

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Střet tradičního a moderního Japonska v díle

***Meidžin* od Kawabaty Jasunariho**

Conflict between traditional and modern Japan

in Kawabata Yasunari's *Meijin*

Vypracoval: Tomáš Stránský

Vedoucí práce: Mgr. Sylva Martinásková, Ph.D.

OLOMOUC 2022

Čestně prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou diplomovou práci vypracoval samostatně pod vedením Mgr. Sylvy Martináskové, Ph.D. a uvedl v ní veškeré použité zdroje a literaturu.

V Olomouci dne 2. 5. 2022

.....

podpis

Poděkování

Chtěl bych zde poděkovat Mgr. Sylvě Martináskové, Ph.D. za její cenné rady a odbornou pomoc při psaní této práce.

Anotace

Cílem této práce je identifikovat, jak se v Kawabatově románu *Meidžin* projevuje téma střetu tradičního a moderního Japonska, které se významným způsobem prolíná celou Kawabatovou tvorbou. Nejprve jsou představeny základní informace o románu *Meidžin* s důrazem na aspekty korespondující s tématem, například název či kompozici románu. Následně jsou detailně charakterizovány dvě hlavní postavy románu, které zřetelně představují tradiční a moderní způsob myšlení, po čemž je přistoupeno k jejich porovnání. Zevrubnou analýzou textu románu a jeho interpretací podloženou i odbornou literaturou je tedy zkoumáno, jakým způsobem je v románu kontrast mezi tradicí a modernitou zpracován. V poslední části je chronologicky rozebrán děj románu, spočívající ve střetu popsaných hlavních postav, na čemž je sledováno, jak v románu konflikt probíhá a jakým způsobem nakonec vyznívá.

Počet stran: 49 s.

Počet znaků: 91 192 znaků

Počet titulů použité literatury: 19

Klíčová slova: Kawabata Jasunari; japonská literatura; japonská tradice; konflikt tradice a modernity

Obsah

Ediční poznámka.....	6
Úvod.....	7
1 Základní představení románu <i>Meidžin</i>	10
1.1 Námět a literární pojetí románu	11
1.2 Název románu a význam titulu <i>Meidžin</i>	12
1.3 Kompozice románu	13
2 Kontrast hlavních postav románu	16
2.1 Meidžin Šúsai Honimbó.....	16
2.1.1 Meidžin jako člověk.....	16
2.1.2 Meidžin jako goista.....	18
2.2 Držitel sedmého danu Ótake	22
2.2.1 Ótake jako člověk	22
2.2.2 Ótake jako goista	24
2.3 Porovnání soupeřů a hodnocení vypravěčem.....	27
3 Průběh ústředního střetu románu.....	30
3.1 Meidžinovy rozmary a vyrovnané začátky partie	31
3.2 Meidžinova nemoc a hospitalizace	34
3.3 Osudové tahy partie.....	37
3.4 Výsledek hry a Meidžinova smrt	41
Závěr	45
Summary.....	47
Bibliografie	48

Ediční poznámka

Všechny japonské výrazy a jména jsou uváděny v české transkripci, s výjimkou anglických zdrojů v bibliografickém aparátu, u kterých je ponechána původní anglická transkripce. U japonských jmen je zachováno japonské pořadí, tedy příjmení – jméno. V případě postav z románu *Meidžin* je ovšem volen opačný zápis konzistentní s českým překladem románu, tedy například „Šúsai Honimbó“, přičemž je zachována také tato verze českého přepisu rodového jména Hon‘inbó (本因坊). Čínské jméno Wu Čching-jüan je psáno v české transkripci čínštiny a v zažitém pořadí příjmení – jméno. Ženská příjmení nejsou přechylována.

Japonské výrazy jsou v textu pro lepší odlišení psané kurzívou, až na frekventované slovo „Meidžin“, jehož význam je vysvětlen v rámci textu práce. U významných japonských výrazů uvádím též jejich zápis ve znacích. Názvy literárních děl jsou uvedeny kromě českého překladu též v českém přepisu původního názvu. Pokud není uvedeno jinak, citace z cizojazyčných zdrojů a názvy česky dosud nevydaných děl jsou přeloženy do češtiny autorem práce.

Úvod

Kawabata Jasunari (1899–1972) je považován za jednoho z nejvýznamnějších japonských spisovatelů 20. století. Je také prvním Japoncem, kterému byla udělena Nobelova cena za literaturu, a to roku 1968 – sto let od zahájení modernizace Japonska revolucí Meidži. Anders Osterling, tehdejší prezident Švédské literární akademie, při udílení ceny prohlásil, že Kawabata „se zasloužil o překlenutí duchovní propasti mezi Východem a Západem.“¹ A skutečně, vztah čisté japonské tradice a Západem ovlivněné modernity je téma, které se prolíná celým Kawabatovým dílem.

Ve svém projevu při přebírání Nobelovy ceny² Kawabata vyjadřuje obdiv k dílům klasické japonské literatury, především pak *Příběhu prince Gendžiho* (*Gendži monogatari*), a velmi intenzivně odkazuje na různé prvky japonské tradice. Zmiňuje umělecké disciplíny mající základ v zenovém buddhismu, jako je umění aranžování květin, umění japonských zahrad či umění čajového obřadu, a rozebírá také několik básní významných buddhistických mnichů³. Vliv buddhistické filozofie je velmi patrný i v Kawabatově tvorbě, kde spolu s vlivem Kawabatovy smutné osobní zkušenosti dotváří pocit pomíjivosti, až marnosti.⁴ Kawabata totiž ve velmi mladém věku osiřel a postupně se v mládí účastnil pohřbů tolika svých příbuzných, že mu to vyneslo přezdívku *sóšiki no meidžin* (pohřební mistr).

Nicméně po úspěšném začátku své literární kariéry povídkou *Tanečnice z Izu* (*Izu no odoriko*, 1926) se stal předním členem a teoretikem literární skupiny *Šinkankakuha*⁵, která sice čerpala do určité míry i z japonské tradice, ale hlavně se významně inspirovala moderní a avantgardní literaturou západní. Kawabatu této doby charakterizuje například experimentální dílo *Červený gang z Asakusy* (*Asakusa kurenai dan*, 1929–30), scénář k surrealistickému filmu *Bláznivá stránka*⁶ (*Kurutta ippédži*, 1926), jež Líman

¹ Cit. In: Krupa, Viktor. Jasunari Kawabata. In: Kawabata Jasunari. *Spiace krásavice*. Přeložil Viktor Krupa. Bratislava: Slovenský spisovateľ, 1971, s. 471–474, s. 474.

² Kawabata Yasunari. *Japan the beautiful and myself*. Přeložil Edward Seidensticker. Tokyo: Kodansha, 1969.

³ Konkrétně Dógena, Mjóeho, Saigjóa, Rjóana a Ikkjúa.

⁴ Líman, Antonín. Kawabatova lyrická technika ve Sněhové zemi. In: Líman, Antonín. *Krajiny japonské duše: čtrnáct esejí o moderní japonské literatuře*. Praha: Mladá fronta, 2000. s. 25–42, s. 26.

⁵ 新感覚派; Škola nového vnímání (neosensualismus). Dalším důležitým představitelem byl např. Jokomicu Riiči.

⁶ Překlad Antonína Límana.

přirovnává k Buñuelovu filmu *Andaluský pes*⁷, či dílo Křišťálové fantazie (*Suišó gensó*, 1931), které se otevřeně inspiruje literaturou proudu vědomí – například Jamesem Joycem či Marcelem Proustem.⁸

Během 30. let 20. století se Kawabata postupně přeorientoval zpět na japonskou tradici a vysoko vyzdvihoval například literární kvality buddhistických sůter. Přiznával, že místy napodoboval západní literaturu, začal však zdůrazňovat spíše svůj orientální původ a dědictví.⁹ V tomto duchu je napsán například Kawabatův nejslavnější román *Sněhová země* (*Jukiguni*, 1935–48), prodchnutý tradičním japonským estetickým cítěním. Mezi léty 1942–1954 byl poté komponován román *Meidžin*, o němž pojednává tato práce.

Po japonské porážce ve druhé světové válce Kawabata prohlásil, že věnuje léta, která mu ještě zbývají, oslavě tradiční japonské krásy¹⁰, a započal tak svou nostalgickou labutí píseň. Silný vztah k uvadající kráse japonské umělecké tradice je patrný v jeho následujících románech, jako je *Tisíc jeřábů* (*Sembazuru*, 1949–51), obdivující jemnou krásu starého čajového nádobí a lamentující nad komercializací a duchovním úpadkem čajového obřadu; či *Hlas hory* (*Jama no oto*, 1949–54), v němž figuruje motiv masky tradičního divadla *nó* a citlivost starého Šinga a jeho snachy Kikuko k tradiční kráse ostře kontrastuje s moderními, praktickými problémy ostatních členů rodiny.

Na sklonku života se ovšem Kawabata podle Límana postavil novelou *Spící krasavice* (*Nemureru bidžo*, 1962) svým způsobem kriticky ke své vlastní tvorbě, tématu i literární technice.¹¹ Nakonec lze pak pozorovat i určitý návrat k jeho dřívějšímu, surrealistickému období v díle *Jedna paže* (*Kataude*, 1964).

Lze tedy říci, že Kawabata v průběhu svého života čerpal jak ze staré japonské tradice, tak z moderních literárních směrů, a určitý konflikt mezi tradičním a moderním Japonskem je patrný napříč celým jeho dílem i životem. Cílem této práce je vysledovat, kde všude lze téma střetu tradičního a moderního Japonska pozorovat v Kawabatově románu *Meidžin*, který dobou svého napsání částečně spadá do Kawabatových

⁷ Líman, Antonín. Nature morte v Kawabatových Spících krasavicích. In: Líman, Antonín. *Krajiny japonské duše: čtrnáct esejů o moderní japonské literatuře*. Praha: Mladá fronta, 2000. s. 98–110, s. 99.

⁸ Keene, Donald. *Dawn to the West: Japanese literature of the modern era: fiction*. New York: Columbia University Press, 1998, xiv, 1329 s., s. 798.

⁹ Keene, Donald. *Five modern Japanese novelists*. New York: Columbia University Press, 2003, s. 36.

¹⁰ Keene, *Dawn to the West*, s. 823.

¹¹ Líman, Nature morte v Kawabatových Spících krasavicích, s. 100–110.

poválečných elegií za upadající japonské tradice, a popsat, jak se ve zkoumaných rovinách díla téma projevuje, potažmo jak je zpracováno.

V první kapitole představím základní informace o románu *Meidžin*, o stylu, jakým je napsán, a o partii, na níž je založen. Dále vysvětlím význam názvu románu, odkazujícího v kontextu také k tématu práce, a analyzuji kompozici díla, která dává románu jeho specifický rytmus a dokresluje jeho vyznění.

Ve druhé kapitole se prostřednictvím detailní analýzy textu románu a relevantní odborné literatury zaměřím na kontrast mezi Meidžinem a Ótakem, jakožto hlavními postavami románu, reprezentujícími každý svůj způsob myšlení – Meidžin tradiční, a Ótake naopak moderní. Každého ze dvou soupeřů nejprve charakterizuji jako člověka, poté jako goistu a následně přistoupím k jejich srovnání, při němž zohledním také jejich hodnocení vypravěčem-autorem románu.

Ve třetí kapitole převedu děj románu do chronologické podoby a popíšu, jak v románu probíhá ústřední střet mezi Meidžinem a Ótakem, a přeneseně tedy i konflikt mezi tradičním a moderním Japonskem. Pro větší přehlednost dělím tuto kapitolu na čtyři tematické dějové úseky.

Tato bakalářská práce je částečně založena na mé vlastní interpretaci románu *Meidžin*, která je ovšem podložena textem díla a související odbornou literaturou, českou i zahraniční.

1 Základní představení románu *Meidžin*

Román *Meidžin* byl vydáván časopisecky od roku 1942, ale finální knižní verze byla vydána až roku 1954.¹² Dílo popisuje významnou partii hry go¹³, jež se odehrála roku 1938, a jedná se o *kirokušósecu*¹⁴ – tedy román založený na skutečných Kawabatových záznamech a reportážích o ústřední partii. Od reality se však také odchyluje – především komplexní literární kompozicí a detailní charakterizací postav.¹⁵ Kawabata byl sám nadšeným hráčem go, a možná také proto v tomto románu dokázal nejen věrně zaznamenat slavné utkání, ale vyjádřit v několika rovinách i hlubší konflikt tradice a modernity, s nímž se japonská společnost jeho doby potýkala. Kawabata také údajně považoval právě tento román za své nejlepší dílo.¹⁶

Román lze charakterizovat kruhovou a obecně velmi promyšlenou kompozicí¹⁷ a Kawabata i v tomto díle do určité míry využívá lyrickou techniku vyprávění, jak ji popisuje Líman¹⁸ na románu *Sněhová země*. Nicméně na rozdíl například od *Sněhové země* či částečně *Hlasu hory* je v románu *Meidžin* kladen znatelný důraz i na epickou stránku díla, a děj – spočívající v převyprávění průběhu skutečné partie – je tedy poměrně dynamicky rozvíjen.

