labyrintu v podzemí Tokia, kde se paradoxně nachází místo skýtající naprosté bezpečí: oltář pokoutnické svatyně, kam se žádný z obyvatel podzemního světa neodvážá ani vkročit.

Ztrátou laboratoře rovněž vědec přestává být schopen provádět na vypravěči jakákoli další měření, jimiž by ho mohl ušetřit zkoumání ze strany Systému. Zároveň už pro něj také není ani možné vypravěče přepnout z okruhu číslo tři zpátky do normálního stavu. Vypravěč je tedy tímto okamžikem odsouzen k tomu, že energie, vyvíjená odchylkami mezi jednotlivými okruhy vědomí uloženými ve vypravěčově mozku, proto za nějaký čas (do několika dnů) nevyhnutelně přepne vypravěčovo vědomí kompletně do okruhu číslo tři, který vědec uměle editoval do formy příběhu. Vypravěčovo vědomí zůstane do tohoto příběhu trvale uzavřené. Vypravěč bude žít ve filmové verzi obsahu svého podvědomí, jemuž dal vědec pracovní název, který také tvoří polovinu názvu celého románu: Konec světa.

Nastává sobota 1. 10. 1983 a do vypravěčova bytu přicházejí po zničení vědcevy laboratoře zástupci Továrny, aby na osobu vypravěče upoutali ještě víc pozornosti Systému. Zdemolují přitom vypravěčův byt a vypravěče poraní na břicho. Poté, co se vypravěč nechá lékařsky ošetřit a je mu nařízen naprostý klid, začíná mít zvláštní halucinace, které mu připomínají vzpomínky na jakýsi kdysi viděný film a naznačují tak, že už vypravěčovo podvědomí začíná být nahrazováno okruhem číslo tři.

V tuto chvíli se také do hry výrazně vkládá postava vědcevy vnučky, která zatím v příběhu figurovala pouze jako osoba asistující vypravěči při návštěvě vědcevy podzemní tajné laboratoře.

Vědceva vnučka zná detailně okolnosti celé situace a mohla by nechat vypravěče prožít poslední dny, aniž by se dozvěděl, co ho čeká. Rozhoduje se ale jinak. Zatelefonuje, aby pod falešnou záminkou přemluvila vypravěče k cestě do podzemního dědečkova úkrytu. Chce, aby se vypravěč s dědečkem sešel a pochopil přesně, jak se věci mají. Jí samotné by vysvětlení situace patrně nevěřil. Dívka vyzvedne vypravěče v jeho zdemolovaném bytě a přiměje ho, aby se s ní navzdory svému zranění vydal do hlubin tokijského podzemí, sešel se s vědcem a pokusil se mu dokonce vše odpustit.

Vypravěč a vědcova vnučka sestupují do labyrintu pod Tokiem úderem pľnoci ze soboty na neděli 2. 10. 1983. Po nebezpečné cestě dosahují zhruba v půl páté ráno svatyně pokoutníků, v níž se ukrývá vědec. Ten vypravěči sděluje, co se stalo a že vypravěč bude od příštího dne, od ponděli 3. 10. přibližně od 12:00 hodin uzavřen ve svém vědomí.

Jak dále vědec složitě argumentuje, dosáhne tím vypravěč svým způsobem nsmrtelnosti, kdy mu bude připadat, že žije ve věčnosti svého vnitřního světa. Jedinou zbývající alternativou je pro něj spáchat okamžitě sebevraždu. Vypravěč se dále dozvídá, že svět, který má v jádře svého vědomí, vypadá „jako město“. Městem protéká řeka a kolem jsou vysoké, nepřekročitelné hradby z cihel. Ti, co obývají město, z něj nikdy nemohou vyjít ven. To dokážou jen jednorožci, jejichž tisícíhlavé stádo ve městě žije. Tito jednorožci do sebe nasávají lidská já, ega obyvatel města, a vynášejí je ven, aby tato ega obyvatele netísnila (stopy těchto já se nicméně stíradají jednorožcům v lebkách, které se pak ve městě specifickým způsobem „zneškodňují“). Proto ve městě nemá nikdo ani žádné ego, ani svoje já. Vypravěč prý ve svém podvědomí v takovém městě žije a prolnutím svého vědomí se třetím okruhem se v něm má navěky ocitnout i vědomě.