Román je vyprávěn v ich-formě prostřednictvím postavy sympatického, vnímavého reportéra Uragamiho, jehož lze snadno ztotožnit s autorem díla, a sleduje střet dvou hlavních postav – Meidžina Šúsaie a držitele sedmého danu¹⁹ Ótakeho. Kromě nich

¹² Do češtiny byl přeložen Vlastou Winkelhöferovou a následně vydán jako součást souboru *Tanečnice z Izu a jiné prózy* v roce 1988.

¹³ Hra go (*igo*; 囲碁) je strategická stolní hra pro dva hráče, původem ze starověké Číny, která spočívá v postupném umístění černých a bílých kamenů na hrací desku – *goban* (碁盤; standardně 19×19 políček). Vyhrává ten hráč, který svými kameny „zabere“ či ohraničí větší území. Pravidla hry jsou relativně jednoduchá, ale tisíciletá tradice a množství kombinací a strategií z ní dělají zároveň velmi komplexní záležitost. Podrobněji o hře go viz Baker, Karl. *The Way to Go*. 7th ed., revised. Terry Benson, ed. American Go Foundation, 2008.

¹⁴ 記録小説; dokumentární román, román-záznam.

¹⁵ Rogers, William N. Heroic Defense: The Lost Positions of Nabokov's Luzhin and Kawabata's Shūsai. *Comparative Literature Studies* [online]. Penn State University Press. 1983, 20(2), 217–30, s. 224.

¹⁶ Kawabata Jasunari. In: Winkelhöferová, Vlasta. *Slovník japonské literatury*. Praha: Libri, 2008, s. 153.

¹⁷ Viz 1.3 Kompozice románu.

¹⁸ Líman, Kawabatova lyrická technika ve Sněhové zemi, s. 27–31.

¹⁹ Slovo dan (段), ve významu „stupeň“, označuje v japonských soutěžních hrách (ale také v bojových uměních i jiných disciplínách) dovednostní stupně, které vyjadřují sílu a zkušenost hráčů. Nejníže stojí

vystupuje v románu řada vedlejších postav, například sekretář Jawata, rozhodčí Onoda a Iwamoto, goisté Maeda, Jasunaga, Takahaši, Meidžinova manželka, reportér Goi, Ótakeho manželka a syn a mnozí další, nikomu z nich však není věnována přílišná pozornost. Román *Meidžin* je tedy v rámci Kawabatova díla poněkud netypický tím, že v něm nevystupují výrazné ženské postavy.

1.1 Námět a literární pojetí románu

Román vychází ze skutečných událostí, kterých byl Kawabata jako novinář svědkem, a popisuje poslední mistrovskou partii hry go, kterou před svou smrtí odehraje stárnoucí Meidžin Šúsai Honimbó proti mladému vyzyvateli Ótakemu²⁰. Tato partie byla odehrána během 15 sezení mezi 26. červnem a 4. prosincem 1938. Důvodem téměř půlročního trvání bylo přerušení partie od srpna do listopadu kvůli Meidžinově nemoci, ale také nastavení pravidel, která povolovala oběma hráčům extrémně dlouhý hrací čas 40 hodin a zajišťovala mezi jednotlivými hracími sezeními zpočátku plné čtyři dny odpočinku.

Ze začátku byla hra mezi Ótakem a Meidžinem Šúsaiem velmi vyrovnaná, ale ve středních fázích hry začalo selhávat Meidžinovo zdraví, načež musel být na tři měsíce hospitalizován. Po jeho propuštění z nemocnice se bitva rozhořela nanovo, nicméně cílevědomý a houževnatý Ótake začal postupně sahat k agresivním, až vypočítavým metodám, čímž v Meidžinových očích neospravedlnitelně pošpinil umělecký aspekt hry. To Meidžina vyvedlo z rovnováhy a nakonec přivedlo k porážce, která ho výrazně zasáhla, ba změnila. Nedlouho po skončení této přelomové partie Meidžin Šúsai zemřel a hra go vstoupila do nové éry.

Kawabatův vypravěč Uragami popisuje průběh hry na jednu stranu objektivně, například zaznamenává přesné časy začátku a konce partie či dobu trvání důležitých tahů, na druhou stranu však vše, co se odehrává, také zasvěceně komentuje, vyjadřuje své subjektivní názory, a dokonce selektivním, lyrickým popisem přírody dotváří atmosféru jednotlivých dějových úseků. Pilarcik tento vyprávěcí styl, kombinující detailní, objektivní přesnost s citlivým subjektivním pohledem na situaci, trefně přirovnává k fotoaparátu s poškozenou clonou, kterým vypravěč Uragami v románu pořizuje Meidžinovy

první dan a pokračuje se vzestupně, v případě hry go k devátému danu, který stojí nejvýše. Pod danovou úrovní se dále pracuje s žákovskými stupni *kjú* (級).

²⁰ Vyzyvatel, v románu pojmenovaný Ótake, se ve skutečnosti jmenoval Kitani Minoru.

posmrtné snímky. Vypravěč musí clonu nastavit manuálně, což znamená, že technická přesnost fotoaparátu je propojena s jeho vlastním, subjektivním úsudkem o množství světla. Stejně jako Mistrovy posmrtné fotografie i román samotný, formovaný vnímavým vědomím vypravěče-autora, poté zachycuje intenzivní smutek, a zároveň určitou sílu, překračující hranici mezi životem a smrtí.²¹

1.2 Název románu a význam titulu Meidžin

Název románu *Meidžin* odkazuje k nejvyššímu tradičnímu goistickému titulu, jehož držitelem byl v době děje románu právě jeden ze soupeřů v ústřední partii – Šúsaie Honimbó. Titul Meidžin je udělován i dnes, avšak jeho moderní, natož pak současné vnímání se od vnímání tradičního výrazně odlišuje, stejně jako způsob jeho získání i význam a postavení osoby Meidžina. Právě na pomezí tradičního a moderního vnímání titulu Meidžin stojí osobnost Meidžina Šúsaie. Lze tedy říci, že název románu odkazuje i k jeho tématu – nevyhnutelnému konfliktu starého a nového, tradičního a moderního.

Tradičně byl titul Meidžin udělován doživotně a mohl se jím stát pouze člověk, který – jak vysvětluje Suzuki – skrze tvrdou disciplínu dosáhl intuitivní schopnosti nahlédnout do skrytých hlubin svého umění; tedy kreativní génius, překročivší nejvyšší dovednostní stupeň.²² Meidžinové starých dob zaujímali zcela výjimečné postavení a jejich sebenáročnější rozměry byly v duchu hierarchického uspořádání společnosti ostatními hráči přijímány jako samozřejmost.²³ Meidžin mohl například libovolně určovat dobu a čas utkání, kdykoli prohlásit, že „pro dnešek se už hrát nebude“, stanovovat den příštího sezení a podobně.²⁴ Naproti tomu „moderní Meidžin“ je za účast v utkáních štědře placen, ale zároveň je svazován stejnými pravidly jako ostatní hráči, ba možná ještě přísnějšími, v rámci pragmatické a racionální snahy o zajištění *fair-play*. Právě mísení těchto dvou přístupů k titulu Meidžin charakterizuje dobu děje románu a je v románu patrné.²⁵

Po Šúsaiově smrti roku 1940 titul Meidžin ve svém tradičním smyslu zanikl. V letech 1961–1962 byl pak v modernizovaném pojetí, po vzoru hry *šógi*, obnoven – jako titul

²¹ Pilarcik, Marlene A. Dialectics and Change in Kawabata's 'The Master of Go.' *Modern Language Studies* [online]. 1986, 16(4), s. 9–21, s. 16–17.

²² Suzuki Daisetsu. *Zen and Japanese Culture*. Princeton University Press, 2019, 608 s., s. 223–224.

²³ Kawabata Jasunari. *Meidžin*. In: Kawabata Jasunari. *Tanečnice z Izu a jiné prózy*. Přeložila Vlasta Winkelhöferová. Praha: Odeon, 1988. s. 130–246, s. 165.

²⁴ Kawabata, *Meidžin*, s. 165.

²⁵ Viz 2.1.2 Meidžin jako goista.

udělovaný spolu s finanční odměnou²⁶ vítězi každoročního profesionálního turnaje, konaného pod záštitou *Nihon kiinu*²⁷ a za sponzorského přispění společnosti *Asahi šimbun*, přičemž tato moderní, „kapitalistická“ podoba titulu Meidžin přetrvává až do současnosti.²⁸

1.3 Kompozice románu

Román *Meidžin* je tvořen 41 krátkými číslovanými kapitolami a nepochybně lze říci, že jeho kompozice je poměrně složitá. Dílo kombinuje prvky objektivní reportáže s vypravěčovým citlivým subjektivním hodnocením událostí a osobností, s jeho asociativně navázanými úvahami o podstatě hry go, o pravidlech, o umění či o minulosti obou hráčů, jakož i s lyrickými pasážemi a popisem herního prostředí a okolní přírody. Tato volná, asociativní kompozice, která je pro Kawabatovy romány typická, evokuje kompoziční princip řazené básně *renga*²⁹. To má za následek relativně časté umístění chronologicky – a zdánlivě ani jinak – nenavazujících pasáží vedle sebe, což vyvolává určité napětí a dává dílu specifický rytmus, čímž přispívá k navození dojmu neustálého pohybu, a tedy celkovému dialektickému vyznění³⁰ románu.

Meidžinova smrt, tedy úplné vyústění děje románu, je odhalena už v první větě díla a konec ústřední partie je dále poprvé popsán v prvních třech kapitolách, což zaprvé anuluje veškeré napětí, které by mohlo vycházet z nejistého výsledku vyrovnaného střetu mezi Meidžinem a Ótakem, jak zmiňuje Rogers³¹, a zadruhé může jít o náznak nevyhnutelnosti výsledku, k němuž románový konflikt „starého“ a „nového“ spěje. To dále v kombinaci se zmíněným dialektickým vyzněním díla dává dohromady význam nevyhnutelnosti změny, nezastavitelnosti pokroku.

Pro román *Meidžin* je dále ovšem charakteristická i precizní a nepochybně promyšlená kruhová kompozice – dílo začíná i končí Meidžinovou smrtí. Samotná partie mezi Meidžinem a Ótakem začíná ve čtvrté kapitole, ale hned poté následují čtyři kapitoly pojednávající o době po Meidžinově propuštění z nemocnice, o pořizování Meidžinových

²⁶ Odměna vítězi turnaje o titul Meidžin činí v současnosti 37 000 000 jenů. Viz GoBase. *Japanese Go Tournaments* [online]. ©1994–2022 [cit. 30.3.2022]. Dostupné z: <https://gobase.org/games/jp/>.

²⁷ 日本棋院; Japonská asociace profesionálních hráčů go.

²⁸ Současným držitelem titulu Meidžin je Ijama Júta.

²⁹ Líman, Kawabatova lyrická technika ve Sněhové zemi, s. 31.

³⁰ Tedy vyznění ve významu neustálého plynutí či ustavičné změny.

³¹ Rogers, s. 224.

posmrtných fotografií a o stísněné atmosféře panující těsně před Meidžinovou hospitalizací. V kapitole devět³² se narativ následně vrací zpět k slavnostnímu zahájení partie.

Opakování určitých dějových událostí, připomínající intuitivní odbočky a cyklení lidského myšlení, lze v románu pozorovat v poměrně velké míře. Kromě kruhu, ohraničujícího celé dílo, a zahájení partie v kapitolách čtyři a devět je dalším důležitým příkladem malý kruh rámcovaný opakováním rozhovoru mezi Meidžinem a vypravěčem, v němž se Meidžin svěřuje s určitou předtuchou vlastní smrti.³³ Tento rozhovor se objevuje nejprve na začátku kapitoly 18:

Jednoho dne poté, co se partie opět rozběhla v Itó, jsem se Meidžina zeptal, zda po jejím skončení půjde znovu do nemocnice, anebo zda jako každý rok stráví zimu v lázních Atami. Meidžin se mi svěřil: „Nu... upřímně řečeno hlavní otázkou je, zda do té doby vydržím. Vlastně je mi samotnému záhadou, že se mi dodnes daří držet se na nohou a neulehnout.“³⁴

A následně se objevuje znovu na konci kapitoly 31:

Když jsem se ho zeptal, zda po skončení utkání bude jako každý rok trávit zimu v Atami či v Itó, anebo zda hodlá znovu jít do nemocnice, Meidžin mi odpověděl, jako by se mi svěřoval s nejtajnějšími myšlenkami: „No, upřímně řečeno, hlavní bude, jestli do té doby vydržím nebo nevydržím...“³⁵

Tematicky je obsahem kruhu ohraničeného tímto rozhovorem, zjednodušeně řečeno, přechod od Meidžinova zhoršujícího se zdravotního stavu přes jeho srpnovou hospitalizaci až k listopadovému propuštění a snaze o rehabilitaci. Tuto vnitřní smyčku označuje dále Pilarcik i jako určitý předěl v narativu románu, jelikož po 31. kapitole již děj plyne až nápadně chronologicky a bez větších odboček. Také podotýká, že tato změna v plynutí děje reflektuje změnu v chování a myšlení, kterou během svého pobytu

³² Je možné, že ani čísla kapitol, ve kterých se odehrává slavnostní zahájení partie, nejsou volena náhodně, nýbrž že předjímají utrpení a skon, které Meidžinovi partie přinese. Čísla čtyři a devět jsou Japonci totiž vnímána jako nešťastná, protože mohou mít v japonštině stejnou výslovnost jako slova smrt (*ši*; 死) a utrpení (*ku*; 苦).

³³ Srov. Pilarcik, s. 18–19.

³⁴ Kawabata, *Meidžin*, s. 179.

³⁵ Kawabata, *Meidžin*, s. 215.

v nemocnici Meidžin prodělal – především zmiňuje fakt, že Mistr si od té doby znatelně více všímá objektivního plynutí času.³⁶

Lze tedy říci, že složitá kompozice románu *Meidžin*, založená na intuitivně působícím střídání dějových pasáží s vypravěčovými úvahami či lyrickými pasážemi, jakož i strategickém opakování některých dějových událostí, pomáhá navodit celkový dojem neustálého pohybu, který koresponduje s tématem díla. Tento styl kompoziční výstavby navíc navazuje na japonskou literární tradici řetězených básní *renga*. Kruhová kompozice však dělá z románu zároveň kompaktní celek a menší smyčka, vzniklá opakováním rozhovoru mezi Meidžinem a vypravěčem, tematicky vyděluje dějový úsek o Meidžinově nemoci a značí také předěl v Meidžinově smýšlení. Fakt, že poté již plyne děj víceméně chronologicky, navíc pomáhá navodit dojem posunu myšlení směrem k modernímu racionalismu a pragmatičnosti.

³⁶ Pilarčík, s. 19.

2 Kontrast hlavních postav románu

Napětí a dynamika mezi soupeři ve hře go, jež vycházejí ze samotné povahy hry představující střet dvou protichůdných sil – černých a bílých kamenů –, jsou v románu *Meidžin* využity pro zdůraznění rozdílů mezi Meidžinem Šúsaiem a Ótakem v jejich povaze, přístupu ke hře i herním stylu. Na těchto dvou v mnoha ohledech protikladných osobnostech a průběhu jejich souboje je poté v románu založeno zpracování tématu konfliktu mezi tradičním a moderním Japonskem.

Chladná důstojnost stárnoucího Mistra, spolu s jeho bezvýhradným ponořením se do hry, jež má za následek Meidžinův harmonický, intuitivní herní styl, přímo navazuje na staletou tradici japonského umění go. Na druhé straně vřelý a společenský Ótake, typický svým nekonečným zvažováním všech možností a variant, stejně jako absurdně častými nervózními odchody na toaletu, ale i agresivní cílevědomostí, ženoucí ho za každou cenu k vítězství, představuje moderní vlnu západního racionalismu.

2.1 Meidžin Šúsai Honimbó

2.1.1 Meidžin jako člověk

„Svěží a živý dojem z veselé rozlehlé krajiny u ostrova Óšima, podpořený ještě novomanželskými páry, které si sem vyjely na svatební cestu, nechává Meidžina lhostejným, jelikož zabručí: ‚Musí se tu asi nudit.‘“³⁷

Meidžin Šúsai Honimbó je v románu *Meidžin* prezentován jako pětadesátiletý³⁸ muž, který už začíná trpět neduhy stáří. Kvůli nemocem, jako je nedomykavost srdeční chlopně, musí být jeho partie na delší dobu přerušovány; je rozmarný, roztržitý, netaktní či necitlivý a dopouští se dokonce nezdvořilostí, zároveň je však upřímný, bezelstný a místy se chová až vtipně dětsky.

Co se vzhledu týče, je Meidžin velmi malého vzrůstu – měří pouhých 150 centimetrů. Nicméně na tak nízkého člověka má nezvykle dlouhý trup. To ovšem znamená, že už příliš prostoru nezbyvá na nohy, jež má velice tenké, takže působí nespolehlivým dojmem, a lékař, povoláný kvůli Meidžinově chorobě, se až diví, že Mistra unesou. Tento lékař se

³⁷ Kawabata, *Meidžin*, s. 140.

³⁸ Narodil se roku 1874, a několik dní před začátkem své poslední partie – v červnu 1938 – tedy podle tradičního japonského způsobu oslavil pětadesátiny, ovšem podle západního způsobu mu bylo teprve 64 let.

dále také vyjadřuje, že Meidžin má „tělo podvyživeného dítěte“³⁹ – váží pouze něco přes 30 kilogramů. Proto mu i léky musí být dávkovány jako třinácti- či čtrnáctiletému dítěti. Navíc má obecně velmi nízkou tělesnou teplotu, méně než 36 °C.

Meidžin je bezdětný a bydlí sám s manželkou v domě v Setagaji, který je pro ně možná příliš velký. Manželka Meidžina věrně provází životem a on k ní zřejmě má blíže než ke komukoli jinému, přesto však často nevnímá její starostlivost, nebere na ni ohledy a neotevívá jí zcela své srdce. Vzhledem ke své neempatičnosti a introvertní povaze nemá Meidžin kromě svých žáků ani mnoho přátelských kontaktů, a navíc jeho oblíbený žák, šestý dan Sódži Ogiši, který byl „jeho jedinou oporou a nadějí“⁴⁰, zemřel velmi mladý – již roku 1924. A tak v poslední kapitole románu, když se vypravěč dozvídá o Mistrově smrti, pronese, že Meidžin byl vlastně vždycky osamělý.⁴¹

Meidžin je tedy člověk, který málokdy vyjadřuje své emoce či cokoli, co se děje v jeho nitru. Například dlouhou dobu stoicky snáší své bolesti, aniž by se svěřil, a i když je nemocen, tváří se, jako by se nic nedělo. Dále během své poslední partie nikomu nepoděkuje, a ani Meidžinův dlouholetý podporovatel Zekken Hirocuki od něj za třicet let spolupráce nikdy neslyšel slova díky či prosby. Také když za ním přijde někdo s žádostí o radu či pomoc, má Mistr tendenci upadnout do „roztržitého mlčení“⁴², čímž přivádí lidi do trapné situace. V takových chvílích musí vždy zasáhnout Meidžinova manželka, která za něj řeší většinu zdvořilostních záležitostí (děkování, návštěvy apod.), jakož i poplašeně zachraňuje situaci, když se Meidžin dopustí nějakého prohřešku. Swann tuto Meidžinovu roztržitost a necitlivost vnímá jako „pochopitelnou omezenost vycházející z naprostého ponoření se do svého umění.“⁴³

Meidžin je kuřák, po večerech se rád napije *sake*, a – když na to má náladu – živě vypráví příběhy ze starých časů či povídá o věcech, které ho zaujaly nebo na které zrovna myslí. Nicméně, kromě hraní her nemá prakticky žádné koníčky. Vyhýbá se fyzické aktivitě, a i když se třeba vypraví na výlet, jak vyjadřuje úvodní citát této části práce, máloco ho dokáže vytrhnout z lhostejnosti.

³⁹ Kawabata, *Meidžin*, s. 141.

⁴⁰ Kawabata, *Meidžin*, s. 184.

⁴¹ Kawabata, *Meidžin*, s. 246.

⁴² Kawabata, *Meidžin*, s. 180.

⁴³ Cit. In: Pilarcik, s. 11.

Jedinou Meidžinovou zábavou je tedy hraní her, do kterých se vždy ponoří celou svou myslí jako nadšené dítě, ať už jde o *šogi*, *rendžu*, *madžong* nebo kulečník. Toto ponoření se do hry způsobuje, že Meidžin nevnímá nejen čas, který na své „rozvláčné uvažování“⁴⁴ spotřebuje, ale ani nechuť, podráždění a nudu, které tím vyvolává ve svých soupeřích. Proto si ani neuvědomuje, „že s ním lidé hrají neradi a jen proti své vůli.“⁴⁵ Lze říci, že svou pomalou hrou Meidžin ostatní dráždí, až vypadávají z rytmu, což může být pro něj ve hře výhodné. Toto však rozhodně není Meidžinův záměr; on se pouze plně soustředí na svou hru, a podobné taktizování či kalkulování s psychickým stavem soupeře naopak odsuzuje.

Vzhledem k tomu, že ve skoro každé chvíli volna vyzývá ostatní k hraní toho či onoho a že takové partie často pokračují i hluboko do noci, můžeme tvrdit, že Meidžin je soutěžními hrami až nezdravě posedlý, ale vypravěč soudí, že právě jediné jiné hry mu umožňují duševní odpočinek, protože jeho úzce zaměřenou mysl chvilkově odpoutají od go.⁴⁶ Přesto, když se Mistr ani po sezení 10. srpna, těsně před svou hospitalizací, nedokáže obejít bez hraní her, vypravěč má pocit, že asi „musí prožívat pekelná muka.“⁴⁷

Hry jsou tedy pro Meidžina velmi důležité, a proto když jeden večer v hotelu již nezbyl nikdo, s kým by si mohl zahrát *madžong*, je z toho dětsky zklamaný a vypravěče, který se také chystá odjet, se v ten moment hluboce dotkne Mistrova opuštěnost.⁴⁸ Z úzkosti a omezenosti Meidžinova zaměření dále do značné míry vychází jeho rozržitost a nedovtipnost, kvůli kterým mnohdy nedokáže správně odhadnout pocity druhých, což může vytvořit buď vtipnou, nebo naopak velmi napjatou situaci. Není tedy příliš společenský, ani se zvláště nesnaží být; žádnou svou nezdvořilost však nemyslí zle, a naopak vše, co říká, míní zcela upřímně.

2.1.2 Meidžin jako goista

*„Z té zvolna krácející postavy, která se právě zvedla od hrací desky, vanula zvláštní tichá melancholie. Jako by nepatřila do tohoto světa. Připadala mi takřka jako poslední památník doby Meidži.“*⁴⁹

⁴⁴ Kawabata, *Meidžin*, s. 181.

⁴⁵ Kawabata, *Meidžin*, s. 181.

⁴⁶ Kawabata, *Meidžin*, s. 199.

⁴⁷ Kawabata, *Meidžin*, s. 201.

⁴⁸ Kawabata, *Meidžin*, s. 193–194.

⁴⁹ Kawabata, *Meidžin*, s. 171.

Hned v první větě románu je čtenáři Meidžin Šúsai představen s ohledem na jeho návaznost na goistickou tradici, mající počátek dávno před událostmi děje díla – jako „v pořadí jedenadvacátý nositel jména Honimbó⁵⁰ a držitel titulu Meidžin ve hře go.“⁵¹ Od začátku je tedy patrný obrovský význam jeho osobnosti pro svět profesionálního go, který je v textu dále mnohokrát zmiňován, rozebírán a konkretizován.

Meidžin neměl sobě rovného, zastínil všechny své současníky, a ani nikdo z následující generace nedosáhl takového postavení jako on. Meidžin Šúsai „nesl na svých bedrech břímě celého vývoje moderního go“⁵², přičemž nejprve musel překonat mnohé těžkosti a strádání, ale díky tomu jeho umění následně zářilo v obdobích Meidži, Taišó i Šówa, a tak výrazně přispěl k novodobému rozkvětu hry, ba stal se přímo jejím symbolem a zosobněním.

Vyšel jako vítěz z řady klíčových utkání, v nichž „prokázal mimořádně silnou hru“⁵³, načež se stal Meidžinem, a lidé ho dokonce začali idealizovaně označovat za „neporazitelného“. Jako Meidžin poté sehrál tři mistrovské partie – první v roce 1926 jako představitel *Nihon kiinu* proti reprezentantovi konkurenční asociace, sedmému danu Kariganemu, druhou s *handicapem* proti nadějnému pátému danu Wu Čching-jüanovi roku 1933, a poslední, partii před svým odchodem z aktivního působení, proti sedmému danu Ótakemu roku 1938. Proti Kariganemu zvítězil Meidžin podle očekávání, jako už mnohokrát dříve. Wu se proti Mistrovi pokusil uplatnit nové *fuseki*⁵⁴ a zdálo se, že má šanci zvítězit, ale nakonec ho Meidžin porazil díky geniálnímu 160. tahu.⁵⁵ Až ve své poslední partii je Meidžin poražen a nedlouho poté umírá.

Pouhé tři partie se z dnešního pohledu, kdy musí hráč svůj titul Meidžin každý rok obhajovat proti vyzyvateli, zdají jako nemyslitelně málo, ale ještě v první polovině 20. století byl titul Meidžin tradičně udělován doživotně a bylo běžnou praxí, že se Meidžin vyhýbal i cvičným partiím s vážnými soupeři, aby neutrpěla jeho autorita, natož

⁵⁰ Označení tehdy nejvlivnější goistické školy, a zároveň rodové jméno jejího nejvyššího představitele. Po Šusaiově smrti se titul Honimbó stal prvním titulem, o který se začaly hrát pravidelné profesionální turnaje, a i dnes jde o jednu z nejvýznamnějších goistických poct v Japonsku.