Po tomto sdělení se vypravěč v doprovodu vědcovy vnučky rozhoduje, že svůj osud přijme a vydává se v dívčině doprovodu neméně náročnou cestou zpět do venkovního světa. Zpět na povrchu zemském zjistí, že už to s jeho zraněním není tak zlé a začíná se připravovat na svůj důstojný odchod. Dává se do pořádku a jde na večeri s knihovnicí, u které následně zůstane přes noc. Poté přichází vrcholný okamžik románového příběhu. Vypravěči se udělá zničehonic smutno a začne si zpívat píseň Danny Boy, která je údajně jeho oblíbená už od dětství. Hudba způsobí téměř zázračnou aktivaci vnitřního „kvantového počítače“ vypravěčovy mysli a způsobí, že se svět vypravěčova vědomí i svět vypravěčova podvědomí v pravou chvíli harmonicky prolnou, což vede k vyřešení neradostné situace, v níž se vypravěč ve svém vnitřním světě doposud nacházel.

Ta vlastně obrazně vyjadřuje stav, do něhož bylo vypravěčovo jádro vědomí uvedeno přeměnou v „kvantový počítač“, uzavřený systém izolovaný od svého okolí. Vypravěčovo já ve městě doposud pobývalo jako nově příchodí, který se zde u brány musí vzdát svého vlastního stínu/paměti a s ním i vzpomínek na dřívější život, a než se může stát plnoprávným občanem zdejší společnosti, musí svůj stín/paměť nechat dokonale zahynout. Odměnou mu za to má být následný život ve věčném a dokonalém míru města, zároveň se ztrátou stínu/paměti ovšem také odsuzuje k tomu, že bude ve městě nadále přežívat pouze jako neúplná osobnost bez radosti, lásky a dalších projevů plnohodnotného duševního života. Vypravěč je ve městě postaven před velké dilema, jestli má raději následovat rady svého pomalu umírajícího stínu/paměti a pokusit se s ním uniknout do světa venku jedinou možnou riskantní cestou (přes podzemí, jímž z města odtéká řeka), anebo raději ve městě zůstat, dočkat se svého klidu a žít zde věčně s místní sympatickou

knihovnicí, přičemž je jasné, že se od ní nedočká skutečné lásky, protože byla také připravena o svůj stín/vzpomínky.

Tato situace nakonec dochází vyřešení právě momentem, kdy si vypravěč ve světě svého vědomí zazpívá oblíbenou píseň. Silně citově zabarvená vzpomínka na ni totiž vede k tomu, že si ji (po předchozí řadě marných pokusů) vybaví i vypravěčovo *já* ve vnitřním světě jeho podvědomí. Díky tomu se zde vypravěči nakonec také podaří najít sebe sama a poté zachránit i chybějící části dívčiny osobnosti a tím dívku doslova oživit. Vypravěč se zde nakonec rozhoduje, že k „emigraci“ mimo město dopomůže pouze svému stínu a sám že zůstane s dívkou ve světě v hradbách, v okrajové části, kde žijí místní „disidenti“, kteří nebyli svého stínu/paměti zbaveni natolik, aby se mohli stát plnohodnotnými členy zdejší společnosti.

Toto prolnutí obou světů díky hudbě je v diskursu vyjádřeno společným motivem světélkování lebek jednorozčů. Ve vnitřním světě vyvolá hudba světélkování lebek obsahující nastrádané části *já* dívky-knihovnice (která, na rozdíl od jiných obyvatel města, má v sobě ukrytou vzpomínku na hudbu, již kdysi slyšela), ve vnějším světě vyvolá ráno posledního vypravěčova dne, v pondělí 3. 10. 1983, obdobné rozsvícení lebky, kterou vypravěč obdržel jako dar od vědce. V obou případech je to protagonisty pocíťováno jako radostná událost.

Vypravěč se následně ve vnějším světě rozloučí s knihovnicí, které řekne pouze, že nadlouho odchází. Na samém konci románového příběhu, krátce předtím, než má dojít k přechodu vypravěčova vědomí na třetí okruh, si vypravěč ještě po telefonu promluví s vědcovou vnučkou. Ta mezitím úspěšně vyvedla svého dědečka z podzemí a pomohla mu uniknout před pronásledovatele. Vědec uniká všem obtížím a odjíždí do Finska, kde si zařizuje novou laboratoř. Dívka zůstává v Tokiu bydlet v bytě po vypravěči. Nabízí vypravěči, že by ho poté, co se jeho celé vědomí propadne na třetí okruh, mohla celého odborně zmrazit až do doby, kdy se jejímu dědečkovi případně podaří najít řešení celé situace.