⁵¹ Kawabata, *Meidžin*, s. 131.

⁵² Kawabata, *Meidžin*, s. 225.

⁵³ Kawabata, *Meidžin*, s. 166.

⁵⁴ 布石; Zahájení partie; rozmístění prvních několika tahů předjímající celkovou strategii.

⁵⁵ Existuje podezření, že tento tah vymyslel Meidžinův žák, pátý dan Maeda, vypravěč si to však spíše nemyslí.

pak skutečným soubojům. Také v tomto spočívá jeden z předělů, které Meidžin Šúsai představuje. Stojí totiž na pomezí dvou vnímání titulu Meidžin, a právě v jeho době se tak prolíná „zbožňující úcta k idolu se snahou svrhnout jej.“⁵⁶

Na jedné straně se Ótake, rozhodčí partie, činovníci i vypravěč k Mistrovi chovají s hlubokou úctou a relativně často se mu snaží vyhovět – jako když Ótake přebírá zodpovědnost za výběr hotelu, kde Meidžina v noci ruší řeka – či mu jemně naznačují, co má udělat, aby ho ušetřili trapné situace – několikrát v souvislosti s pečetením tahu⁵⁷, s nímž se Meidžin v partii setkává poprvé, ale také při počítání bodů na konci utkání, když je již jasné, že prohrál.

Na druhé straně, Meidžin leckdy pravidla a dohodnuté podmínky opomíná, protože je zvyklý na své výjimečné postavení, a jeho rozmary dávají vzniknout konfliktům. Například odjezd z Itó do Hakone musí být odložen, jelikož Meidžin si chce ještě zajít k holiči. V tomto případě se ještě podaří mladšího Ótakeho, jenž už je plně připraven na cestu, uchlácholit, avšak jeho ochota ustupovat rychle opadá, a tak – obzvláště po propuknutí Meidžinovy choroby – vyústí Mistrovo porušování pravidel několikrát až v Ótakeho prohlášení, že z partie raději odstoupí. V nejvypjatější situaci však nakonec naopak Meidžin ustupuje, přičemž se ukáže, že pořadatelé po zjištění problému konfrontovali rovnou Ótakeho, aniž by zkusili odporovat Meidžinovi, přestože ten na své vůli tentokrát zřejmě tolik netrval.

Obecně by se dalo říci, že Meidžin přísnými pravidly při své poslední partii trpí. Především pak systém „konzervování“, v jehož duchu jsou hráči nuceni zůstat po dobu partie v podstatě uvězněni v hotelu, se ukazuje vůči starému Mistrovi krutý a nemorální. V kombinaci s plnými čtyřmi dny volna mezi sezeními a čtyřiceti hodinami povoleného hracího času pro každého hráče trvá totiž partie extrémně dlouho a bez možnosti uniknout od hry a rozptýlit se doma jde o velkou psychickou zátěž. Navíc moderní pravidla jako pečetení tahu vystavují Meidžina taktikám a kalkulacím, které odsuzuje, což vede k tomu,

⁵⁶ Kawabata, *Meidžin*, s. 164.

⁵⁷ Pečetení tahu je pravidlo využívané při partiích trvajících déle než jeden den. Bylo zavedeno, aby minimalizovalo nevýhodu hráče, odehravšího poslední tah dne, protože jeho soupeř mohl o svém následujícím tahu přemýšlet až do dne dalšího sezení, aniž by spotřebovával svůj hrací čas. Pravidlo spočívá v tom, že poslední tah dne se neodehraje na desce, ale hráč ho pouze zanesení do diagramu, který se vloží do zapečetěné obálky, a až na začátku následujícího sezení je tah „rozpečetěn“, tedy umístěn na desku a odhalen soupeři.

že když spatří Ótakeho poněkud samoúčelný 121. pečetěný tah, je Mistr znechucen a vyveden z rovnováhy a právě toto hnutí myslí ho nejspíš nakonec přivede k porážce.

Meidžin, a do jisté míry i vypravěč, vidí ve využívání a zneužívání pravidel, ke kterému se někteří mladí hráči uchylují, poskvřňování uměleckého aspektu hry: „*Z umění go vymizela tradiční japonská, lépe řečeno orientální krása a vůbec všechno se změnilo v počítání a regule.*“⁵⁸ Přirozenou snahou o zajištění spravedlivého soupeření tak bylo go ochuzeno také o typickou úctu ke starším, ba i o vzájemnou úctu mezi lidmi.

Pro Meidžina představuje go, stále v duchu dávné tradice, „cestu v umění i v životě.“⁵⁹ Vnímá go jako tradiční japonskou uměleckou disciplínu, která spojuje estetické a náboženské hodnoty – tedy jako *geidó*.⁶⁰ Go se vyvíjelo v duchovní spřízněnosti s japonskými bojovými uměními, jakož i s náboženským smýšlením, a tak „*[j]e prodchnuto tradiční východní mysteriózností [a] má v sobě povznášející ušlechtilost.*“⁶¹ Nejde tedy primárně o soutěž či souboj, nýbrž o způsob seberealizace, ba cestu k dosažení určité formy osvícení skrze disciplínu.⁶² V Meidžinově hře je proto zřetelně cítit vliv „*hluboké pokory, samozřejmě a vděčně přijímající tíhu tradice, jak ji vytvořila minulá staletí,*“⁶³ kterou Boháčková přímo spojuje s japonským uměním a citem pro krásu.

Souvislost hry go s buddhistickou tradicí je zdůrazněna také uvedením toho, že rodové jméno Honimbó je původně název vedlejší budovy chrámu Džakkódži v Kjótu⁶⁴ a všichni držitelé tohoto jména, od prvního Meidžina Sansy až po Meidžina Šúsaie, také přijali kněžské svěcení.⁶⁵

Dále Meidžinova neoblomná koncentrace na hru, a tedy na přítomný okamžik, kterou lze z psychologického hlediska označit jako stav *flow*, reprezentuje zenový koncept prázdné mysli. Meidžin, zabraný do hry, zcela nevnímá dění kolem sebe – neslyší hlasité závany

⁵⁸ Kawabata, *Meidžin*, s. 163.

⁵⁹ Kawabata, *Meidžin*, s. 163.

⁶⁰ 芸道; typickým příkladem je umění čajového obřadu – *sadó*; Carriere, Peter M. Writing as tea ceremony: Kawabata's geido aesthetics. *International Fiction Review* [online]. Gale Literature Resource Center. 2002, 29(1–2), 52–61, s. 52.

⁶¹ Kawabata, *Meidžin*, s. 205.

⁶² Srov. Feenberg, Andrew. Alternative Modernity? Playing the Japanese Game of Culture. *Cultural Critique* [online]. University of Minnesota Press. 1994, 29, s. 107–138. s. 111–116.

⁶³ Boháčková, Libuše. Cit pro krásu. In: Boháčková, Libuše a Vlasta Winkelhöferová. *Vějíř a meč: kapitoly z dějin japonské kultury*. Praha: Panorama, 1987. s. 233–296, s. 235.

⁶⁴ Kawabata, *Meidžin*, s. 205.

⁶⁵ Řeholní jméno Meidžina Šúsaie zní Ničion.

větru ani bubínek kolemjdoucího potulného mnicha, nepostřehne smích a povyk hostů ve vedlejší místnosti, ba ani dětský pláč, za který se mu manželka dokonce přijde zahanbeně omluvit. Jak již bylo zmíněno výše, nevnímá většinou ani svého soupeře a je plně ponořen do vlastní hry.

Kvůli tomuto ponoření do hry není ani čas pro Meidžina vědomým faktorem, což dokazuje jeho občasné podivování se nad počtem odehraných tahů či množstvím spotřebovaného hracího času. Meidžin má sklony k dlouhému uvažování, ale jeho hra přesto působí spontánně a lehce, což je charakteristické pro jeho intuitivní a meditativní přístup.⁶⁶ Navíc ani v pokročilém věku neztrácí Meidžin svůj zápal a i v poslední partii svého života zahraje zcela nový tah – 20. tah.

Meidžin je tedy jednoznačně nejvýznamnější osobností v goistických kruzích své doby. Hraje silnou, ale svým způsobem i lehkou a intuitivní hru, která vychází z jeho absolutního ponoření do partie. Stojí na přelomu vnímání samotného titulu Meidžin, a proto se k němu všichni chovají uctivě, ale také je od něj přísně vyžadováno dodržování moderních pravidel cílících na potlačení jeho výhod. Z jeho pohledu však tato nová pravidla, a především mladí hráči, kteří je zneužívají, neodpustitelně poskvřňují umělecký aspekt hry go, kterému Meidžin zasvětil svůj život do takové míry, že když sedí za *gobanem*, na všechny okolo působí velikost jeho hráčské osobnosti. Ta na jednu stranu silně kontrastuje s jeho drobnou postavou, zároveň však nikoli, protože vzhledem k nepoměrně dlouhému trupu vypadá Mistr při sezení *seiza* s rovnými zády za *gobanem* i zcela reálně větší než obvykle. Skoro jako by se tělo přizpůsobilo jeho stylu života a cestě jeho uměním, potažmo jako by jeho pomíjivá tělesná schránka byla stvořena právě proto, aby mohla usednout za *goban*.

2.2 Držitel sedmého danu Ótake

2.2.1 Ótake jako člověk

„To dělají ledviny. A slabé nervy... Jakmile usilovně přemýšlím, mám nutkání jít na stranu.“ Tento Ótakeho zvyk se stal dokonce oblíbeným námětem novinových klet a karikatur v goistických časopisech. Psalo se v nich například, že kdyby se jeho cesty na

⁶⁶ Pilarcik, s. 12.

toaletu během celé partie převedly na vzdálenost na silnici Tókaidó, došel by až do Mišimy.“⁶⁷

Držitel sedmého danu Ótake je silně rodinně založený člověk. Je mladý – v době ústřední partie románu třicetiletý – a často veselý, jak lze usuzovat z několika jeho vtipných poznámek, které jsou v románu zaznamenány. Váží okolo šedesáti kilogramů, nosí brýle a vyznačuje se též zodpovědností a zásadovostí. Zároveň je však, jak vyjadřuje úvodní citát, velmi nervózním typem člověka; přes svůj mladý věk trpí čas od času zdravotními neduhy a užívá pravidelně množství léků.

Ótake bydlí se svou početnou rodinou v rozlehlém domě v Hiracuce, přičemž jeho domácnost čítá v době partie s Meidžinem deset osob – Ótakeho s manželkou, jejich tři děti, Ótakeho rodiče a tři Ótakeho žáky. Počet žáků, které Ótake se ženou vychovávají spolu s vlastními dětmi, se však v průběhu několika let po hře ještě navyšuje a pod jednou střechou pobývá až 16 osob. Právě tehdy se vydává na návštěvu vypravěč a plnou měrou pocítuje hřejivou rodinnou atmosféru, která v domě panuje. Ótake nezapře svou velkou lásku k dětem – vlastním i cizím. Obě Ótakeho starší dcery už v mladém věku projevují zájem o hru go a Ótake se láskyplně vyjadřuje, že pokud projeví talent a budou dělat pokroky, vážně uvažuje o tom, že by z nich vychoval profesionální hráčky. Nejmladšímu Ótakeho dítěti, synovi, je v době partie osm měsíců, a když s ním Ótakeho manželka přijede do hotelu, kde partie probíhá, vypravěč je jím tak okouzlen, že o něm dokonce napíše v novinách. Vypravěči připadá, že onen malý Momotaró⁶⁸ přímo zosobňuje statečnou duši svého otce.⁶⁹

Ótakeho životní styl a založení vysvítají na povrch také ve chvílích, kdy je na scéně jeho srdečná a starostlivá manželka. V srpnu v Hakone například, když se partie ocitne na mrtvém bodě, protože nemocný Meidžin potřebuje změnu pravidel, aby mohl pokračovat ve hře, se Ótake nechá manželkou přesvědčit k přistoupení na změny, byť vůči slovům činovníků i svých přátel byl zcela neústupný. Také v době, kdy jsou hráči izolováni v hotelu, Ótake své ženě domů každý večer telefonuje, přičemž samozřejmě nesmí prozradit nic konkrétního o stavu partie, ale vždy podá alespoň stručnou zprávu. Kdykoli v takovou chvíli vypravěč zaslechne Ótakeho hlas, zmocní se ho přátelské sympatie.⁷⁰

⁶⁷ Kawabata, *Meidžin*, s. 174.

⁶⁸ „Broskevníček“; populární japonská pohádková postava – chlapec narozený z broskve.

⁶⁹ Kawabata, *Meidžin*, s. 155.

⁷⁰ Kawabata, *Meidžin*, s. 136.

Ótake je vřelý a příjemný člověk, který si rád zavtipkuje. Například při dešti podotýká, že možná i nebe má ledvinové potíže jako on, nebo když si omylem navlékne kalhoty *hakama* obráceně, prohlásí, že tak to nejsou *hakama*, ale *makaha*. Stejně jako Meidžin, i Ótake ve volném čase rád hraje deskové hry jako *šógi*, avšak v porovnání s Meidžinovou posedlostí si Ótake hraní *šógi* uvolněně užívá a rozpustile si při něm prozpěvuje dětské a lidové písně, či vlastní parodie, do kterých komponuje své oblíbené žerty. Dne 11. července Ótake ke svému zpěvu při hraní *šógi* dokonce strhne i Meidžina a pro všechny je to radostná hra.

Zároveň je Ótake ovšem i velmi nervózní typ člověka. Zřejmě se v něm kombinuje částečná hypochondrie se skutečnými problémy a psychogenními potížemi způsobenými právě jeho citlivou a nervózní povahou. Několikrát si v románu stěžuje na žaludeční bolesti a kvůli ledvinovým problémům musí až chorobně často chodit na toaletu. Pravidelně také užívá několik druhů léků, přičemž na stolku mu jich stává nejméně deset – například lék proti nedokrevnosti mozku či oční kapky, trefně nazvané *Smile*. Navíc využívá služeb a dbá i životních rad jistého léčitele Tógóa, mistra v umění vztahování dlaní, jehož metody také doporučuje svým přátelům z goistických kruhů, a každé ráno čte Lotosovou sútru, která byla v Japonsku 20. století populární (byť nejvíce až po druhé světové válce) kvůli nově vznikajícím sektám a hnutím, vycházejícím z učení mnicha Ničirena.

Ótake je tedy moderní mladý muž se smyslem pro humor, který nepochybně žije šťastným rodinným životem. Je společenský, zdvořilý a chová se přirozeně, což je pozitivně vnímáno lidmi v jeho okolí, protože tak dokáže vytvořit pro všechny příjemnou atmosféru. Jako mnozí lidé jeho doby se i Ótake do značné míry spoléhá na moderní medicínu a uchyluje se k užívání léků, přestože ve svém věku by ještě takové potíže se zdravím mít nemusel. Jde v jeho případě totiž, minimálně do určité míry, o somatizované problémy vycházející z nervóznosti jeho mysli, když je pod tlakem.

2.2.2 Ótake jako goista

„Pokaždé ráno toho dne, kdy se mělo hrát, byl Ótake jako vyměněný. Zamklle a zasmušile pocukával rameny, pokrčenými víc než obvykle, a energicky rázoval sem tam po chodbě. Z jeho úzkých očí pod masitými víčky sršela bojovnost.“⁷¹

⁷¹ Kawabata, *Meidžin*, s. 168–169.

Ótake je v románu *Meidžin* vypravěčem přímo označen jako „hráč budoucnosti [a] zástupce nové generace, která převezme v proudu dějin do svých rukou dědictví minulosti,“⁷² a vedle svého přítele a rivala Wu Čching-jüana je nejsilnějším představitelem mladých aktivních goistů své doby. Goisticky vyrostl pod patronací *Nihon kiinu* v době moderního rozkvětu japonského go a je velmi oblíbenou osobností.

Na mistrovském turnaji, z něhož měl vzejít Meidžinův vyzyvatel, vyhrál Ótake všechna utkání, přičemž porazil i dva své staré učitele – Suzukiho a Kubomacua. Naopak na jarním turnaji *Nihon kiinu* však všech svých osm partií prohrál. Tato nevyrovnanost výsledků může být vysvětlena dvěma způsoby. Zaprvé Ótakeho cílevědomostí, s níž se pustil do souboje s Meidžinem Šūsaiem, kteroužto partii považoval prokazatelně za extrémně důležitou. Zadruhé pak určitým zásahem osudu či vyšších mocí, řídicích běh dějin, jelikož vypravěč na toto téma podotýká, že Ótake je v přelomové partii s Meidžinem jednoznačně vhodnějším reprezentantem současných mladých hráčů, než by byli veteráni Suzuki a Kubomacu.⁷³

Ótakeho go lze charakterizovat jako velmi pevnou, pomalou silovou hru, díky které Ótake nepadne do žádné ze soupeřových léček. Aby tak pevné hry dosáhl, musí se občas uchýlit k velmi těžkopádným tahům, jakým je například 47. tah, který Meidžin později hodnotí jako „příliš měkký a nerozhodný“,⁷⁴ přestože Ótake i Wu v něm vidí tah správný. Dále tento ponurý styl hry vyžaduje neustálé vědomé zvažování, analyzování a plánování, což může leckdy vést k Ótakeho mentálnímu vyčerpání a nerozhodnosti. Navíc jde o časově velmi náročnou činnost, jak nejlépe vystihuje Ótakeho celkový spotřebovaný hrací čas – neuvěřitelných 34 hodin 19 minut (o skoro 15 hodin více, než spotřeboval Meidžin, a více než trojnásobek hracího času běžné profesionální partie). Jak podotýká Pilarcik, Ótake neustále bojuje s odbíjejícím časem.⁷⁵ Kromě toho si přehrává a studuje partie i po večerech ve svém volném čase.

Napětí, generované Ótakeho neustálým udržováním pozornosti a dlouhodobým vynakládáním vědomého úsilí směřujícího k vítězství, se uvolňuje při hře skrze jeho neklid, nervózní pohyby, žertování, sbírání neviditelných snítek prachu na *gobanu*, jakož

⁷² Kawabata, *Meidžin*, s. 223.

⁷³ Kawabata, *Meidžin*, s. 224.

⁷⁴ Kawabata, *Meidžin*, s. 210.

⁷⁵ Pilarcik, s. 13.

i prostřednictvím fyziologické potřeby častého močení, ba i žaludečních bolestí či omdlévání.

Aby Ótake svým způsobem vyvážil čas spotřebovaný dlouhým přemýšlením o všech možných variantách, je ve chvílích, kdy se nakonec ocitá v časové tísní, schopen v až zstrašujícím duševním vzepětí odehrát v poslední minutě přes sto tahů. Jde o grandiózní manifestaci Ótakeho cílevědomé koncentrace a nezdolného odhodlání. Počátky tohoto „špurtu“ lze pozorovat ve chvílích, kdy Ótake přechází do útoku a snaží se kousek po kousku ukusovat z území soupeře. V okamžicích, kdy se schyluje k tomuto útoku, Ótake přímo vyzařuje energii a sebevědomí a dokáže zahrát i velmi náročný tah – jako například 63. tah – během pouhé minuty. Postupně se v něm dále hromadí odhodlání, až jeho mysl začne překypovat záměry a nápady, a po nějakých bolestech či nepohodlí už ani nehlesne.

Ótakeho neotřesitelná cílevědomost vychází do určité míry také z toho, že partie proti Meidžinovi je pro něj velmi důležitá. Také právě proto, že jeho soupeřem je Meidžin, trvá rigorózní Ótake tolik na přísném dodržování stanovených pravidel. Jakýkoli ústupek Mistrovým rozmarům totiž může způsobit, že bude muset ustupovat dál a dál, čímž si připraví vlastní porážku. Tento přístup, usilující o rovnou hru, a tedy popírající privilegia, kterým se tradičně těšil významnější hráč, je typický nejen pro Ótakeho, ale i celou generaci a epochu, kterou reprezentuje. Ótake se zprvu staví nekompromisně i ke změnám, které si vynucuje Meidžinův zdravotní stav, ale nakonec se téměř vždy nechá umluvit a podlehne argumentu zodpovědnosti, již nese vůči starému Meidžinovi jako jeho soupeř v poslední hře před odchodem. Zároveň se k Mistrovi často chová ohleduplně – například přijímá zodpovědnost za výběr hotelu v Hakone, kde se Meidžin nemůže vyspat, a s omluvou hledá nový hotel.

Ótake sám pravidla samozřejmě uznává a dodržuje, ale navíc jich umí i vhodně využít. Několikrát v románu použije samoučelný pečetěný tah, ať už pro získání času na přemýšlení, či pro narušení rovnováhy soupeře. Tím, že zapečetí tah, na který musí jeho soupeř reagovat, získává totiž možnost přemýšlet o svém následujícím tahu až do dalšího sezení. Ótake se také nebojí neortodoxních či agresivních tahů, jako 69. a 121. tah, které využívají všech dostupných prostředků a jejichž hodnocení ostatními postavami je přinejlepším ambivalentní, jelikož zcela bezohledně narušují harmonické plynutí hry jakožto uměleckého díla.

Držitel sedmého danu Ótake je tedy silný hráč, pro nějž je typická těžkopádná, houževnatá hra zakončená agresivním sprintem, která působí „jako potlačený výkřik stoupající až odněkud ze dna duše.“⁷⁶ Je schopen velmi dlouho soustředěně přemýšlet, což se však podepisuje na jeho neklidném chování a způsobuje v kombinaci s jeho nervózní povahou i zdravotní potíže. Dbá na moderní vnímání *fair-play*, a hru go tedy chápe spíše jako soutěž než jako uměleckou disciplínu. V partii reprezentuje celou svou generaci a je odhodlán využít všech dostupných prostředků, aby dosáhl vítězství; a to až do takové míry, že vypravěč soudí, že by i bez Meidžinova chybného 130. tahu partii vyhrál, „i kdyby měl třeba rozhrzat kameny.“⁷⁷ Na druhou stranu stále chová k osobě Meidžina Šúsaie a jeho stylu hry úctu, a uvědomuje si i zodpovědnost, kterou vůči němu a jeho umění má.

2.3 Porovnání soupeřů a hodnocení vypravěčem

Meidžin Šúsaie i sedmý dan Ótake jsou nepochybně oba velmi silní hráči, což dokazuje vyrovnanost jejich partie, jejich síla však plyne ze zcela odlišného základu. Ótakeho síla vychází z vědomého soustředění vedeného neoblomnou cílevědomostí, zatímco Meidžin čerpá inspiraci nevědomě – kdesi v tajemných hlubinách svého citu pro tradiční uměleckou harmonii hry go.

Meidžin chápe go jako umění, kterému zasvětil svůj život, a právě proto je schopen nahlédnout jeho hloubku a přirozeně se do něj ponořit. Naproti tomu Ótake, který se plně zaměřuje na soutěžní aspekt hry go, si musí nejprve pečlivě připravit půdu, opevnit se na svých pozicích, a následně se vrhá do útoku směřujícího k vítězství, při němž se teprve nechává strhnout proudem hry. Toto Ótakeho vědomé úsilí lze chápat i přímo jako překážku, znemožňující mu ponořit se plně do umělecké podstaty hry jako Meidžin. Jak vysvětluje Ueda na příkladu umění *sadó* s odkazem ke slovům mistra Sókeie⁷⁸ – přirozená komunikace hostitele a hosta při čajovém obřadu je vhodná; jejich snaha o přirozenou komunikaci však nikoli, jelikož vědomá snaha sama o sobě je svým způsobem nucená a nepřirozená.⁷⁹

⁷⁶ Kawabata, *Meidžin*, s. 218.

⁷⁷ Kawabata, *Meidžin*, s. 244.

⁷⁸ Legendární zenový mnich, žijící ve druhé polovině 16. stol.; mistr umění čajového obřadu a jeden z hlavních žáků Sen no Rikjúa.

⁷⁹ Ueda Makoto. *Literary and Art Theories in Japan*. Ann Arbor: Center for Japanese Studies University of Michigan, 1991, 274 s., s. 96.

Ótake k Meidžinovu stylu hry, jakož i k Meidžinovi samotnému ovšem chová úctu, a nelze tedy tvrdit, že by se od goistické tradice zcela distancoval, jak dokazuje například jeho volba tradičního zahájení v partii s Mistrem. Tím stojí do určité míry v kontrastu vůči Američanovi, kterého v románu vypravěč náhodou potkává a o kterém poznamenává, že jeho styl hry nemá ducha, protože v jeho zemi neexistuje žádná tradice, o níž by se opřel, a postrádá zároveň inherentní japonskou soutěživost. Ótake se o Meidžinem reprezentovanou goistickou tradici bezesporu opírá, a pokud jde o soutěživost a ctižádostivost, překonává možná i samotného Meidžina.

Mimo hru se stárnoucí Meidžin často roztržitě ztrácí ve vlastních myšlenkách a nelze o něm říci, že se chová společensky, ba spíše naopak. Přesto se ale dokáže i uvolnit, obzvláště nad sklenkou *sake*, a povyprávět například o starých časech. V tom lze vidět do určité míry vliv duševního klidu a zaměření se na přítomný okamžik, z něhož vychází poté i Meidžinovo zenové soustředění při hře. Do značné míry je pro Meidžina dále charakteristická až dětská upřímnost a naprostá bezelstnost.

Ótake je naopak hovorný, vtipný, vřelý a zdvořilý; vyznačuje se láskou k dětem a má početnou rodinu, což ostře kontrastuje s poněkud chladnou aurou osamocенého Meidžina, která je zdůrazněna i jeho nízkou tělesnou teplotou. Kromě toho je i samotná Ótakeho tělesná schránka jaksí pevněji zasazena do reálného světa než Meidžinova – už jen tím, že Ótake váží téměř dvakrát tolik co Meidžin. Zároveň je ovšem Ótake kvůli napětí, vznikajícímu z jeho neustálého analyzování a plánování, často nervózní a neklidný, což se dokonce projevuje fyziologicky a nutí Ótakeho, navzdory jeho mladém věku, užívat množství moderních léků.