Vypravěč tedy v příběhu projde následující cestou:

- 1) Univerzitní studium a studentské hnutí.
- 2) Léta nevydařeného života ve světě prudkého ekonomického rozvoje.
- 3) Přijetí zaměstnání u firmy s vidinou dobrého zabezpečení.
- 4) Proměna vypravěče v šifrovací stroj operačním zásahem ze strany firmy.
- 5) Přežití operace díky výjimečné síle osobnosti, udržující velmi přísný vnitřní řád a izolující se od okolního světa ulitou.
- 6) Nežádoucí pozornost ze strany firmy, která zamýšlí podrobit vypravěče experimentům.
- 7) Vědcův pokus o vypravěčovu záchranu před firmou.
- 8) Neždar vědcova pokusu a následné odsouzení vypravěče k nezvratnému prolnutí vlastního vědomí s filmově sestříhanou verzí vlastního podvědomí.

- 9) Vypravěčova cesta do podzemí Tokia za poznáním svého dalšího osudu.
- 10) Vypravěčovo smíření se situací a cesta z podzemí ven do obvyklého světa. 11) Vypravěčovo rozloučení se světem, které zahrnuje i zpěv s blahodárnými účinky.
- 11) Vypravěčovo vyřešení dilematu ve vlastním podvědomí a přeměna tohoto podvědomí ve snesitelné místo.

Vypravěči SOHW se tedy nakonec v příběhu podaří, aby svou napohled na obou frontách zcela bezvýhodnou situaci, do níž se ve světě (následujícím po studentských bouřích) dostal vlastním chybným rozhodnutím, vyřešil patrně jediným možným způsobem. Povede se mu doslova na poslední chvíli vnitřně proměnit sebe samotného ozdravným vlivem hudby a jeho proměna má následně vliv, jakkoli navenek nepatrný, i na dění ve vnějším světě kolem vypravěče (kde se nečekaně a vlastně přímo zázračně rozzáří lebka jednorozce). Díky tomuto úspěchu se také nakonec osud, který vypravěče na konci románu čeká, jeví spíš jako šťastnější řešení dané situace – vnější svět je totiž pro něj už v podstatě neobyvatelný. Pro Systém a Továrnu představuje už jen pouhý materiál pro pokusy, navíc je svým porušením zákazu *shufflovat* a následným setkáním se zástupci Továrny také zapleten do probíhajících nevybíravých bojů o moc mezi Systémem a Továrnou. Ve vnitřním světě, navíc podrobeném násilným úpravám metodami, jako je filmový střih, však vypravěč dokázal přepsat, doplnit a proměnit svůj vlastní příběh a změnit svůj zdánlivě pevně daný osud „zbytečného člověka“, a to navzdory všem nepříznivým okolnostem. Pobyt ve věčnosti vnitřního světa, jemuž vypravěč nakonec dokázal vtisknout svou osobnost a oživit jej, není za daných okolností opravdu nejhorším vyústěním jeho osudu.

Podíváme-li se nakonec zda a jak se v kontextu příběhu SOHW projevují prvky izanagiovského mýtu v souvislostech, jež jsme doposud uvažovali, shledáme, že jsou zde, tak jako celá řada ostatních motivů, k nalezení rovnou dvojmo; jak v příběhu, který vypravěč zažívá ve vnějším, „reálném“ světě, tak i v jeho světě vnitřním. Jako by i v tomto ohledu pracoval Murakami se svou narativní metodou kvantového počítače, uplatňovanou v celém románu, a stavěl čtenáře před otázkou výběru ze dvou stejně pravděpodobných možností.

V části příběhu věnované vnějšzímu světu nechává svého protagonistu (jehož životopis, jak známo, vykazuje shody s životopisem protagonisty HMB, včetně rozvodu) aby se seznámil s knihovnicí místní knihovny a zahájil slibně se rozvíjející nový vztah. Tento vývoj je však náhle přerušen – vyhledá jej jiná žena (vnučka geniálního vědce) a přiměje jej, aby se vydal do „jiného světa“ (reprezentujícího zde temnou odvrácenou stranu vypravěčovy životní reality), kde mu dělá průvodkyni na cestě za poznáním a pravdou.