Vypravěč má k oběma hráčům jednoznačně kladný vztah, a dokonce zastává v románu několikrát aktivně roli prostředníka při urovnávání sporů mezi nimi. Jako zpravodaj píšící pravidelně do novin reportáže o průběhu partie s nimi je neustále v kontaktu a v románu se zmiňuje, že aby svými reportážemi vzbudil zájem laické veřejnosti, rozhodl se zaměřit právě na samotné hráče. Proto je líčení jejich vzhledu, chování či gest věnován značný prostor i v románu *Meidžin*.

K Meidžinovi chová vypravěč hlubokou úctu, což je patrné například z toho, jak s ním mluví, nebo s jakou pečlivostí a nervózními obavami se zhostí úkolu pořízení Meidžinových posmrtných fotografií. Vypravěč obdivuje Meidžinův styl hry, který přirovnává k plynoucím oblakům, a píše, že právě možnosti pozorovat Mistra vděčí za

poznání, že hra go skutečně představuje druh umění.⁸⁰ Tyto vypravěčovy sympatie vůči Meidžinovi plynou do značné míry z toho, že při pohledu na něj pociťuje určitou velmi silnou emoci, kterou Pilarcik⁸¹ označuje přímo jako *mono no aware*, tedy tradiční japonský estetický princip odkazující k procítěnému prožívání pomíjivosti všech věcí. Starý Meidžin totiž jako by už ani nepatřil do tohoto světa. Při pohledu na jeho posmrtné fotografie vidí vypravěč „*nesmírně tragickou tvář muže, který byl svému umění tak hluboce oddán, tolik do něho ponořen, že mu větší část reality unikala.*“⁸²

Meidžinova soupeře Ótakeho považuje vypravěč za velmi příjemného společníka, chová k němu přátelské sympatie a obzvláště obdivně se pak vyjadřuje o jeho malém synovi a hřejivé atmosféře panující v jeho rodině. Ótakeho hra v něm vyvolává ponurý dojem, ale cítí z ní jasně i jeho rozhodnost, sebedůvěru, sílu a elán. Jako příslušník Ótakeho generace chápe i jeho lpění na přísných pravidlech v rámci snahy o rovnou hru jako přirozené. Nicméně k vypočítavosti a hledání skulinek v pravidlech se staví negativně, a tedy například i Ótakeho nečekaný „samoučelný“ pečetěný 121. tah v něm vyvolal nedůvěru a podezření, že schválně narušil harmonický průběh hry. Přesto vypravěč Ótakemu nic nezazlívá; jde totiž o přirozené, ba nevyhnutelné vyústění moderních pragmatických tendencí pronikajících do japonského go, jakož i ostatních oblastí života Japonců.

⁸⁰ Kawabata, *Meidžin*, s. 203.

⁸¹ Pilarcik, s. 18.

⁸² Kawabata, *Meidžin*, s. 150.

3 Průběh ústředního střetu románu

Průběh poslední mistrovské partie Meidžina Šúsaie je tak, jak ho popisuje román *Meidžin*, poměrně dynamický a bohatý na symboliku. Červnové zahájení partie je nebývale slavnostní, ale hned při druhém sezení se projevují zásadní neshody mezi hráči, protože je začátek partie velmi pomalý, a k určitému ustálení hry dochází až v polovině července. Začátky partie jsou velmi vyrovnané, jak lze od střetu dvou silných hráčů očekávat, nicméně spolu se zhoršováním zdravotního stavu starého Mistra se postupně začíná projevovat převaha Ótakeho cílevědomé strategie.

Meidžinův styl hry v sobě sice má intuitivní krásu, ale také je náročný a vyčerpávající, což má za následek Meidžinovu únavu a postup jeho chronické srdeční nemoci. Svůj podíl mají na situaci nepochybně také přísná pravidla a nešťastné nastavení dlouhých intervalů mezi sezeními, které místo odpočinku slouží k prohloubení Meidžinova vyčerpání a prodloužení náročné partie. V polovině srpna musí Meidžin podstoupit hospitalizaci, a partie je tak na tři měsíce přerušena.

V listopadu vykazuje Meidžinův stav určité zlepšení, a tak je povoleno začít opět hrát. Partie se nanovo rozjíždí – zprvu z Ótakeho strany až podezřele pomalu, ale postupně nabírá na rychlosti a napětí, jak se blíží rozhodující momenty hry. Právě v nejvypjatějším možném okamžiku však Ótakeho nedostatečná ohleduplnost k Meidžinovu vnímání hry jako uměleckého díla jediným pečetěným tahem naruší Mistrovu psychiku natolik, že ho strhne k chybnému, zlostnému tahu, po němž je hra již v podstatě rozhodnuta. Meidžin se dále brání, ale jeho osud, jakož i osud jeho umění, je zpečetěn. Na začátku prosince je partie dohrána a Meidžin prohrává o pět bodů. Tato porážka dělá z „neporazitelného“ Mistra obyčejného starého pána, kterému nezbývá než se podřídít běhu času.

V první části této kapitoly je rozebrána doba od 26. června do 31. července, během níž proběhlo prvních sedm sezení partie (1.–88. tah). Druhá část je věnována době od 2. srpna do 8. listopadu, tedy třem sezením (89.–100. tah) a Meidžinově hospitalizaci. Ve třetí části je popsán průběh hry od 9. listopadu do 1. prosince, tedy během čtyř rozhodujících sezení (101.–145. tah). Konečně čtvrtá část je věnována poslednímu sezení partie – 4. prosince (146.–237. tah) – a událostem následujícím rok po odehrání ústřední partie – v lednu 1940.

3.1 Meidžinovy rozmary a vyrovnané začátky partie

Slavnostní zahájení partie mezi Meidžinem Šúsaiem a Ótakem probíhá 26. června 1938 v hotelu Kójókan v tokijském parku Šiba. Toto první sezení však má charakter spíše ceremoniální – po zahajovacím projevu odehraje každý ze soupeřů jeden tah, načež se přistupuje k banketu, fotografování a podobně. Jedná se o nevídaně honosnou událost, již jsou přítomni celkem čtyři Meidžinové⁸³, zástupci *Nihon kiinu*, pořadatelé, reportéři a několik významných goistů. Slavnostní atmosféru podporuje i popis přírody: „*Zeleň v zahradě (...) byla omytá deštěm a v řídkém listí bambusů se třpytily košaté sluneční paprsky.*“⁸⁴

Meidžin vyzývá Ótakeho k započetí hry, čímž poněkud úsečně přerušuje jeho obřadnou poklonu, a hra začíná. Ótake v této partii na rozdíl od Wu Čching-jüana nepoužívá nový styl *fuseki*, který spolu s Wuem vymysleli a jehož jsou průkopníky, ale otevírá hru standardním tahem na *komoku* (R-16) – možná svým způsobem jako výraz úcty k tradičnímu stylu hry.

Na následující den, tedy 27. června, je naplánováno další sezení a po něm se podle dohody mají hráči přesunout přímo do hotelu Taiseikan ve městě Hakone, jež bylo vybráno jako dějiště pokračování jejich utkání. Zde se však začínají projevovat rozmary stárnoucího Meidžina, který je zvyklý na svá privilegia, a na odjezd se nepřipraví. Ótake je Mistrovým jednáním frustrován, ale jelikož si nikdo není jist, zda byla dohoda Meidžinovi jasně tlumočena, nikdo si ani netroufne proti němu vystoupit, a tak se musí Ótake podřídít. Nakonec je tedy dohodnuto, že ten den se bude hrát jen dvě hodiny odpoledne a do Hakone se pojedou až 30. června. Na to ještě Meidžin namítá, že za dvě hodiny se nic neuhraje a že se klidně může hrát až v Hakone, ale to už jeho námítky vzhledem k dohodě vyslyšeny nejsou. Při krátkém druhém sezení se postupuje ke 12. tahu bílého. Plánovaný odjezd do Hakone však musí být nakonec kvůli záplavám ještě dvakrát odložen.

Nakonec se do Hakone hráči dostávají 8. července. Následující den, vyhrazený na odpočinek, uplyne v hotelu Taiseikan v příjemné náladě, ale ráno 10. července, když se má začít opět hrát, si Meidžin stěžuje na hukot řeky Hajakawy, kvůli kterému se už dva dny nevyspal. Je od něho velmi nevhodné vznášet takovou stížnost až ráno před hrou, ale

⁸³ Kromě Meidžina Šúsaije ještě Meidžin v *šógi* Sekine, Meidžin Kimura a Meidžin ve hře *rendžu* Takagi.

⁸⁴ Kawabata, *Meidžin*, s. 150.

protože Hajakawa je skutečně po záplavách rozbouřená, Ótake převezme zodpovědnost za výběr *ryokanu*, Mistrovi se omluví a najde jiný hotel. Všichni se poté přestěhují do hotelu Naraja a hra pokračuje 11. července – prvním hakonským sezením.

Počínaje dnem 11. července Meidžin upouští od svých rozmarů, plně se ponořuje do hry, a péči o svou tělesnou schránku jako by zcela přenechal lidem okolo sebe. Tento den, kdy se po třináctidenní přestávce opět hraje, zároveň končí monzunové deště – které jako by symbolizovaly komplikace a neshody mezi hráči – a vysvítá slunce. Právě tento den zahraje Meidžin netradiční, nový tah, přestože jde o jeho poslední profesionální partii, přičemž právě v oblasti kolem tohoto tahu má později možnost pustit se do boje a narušit Ótakeho hradbu. Meidžin se však rozhoduje nezačínat nepřehledný boj a zachovává harmonické plynutí hry. Při prvním hakonském sezení se postupuje k 27. tahu černého.

Po sezení studuje Ótake až do večera rozehranou partii ve svém pokoji, zatímco Meidžin se oddává hraní různých her. Nakonec se i Ótake připojuje k zábavě a sehraje s Meidžinem partii *šógi*, při níž se k jeho prozpěvování přidá i Mistr, což podtrhuje radostnou atmosféru večera. Meidžin se zdá být naplněn duševní energií a partie *šógi* je vyrovnaná.

Partie go pokračuje druhým hakonským sezením 16. července, kdy se postupuje ke 43. tahu černého. Po skončení hry se však Meidžin nechápavě podivuje nad počtem odehraných tahů a přes přesvědčování ze strany Ótakeho a mladé zapisovatelky neuvěří, dokud nejsou kameny dvakrát přepočítány. Z toho vypravěč cítí Meidžinovo metodické založení, ale i sklon k okolkování, ba „idiosynkrazii nepříliš šťastného osamělého starce.“⁸⁵

Třetí sezení v Hakone probíhá 21. července, přičemž to je také den, kdy se Meidžinova žena poprvé svěřuje, že její manžel není zdravotně v pořádku – že má bolesti na prsou a ztrácí chuť k jídlu. Během tohoto sezení je též poprvé naznačena možná Ótakeho převaha. Zaprvé tím, že Ótake hraje jemu vyhovující hru. Na jednu stranu si tedy dává na čas a nebojí se těžkopádných tahů (jako je například 43. tah), které mu umožňují pevnou hru a otevírají nové možnosti, byť také způsobují, že bílý se ve střední fázi hry dostává do vedení.⁸⁶ Na stranu druhou však má svou strategii precizně promyšlenou, díky čemuž dokáže zahrát například i složitý 63. tah za pouhou minutu. Zadruhé lze Ótakeho převahu

⁸⁵ Kawabata, *Meidžin*, s. 175.

⁸⁶ A to i přesto, že jako hráč s černými kameny má Ótake nezanedbatelnou výhodu prvního tahu.

vidět v tom, jak vynakládá veškerou svou sílu, pročež z něj přímo vyzařuje nedočkavost a charakteristický zápal, které poté ventiluje žertováním a chozením na toaletu. Zatřetí přispívá i barevná přírodní symbolika – černý otakárek a hejno vran v zahradě. Černá barva totiž odkazuje k barvě Ótakeho hracích kamenů.

Meidžin se v kontrastu s namáhajícím se Ótakem zdá poměrně svěží. Je uvolněný a působí, „jako by [jeho] těžiště síly bylo někde docela jinde, tiché a vzdálené.“⁸⁷ Na konci sezení se Meidžin diví svému spotřebovanému času⁸⁸, protože má patrně dojem, že hrál mnohem rychleji. Ótake potvrzuje, že Mistr působil, jako by příliš času nepotřeboval; a celkově spotřeboval v tomto bodě Meidžin o plné čtyři a půl hodiny méně než Ótake. Při třetím sezení v Hakone se postupuje k 65. tahu černého.

Na čtvrtém hakonském sezení – 26. července – provádí Ótake prudký útok 69. tahem, který plánoval už od sezení předchozího. Při pokládání tohoto cílevědomého, agresivního tahu na desku se zasměje a uspokojeně pronese: „Bude z toho déšť, anebo bouřka?“⁸⁹ A v tu chvíli se skutečně přizene silný liják. Meidžin je 69. tahem překvapen a přemýšlí o odpovědi na něj více než hodinu a půl, načež je vyhlášena polední přestávka, během níž stále setrvává v zamyšlení. Využití polední přestávky k promýšlení hry ovšem Mistr nijak neskrývá a 70. tah pokládá na desku téměř dříve, než si k ní sedne.