Vypravěč na této cestě jednak přichází k lepšímu pochopení světa, ve kterém žije, jednak se dozvídá, že už delší dobu žije v klamu, neboť jej systém, kterému se



dal do služeb, už od začátku hrubě zneužívá, a že vinou toho také jeho život, tak jak jej zná, záhy celý skončí. Což také znamená, že ho chyba, kterou udělal (vzdání se své nezávislosti), připravila i o možnost nového vztahu a že bude muset knihovnici (mladou vdovu, která si od známosti s ním zřejmě dost slibuje) opustit a pravděpodobně jí tím ublížit. Jiný svět zde tedy představuje místo poznání, kam je vypravěč povolán jít, aby nahlédl pravdu o světě i o sobě samém. Svět není tím, čím se zdá být, a on udělal fatální chybu, když se v něm vzdal své svobody. Následkem toho mu také uniká možnost naplnit slibný nový vztah s knihovnicí, od níž musí nakonec odejít ještě dříve, než mezi nimi mohlo vůbec něco doopravdy začít. Motiv jiného světa zde tedy má shodnou funkci, jako už v předchozích třech románech – zprostředkovává hrdinovi zásadní informaci o tom, že je v jeho životě něco v nepořádku, že je něčím vinen. V SOHW má pouze protagonistova chyba a provinění mnohem větší závažnost. Dobrovolné odmítnutí svobody je zde pojato jako krok, který už nelze napravit.

Vypravěč se tedy vydává do jiného světa, odkud si přinese poznání a vrací se zpět. Ženu, která jej na jeho cestě provází, vědcovu vnučku, ovšem nelze chápat jako součást izanagiovského schématu *jiný svět – žena – muž*. Není totiž vypravěčovou partnerkou, je pouze *ohyždnou babičí*, jeho průvodkyní v jiném světě, a to navíc průvodkyní, která jej k cestě přemluví pouze lstí a vede jej na ní proti jeho vůli. Jiný svět v SOHW je jiným světem bez ženy, určeným pouze vypravěči osobně, protože jediná osoba, kterou lze v textu považovat za vypravěčovu partnerku, knihovnice, stojí zcela mimo tento jiný svět a vypravěčovou cestou do jiného světa se mění z původní nadějně známosti bezmála v symbol promarněných životních šancí. Vypravěč tedy vstoupí do jiného světa, ale je zde konfrontován jen sám se sebou. Postava ženy zůstala po celou dobu ve vnějším světě. Můžeme tedy vyslovit shrnutí, že v kontextu izanagiovského mýtu představuje SOHW variantu, kdy díky své osudové chybě zahyne a do země mrtvých se musí vydat pouze sám Izanagi, který tím zanechává Izanami samotnou ve venkovním světě. Dochází tak vlastně k prohození rolí obou hlavních protagonistů mýtu.

Zajímavější vývoj izanagiovského motivu pak nabízí část příběhu, která se odehrává ve vnitřním, jiném světě vypravěčova podvědomí. Zde už totiž vypravěč dokáže jednat v podstatě zcela v souladu s rolí Izanagiho v „oficiální“ verzi mýtu a dokonce být v určitém ohledu ještě úspěšnější. Svou partnerku, s níž se v tomto světě setkává, se mu totiž přinejmenším v jistém ohledu povede oživit a zachránit, i když ne přímo vyvést ven. Jde tedy o podobnou situaci, jako by Izanagi vešel do světa země Jömü, kam mu odešla Izanami, tam se s ní sešel a dokázal ji oživit, zůstali by však nadále oba v říši Jömü a do světa živých už by se nikdy nevrátili.

Pokud tedy vše shrneme: Ve vnějším světě dochází k prohození rolí Izanagiho a Izanami, ve vnitřním světě je Izanagi pohlcen světem Izanami a nevychází už

odtud ven. Ani tato varianta izanagiovského motivu tedy není zcela uspokojivým řešením. Významný vývoj však představuje fakt, že zde Murakami dospěl do situace, kdy protagonista-Izanagi začal vůbec poprvé aktivně jednat a alespoň dílčím způsobem se mu povedlo představitelku Izanami skutečně zachránit.