Meidžinův 70. tah je geniálním obranným tahem, na který všichni hledí s obdivem. Meidžin nenasazuje proti Ótakeho síle vlastní sílu, ale přenechává mu zisky, obětuje své pozice a svižně se vrací do hry, lehčí než dřív. Jak tvrdí Pilarcik, Meidžin tímto tahem dokázal zakomponovat Ótakeho agresi do umělecké harmonie hry.⁹⁰ Při Ótakeho 73. tahu si však na zahradě hrají čtyři uhlově černá štěňata, což může opět naznačovat Ótakeho převahu. Dne 26. července se nakonec postupuje k 80. tahu bílého. Když však má Meidžin tah pečtit, roztržitě nevnímá, a tak ho na to musí Ótake „tónem, jakým se budí dítě“⁹¹ upozornit.

Páté sezení v Hakone probíhá 31. července a i tento den lze v zahradě spatřit černého otakárka, vrhajícího stín na hladinu jezera. Ráno dostává Meidžin blahopřejný telegram od německého goisty Felixe Dueballa, ale při Ótakeho extrémně dlouhém přemýšlení

⁸⁷ Kawabata, *Meidžin*, s. 172.

⁸⁸ Hodina a dvacet devět minut.

⁸⁹ Kawabata, *Meidžin*, s. 185.

⁹⁰ Pilarcik, s. 14.

⁹¹ Kawabata, *Meidžin*, s. 188.

o 83. tahu zřejmě musí přemáhat bolesti a únavu, takže když Ótake odehraje, čímž nadejde čas polední přestávky, zvedne se Meidžin od *gobanu* tak prudce, že to působí, jako by hru vzdával. Ten den Meidžin paradoxně pečeti „šťastný“ 88. tah.⁹²

Z výše uvedeného je tedy patrné, že hned na začátku partie se objevují problémy spojené s Meidžinovými rozmery a nezvykem na přísná moderní pravidla. Musí kvůli němu být odložen odjezd do Hakone, který se dále opožďuje kvůli záplavám, a následně zapříčiňuje i stěhování z hotelu Taiseikan do hotelu Naraja, což přispívá k prodloužení trvání partie a jejímu pomalému „rozjezdu“. Nicméně jakmile se v Hakone Meidžin do hry ponořuje, pokračují sezení pravidelně. Hra samotná je po dobu prvních sedmi sezení⁹³ velmi vyrovnaná. Meidžin je v lehkém vedení, protože Ótake obětuje svou výhodu prvního tahu a herní momentum pro opevnění svých pozic pomalou, těžkopádnou hrou. Zároveň však Ótakeho plán funguje, což zdůrazňuje jeho nadšení, jakož i symbolika černé barvy v popisované přírodě. Meidžin hraje klidnou a vyrovnanou hru a díky síle jeho soustředění a hloubce ponoření do partie se mu daří například Ótakeho prudký výpad 69. tahem nejen ustát, ale dokonce zakomponovat do herní harmonie, která je pro něj velmi důležitá. Od 21. července je však zřejmé, že Meidžinův zdravotní stav není dobrý a postupně se zhoršuje.

3.2 Meidžinova nemoc a hospitalizace

Dne 2. srpna se na Meidžinově obličeji objevují otoky a jeho žena informuje, že se mu obecně výrazně přitížilo. Proto je dohodnuto, že následující sezení 5. srpna bude zkráceno a proběhne teprve po lékařském vyšetření. Lékař však dopoledne 5. srpna není přítomen, a tak Meidžin stoicky rozhodne, že bude hrát i bez prohlídky, načež přes dvě hodiny utrápeně přemýšlí o svém 90. tahu. Snaží se při tom na sobě nedat nic znát, ale už když usedne ke *gobanu*, připomíná výrazem dítě s pláčem na krajíčku.

Při polední přestávce je Meidžin konečně podroben vyšetření, nadále však trvá na hře, a tak je mu dovoleno jeho 90. tah odehrát. Tím šesté hakonské sezení končí, Ótake vyjadřuje Mistrovi své sympatie, a kupodivu i Meidžin se poté omlouvá, že si pořád něco vymýšlí. Po sezení se ovšem, nedbaje starostí své ženy, opět náruživě ponořuje do hry *madžong*, zatímco všichni ostatní jsou nuceni hrát proti němu jen extrémně ohleduplně.

⁹² Číslo osm je v japonské kultuře vnímáno jako šťastné.

⁹³ Dvě v Tokiu a pět v Hakone.

Následující den, 6. srpna, je Meidžinovi diagnostikována nedomykavost srdeční chlopně. Hned poté se Meidžin, neotřesen, pouští do hraní deskových her, ale po chvíli se ukazuje, že v hotelu už vlastně nezbývá nikdo, s kým by mohl *madžong* hrát. Po konzultaci s doktorem je nicméně povoleno pokračování ústřední partie go – za podmínky, že budou zkráceny prodlevy mezi jednotlivými sezeními, které Meidžina vzhledem k jeho podlomenému zdraví značně, až nehumánně vyčerpávají.

Ótake nejprve trvá na zachování dohodnutých pravidel – sice nic neříká přímo, ale je dokonce naznačeno, že Meidžin by měl partii vzdát, pokud daným pravidlům nedokáže dostát. Nervově poněkud labilní Ótake je zde postaven do velmi náročné situace. Příčí se mu hrát proti nemocnému člověku, přičemž fakt, že Meidžin sám se při hře tváří, jako by se ho to netýkalo, situaci ještě více komplikuje; na druhou stranu však partie stále zdaleka není rozhodnuta, nemůže si tedy dovolit hrát vůči Mistrovi ohleduplně. Nakonec Ótake ovšem 9. srpna podlehne všestrannému přemlouvání – především pak slovům své ženy, která se synem přijíždí za ním do hotelu. Interval mezi jednotlivými sezeními je tedy zkrácen na tři dny a hned následující den 10. srpna partie pokračuje.

Sedmé hakonské sezení 10. srpna probíhá přes slunečné počasí ve velmi stísněné atmosféře a údery kamenů se hluše rozléhají místností „jako pustou hlubokou roklí.“⁹⁴ Meidžin sice pro ponoření do hry nevnímá nic kolem sebe, evidentně je však v tísní a překonává bolesti – vrtí se, zavírá oči a o svých tazích přemýšlí nezvykle dlouho. Ovívá se vějířem, „[j]akoby se jím snažil rozdmýchat plamen na dně své duše.“⁹⁵ To vše způsobuje, že postrádá svou obvyklou impozantnost, ba dokonce vypravěči chvílemi připomíná přízrak. Že Meidžin není tím, kým obvykle, může naznačovat svým způsobem i obrat barevné symboliky – Meidžinova silueta se proti slunci zdá temná, zatímco bělostná šňůrka Ótakeho kabátu *haori* vypravěči zasvítí do očí.

Také Ótake je 10. srpna zamlklý a vypravěč se sám sebe ptá, je-li opravdu nutné i za takové situace pokračovat ve hře. Při tomto sezení se postupuje k 99. tahu černého, přičemž Ótake už o posledním tahu přemýšlí sám, zatímco Meidžin se uvolňuje hovorem ve vedlejší místnosti. Ani tento den se Meidžin neobejde bez večerního hraní, vypravěč však soudí, že i při něm nejspíš trpí.

⁹⁴ Kawabata, *Meidžin*, s. 147.

⁹⁵ Kawabata, *Meidžin*, s. 147.

Osmé sezení v Hakone se má odehrát 14. srpna, mezitím se však Meidžinův stav natolik zhoršuje, že lékaři hru zakazují. Je tedy dohodnuto, že Meidžin odehraje pouze jeden tah a následně nastoupí na léčení do nemocnice Sv. Lukáše. Meidžin o 100. tahu rozhodne za půl hodiny, načež prohlásí, že dokáže hrát dál, což ovšem pořadatelé nepovolí. Jak moc nemoc postoupila, je zdůrazněno tím, že Meidžin není ještě několik dní fyzicky schopen se do nemocnice dostat, a když se s ním vypravěč jde rozloučit, upřeně pozoruje nebe nad zahradou.

Když vypravěč 14. srpna opouští ve skleslé náladě Hakone, ve vlaku náhodně potkává Američana se zájmem o go, který ho požádá o hru. Nakonec stráví hraním celou cestu, ale Američan nejenže ani jednou nevyhraje, vypravěč z jeho hry vůbec necítí ani samotnou vůli vyhrát. Hra s tímto Američanem vyústí ve vypravěčovu úvahu o japonské goistické tradici, o její důležitosti a zjevném vlivu na všechny japonské hráče. Američanovo go podle vypravěče postrádá ducha, protože je pro něj tato tradice cizí. Přesto ovšem i právě „nezničitelná veselost“,⁹⁶ se kterou Američan přijímá své četné porážky, vypravěči svým způsobem imponuje, ba cítí se jí být nakonec sám poražen.

Během pobytu v nemocnici Meidžin postupně uvolňuje svou mysl od stresu z rozehrané partie, což se zjevně příznivě projevuje na jeho zdravotním stavu. Přesto však, kdykoli se před ním vypravěč či někdo z návštěvníků o partii zmíní, Mistr se na lůžku okamžitě napřímí a začne se na představu hry plně soustředit, jako by to pro něj byla nutná přirozenost.

V listopadu, tedy po třech měsících, je Meidžin z nemocnice propuštěn a postupně se snaží své tělo opět rozpohybovat, přičemž ho překvapuje, že už po tříměsíčním pobytu v nemocnici téměř není schopen sedět ve formální vzpřímené pozici, byť mu byla po celých padesát let přirozená. Dále je ovšem patrná i určitá změna v Meidžinově smýšlení. Jako by se vnitřně rozhodl udělat něco pro své zdraví, přestává kouřit a pít *sake*, nutí se jíst a podnikat zdravotní procházky, a navíc – možná jako poněkud herecké vyjádření této změny – si nechává růst vlasy, dělí je pěšinkou, a dává si je i barvit, což poměrně ostře kontrastuje s jeho obvyklým lhostejným sestřihem na ježka. Podle vypravěče se však tato změna k Meidžinovi nehodí, ba připadá mu poněkud směšná. Určitý vliv této změny lze dále pozorovat i v Meidžinově zvýšené hovornosti, která je patrná, například když se svěřuje vypravěči se svými myšlenkami ohledně toho, že jeho život už možná spěje ke

⁹⁶ Kawabata, *Meidžin*, s. 204.

konci, či když všem, kteří se ho optají na zdraví, bezelstně popravdě vykládá, s jakými všemi komplikacemi se potýká.

Lze tedy říci, že od 5. srpna Meidžinovi zhoršující se nemoc znemožňuje plně se soustředit na hru. Přes svou snahu vydržet Mistr při hraní trpí, a potřebuje tedy uvolnění pravidel, aby vůbec mohl pokračovat. Ótake je nejprve zásadně proti, nakonec se však nechává přesvědčit. Přesto se ovšem Meidžinův stav vůbec nelepší, a tak musí být 14. srpna po odehrání jediného tahu hospitalizován. Toho dne se vypravěč také setkává s Američanem, přičemž pocituje na vlastní kůži důležitost a význam japonské goistické tradice, ale zároveň zjišťuje, že Američan ho svou nebojovností, aniž by vyhrál jedinou hru, zvláštním způsobem poráží. Meidžinovi se v nemocnici ulevuje, z čehož je patrné, že soustředění se na náročnou hru starého Mistra značně vysiluje a vystavuje až přehnanému tlaku. Po třech měsících léčení je Meidžin propuštěn a v jeho smýšlení je od té doby patrná změna, spočívající ve větším lpění na „pozemských“ záležitostech – například na tělesném zdraví – a zároveň ve větší otevřenosti vůči okolnímu světu a lidem.

3.3 Osudové tahy partie

Dne 9. listopadu je vzhledem k Meidžinově lepší se kondici rozhodnuto, že 18. listopadu bude partie pokračovat, a sice v hotelu Dankóen v lázeňském městě Itó, kam Meidžin s manželkou přijíždějí 15. listopadu, následováni Ótakem o den později.

První sezení v Itó probíhá 18. listopadu při krásné vůni nových rohoží *tatami*, ale Ótake přemýšlí hned o prvním tahu (celkově 101. tah) plné tři a půl hodiny, které jsou nadto přerušeny i polední přestávkou. Toto extrémně dlouhé přemýšlení všechny překvapuje a vypravěč spekuluje, zda se nejedná o jakési divadlo či schválnost, protože považuje za nepravděpodobné, až nemožné, že by si Ótake během tříměsíčního přerušování partie vůbec nepromyslel další strategii. Dokonce i Meidžin, kterého vypravěč nikdy dříve neslyšel pronést při hře jakýkoli komentář na adresu soupeře, se ve chvíli Ótakeho nepřítomnosti verbálně vyjadřuje o jeho houževnatosti. Přítomný čtvrtý dan Jasunaga na toto téma prohlašuje, s odkazem k Ótakeho mimořádné rigoróznosti, že ani Meidžin, ani Ótake partii po dobu přerušování nestudovali, a proto Ótake nepřemýšlel tak dlouho jen o svém tahu, ale snažil se znovu celkově duchem ponořit do hry, kterou se už tři měsíce nezabýval. To dává sice svým způsobem smysl, ale určité podezření o „čistotě“ Ótakeho hry zůstává nadále přítomno.

Nakonec se při prvním sezení v Itó postupuje ke 105. tahu černého a ohromující je, že Meidžin hrál tento den pouhých deset minut, zatímco Ótake přemýšlel o svých tazích čtyři hodiny a čtrnáct minut.

Hned po prvním sezení v Itó se následně nanovo otevírá problém, který byl řešen již v Hakone – Meidžinův zdravotní stav si žádá zkrácení volných dnů mezi sezeními, zatímco Ótake trvá na dodržování dohodnutých pravidel. Ótake hájí své stanovisko tentokrát ještě neoblomněji, jelikož se ze svého ustoupení v Hakone poučil a cítí, že další ústupky by mohly následovat další požadavky a celá situace by mohla vyústit až v jeho vyčerpání, ba porážku.

Všichni činovníci a pořadatelé, jakož i Meidžinovi lékaři a mnozí jeho žáci usilují o to, aby byla partie co nejdříve dohrána a Mistr si mohl odpočinout, a proto Ótakeho různí lidé, včetně jeho manželky a léčitelské Tógóa, přemlouvají k pokračování ve hře. Ótake však místo toho prohlašuje, že dál hrát nebude. Dny ubíhají v tíživé, napjaté atmosféře a podrážděnému Meidžinovi nezbyvá než čekat. Podniká tedy výlet do hotelu Kawana, jehož osvěžující nádhera i živá krajina kolem ho však nechávají zcela chladným. Pouze na zpáteční cestě se melancholicky zadívá na jezero Ippeki.

Vypravěč se zapojuje do přesvědčování Ótakeho ke hře, načež je 23. listopadu konečně přistoupeno na dohodu, která zkracuje interval mezi sezeními na dva dny. Jakmile je však toto tlumočeno Meidžinovi, nadšeně prohlašuje, že se tedy bude hrát již následující den. To ovšem pro Ótakeho, který je vyčerpán dlouhým sporem, nepřipadá v úvahu, a tak dochází opět k jeho prohlášení, že z partie odstupuje. Teprve po dlouhé vypravěčově intervenci, při níž apeluje na Ótakeho zodpovědnost vůči generaci, ba epoše, kterou reprezentuje, vůči umění go celkově i vůči samotnému Meidžinovi, jehož je posledním soupeřem, Ótake své odstoupení odvolává, ale hrát je ochoten až 25. listopadu. Vypravěč sděluje tento výsledek Meidžinovi, žádaje ho ještě o den strpení, na což Mistr nečekaně bez okolků přistupuje, až vypravěči vyhrknou do očí slzy dojetí.

Dne 25. listopadu tedy partie pokračuje druhým sezením v Itó a lze říci, že tento den je hra opět vyrovnaná. Meidžin vypadá jako buddhistický kněz, čímž je připomenuta jeho návaznost na uměleckou tradici, a sedí u ohřívadla s (na Ótakeho naléhání nasazenou) šálou, což upozaduje vliv jeho nemoci. Ótake dlouze přemýšlí o 107. tahu, který je nakonec velmi dobrý. Následně se do přemýšlení ponoří i Meidžin, přičemž nevnímá bubínek kolemjdoucího mnicha ani silné závany větru. Jeho 108. tah je důležitý a dobře,

ba vtipně zahráný. Ótake se poté opět dlouze zamýšlí, takže svůj 109. tah pečetí. Vyrovnanou, ba symbiotickou atmosféru podtrhuje i fakt, že v pozadí je při hře slyšet pospolu zpěv drozdů a vzdálený hukot motoru čerpadla.

Třetí sezení v Itó, 28. listopadu, si oba hráči svorně stěžují na žaludeční bolesti, ale hra pokračuje. Meidžin projevuje tento den nápadnou vnímavost k plynutí času, která byla původně typická pouze pro Ótakeho. Například podotýká, že Ótake již přemýšlí déle než hodinu, což mu mladá zapisovatelka potvrzuje, a dojem moderní přesnosti dotváří její na vteřinu přesné změření houkání sirény. Obecně lze pozorovat, že Meidžin zde přebírá něco z Ótakeho životního a herního stylu, čímž však zároveň nutně ztrácí něco svého. Hra se mezitím blíží ke zlomovému okamžiku, takže atmosféra houstne a oba hráči se nervózně ovívají vějíři. Také Ótake je tedy pod velkým tlakem, což zdůrazňují jeho nervózní odchody a užívání léků. Sezení končí zapečetěním Ótakeho osudového 121. tahu.

Ráno před následujícím sezením – 1. prosince – se Meidžin prochází po zahradě, kde na cestičce leží „tělíčko vážky.“⁹⁷ Vážka, jako tradiční symbol japonských ostrovů⁹⁸, zde svou smrtí definitivně předznamenává konec tradičního uměleckého vnímání hry go a Meidžinovu blížící se porážku. Meidžin dále podtrhuje svou vnímavost přesného času a moderního světa tím, že se podivuje nad rychlostí letadla Kondor, které zpozoroval na obloze předešlého dne v půl jedenácté večer.

Když je rozpečetěn Ótakeho 121. tah, sekretář Jawata ho poměrně dlouhou dobu nemůže na diagramu najít. Je totiž umístěn v lokaci zcela mimo probíhající boj uprostřed desky. Jde o tah, na který Mistr musí odpovědět, a tedy samoúčelný pečetený tah, bezohledně narušující herní harmonii. Meidžin chce partii rozhořčením a zklamáním na místě vzdát, ale rozmyslí si to a opanuje se tak rychle, že si jeho prudkého hnutí mysli nikdo ani nevšimne. Celá vážnost situace je tak vysvětlena až na obědě, kdy pronese: „*Tím tato hra končí. Pan Ótake ji zničil svým pečeteným tahem. Jako by do pečlivě kresleného obrazu udělal kaňku tuší.*“⁹⁹

⁹⁷ Kawabata, *Meidžin*, s. 232.

⁹⁸ Říká se údajně, že už císař Džinmu (7. stol. př. n. l.) přirovnal japonské ostrovy ke dvěma vážkám, které se milují. Viz Líman, Antonín. Předmluva. In: *Písňe z Ostrova vážek: výběr básní ze Sbírký bezpočtu listů*. Přeložil Antonín Líman. Praha: Vyšehrad, 2010. s. 9–10, s. 9.

⁹⁹ Kawabata, *Meidžin*, s. 235.

Ótakeho 121. tah je skutečně i vypravěčem a činovníky považován za násilný, nepůvabný a podezřelý, protože není divu, že se stává předmětem diskuzí. Nicméně mezi profesionály postupně vyvstane názor, že to byl za dané situace z hlediska čistě pragmatického nejvhodnější tah, a i Meidžin ho později uznává. Problém však je, že byl zahrán v napjatém okamžiku, a navíc jako tah pečetěný, čímž vyvolává dojem lstivé manipulace s pravidly a psychikou soupeře, což se proti Meidžinovi ukázalo obzvláště efektivní.

Meidžin na tah nuceně odpovídá, načež se Ótake vrací k boji a rozvíjí tahy 123 až 129 mohutnou ofenzívou. Meidžin se nejprve brání, ale ve 130. tahu se nakumuluje jeho zloba, která se projeví ignorováním Ótakeho výpadu a provedením vlastního, záštiplného protiútoky. Tento 130. tah je chybou vedoucí k porážce. Ótake o něm dlouho přemýšlí, nakonec na něj však neodpovídá a dále rozvíjí svou útočnou formaci. Meidžin se následně vrací k obraně, ale „přival rozbouřených vln“¹⁰⁰ již nelze zastavit. Po odehrání 130. tahu se ozývá virtuózní hra na flétnu *šakuhači*, do níž se Meidžin nostalgicky zaposlouchá. Flétna jako by procítěně a dojemně ohlašovala konec Meidžinova boje.

Ótakeho útok následně pokračuje a pozice bílého se postupně hroučí. Při svém 140. tahu Meidžin projevuje nezvyklou nerozhodnost, jelikož mu připadá, že obě zvažované možnosti vyjdou nastejno, a po odehrání nabízí Ótakemu *mušizuši*¹⁰¹, které je přineseno jako odpolední svačina. Nakonec se 1. prosince pečeti 145. tah černého a Meidžin ještě po skončení sezení nehnutě sedí a hledí na *goban* v podobné melancholii jako před třemi sezeními na hladinu jezera Ippeki.

Z výše uvedeného tedy vyplývá, že znovuzahájení partie v Itó začíná Ótakeho podezřele dlouhým přemýšlením, jež je ospravedlňováno snahou ponořit se do partie, kterou se hráči tři měsíce nezabývali. Po prvním sezení následuje další spor o pravidlech, protože Meidžinův stav vyžaduje, aby byla partie co nejrychleji dohrána. Ótake je neoblomnější než kdy dříve, ale po několikadenním přemlouvání, při němž sehraje klíčovou roli vypravěč a jeho apel na Ótakeho odpovědnost, na změnu podmínek přistupuje. Dne 25. listopadu se tak může odehrát sezení, při němž oba hráči hrají pro sebe přirozenou, silnou hru.

Během následujícího sezení se na desce rozhoří urputný boj, protože vzrůstá napětí, ale zároveň lze v Meidžinově chování a hře pozorovat určitou změnu, navazující na proměnu,

¹⁰⁰ Kawabata, *Meidžin*, s. 239.

¹⁰¹ Rýže se zeleninou a garnáty.

kteřou prošel při pobytu v nemocnici. Meidžin se přizpůsobuje moderní době, v níž žije. Přes toto přizpůsobování však neustojí ránu, kterou mu zasazuje Ótakeho 121. pečetený tah, bezohledně ničící jeho poslední umělecké dílo v životě. Následně se Meidžin nechává strhnout zlobou k chybnému 130. tahu, po němž už je zřejmě jasné, že partii prohraje. Konec tradičního goistického umění symbolizuje mrtvá vázka v zahradě; Meidžinovu porážku pak symbolicky pečeti hra na *šakuhači*. Po zbytek sezení Meidžin působí, jako by se na hru už tolik nesoustředil, a celkově je v Itó více než kdy dříve patrná Meidžinova lidská stránka – například lze zmínit jeho projevy netrpělivosti, nerozhodnosti či hněvu.

3.4 Výsledek hry a Meidžinova smrt

Páté sezení v Itó se odehraje v neděli 4. prosince a Meidžin již ráno sděluje funkcionářům, že by ten den rád partii dokončil. S mírným, smířeným úsměvem říká, že už není co hrát. Také má Meidžin toto ráno hlavu opět vyholenou jako buddhistický kněz, přičemž podle vypravěče vypadá, „jako by ze sebe spláchl nános let.“¹⁰² Oba hráči se při hře plně ponořují do výpočtů, jak je pro koncovku typické, a nechávají se strhnout proudem hry. Jako by nedokázali zvolnit rytmus, kladou tahy na desku rychle za sebou. Výsledek už je rozhodnutý, ale přesto přináší pohled na soustředěné hráče a jejich dokonalou systematickosti vypravěči estetický prožitek.

Ótake, jak je pro něj typické, v koncovce nápadně zrychluje tempo, a obzvláště mezi 177. a 180. tahem dokonce působí, jako by se vznesl do svého druhu umělecké extáze. Jeho kulatá hlava na moment připomíná dokonale vyrovnanou tvář Buddhovu, brzy se však navrácí k výrazu bojovnosti. Naproti tomu Meidžin projevuje svou nově nalezenou lidskost, ba společenskou vřelost tím, že přívětivě zve přihlízející, jichž se kolem místnosti shromažďuje značný počet, dovnitř, aby lépe viděli.

Kolem 200. tahu se Meidžin krátce zdá být pod tlakem, ale neslevuje ani na moment ze své vzpřímené pózy, a když Ótake ve 14:42 odehraje poslední, 237. tah partie, je již dokonale klidný. Po posledním tahu začíná Meidžin beze slova s počítáním výsledku, čehož ho však ohleduplně ušetřuje rozhodčí Onoda. Meidžin prohrál o pět bodů. Zde je ovšem možné poznamenat, že po druhé světové válce bylo – v rámci v románu již započaté snahy o zajištění zcela rovných podmínek souboje – zavedeno pravidlo *komidaši*, tedy bodové vyrovnání za výhodu prvního tahu, realizované tak, že skóre bílého je

¹⁰² Kawabata, *Meidžin*, s. 241.

automaticky zvýšeno o šest a půl bodu.¹⁰³ Kdyby tedy byla odehrána Meidžinova poslední partie zcela stejným způsobem za dnešní situace, Meidžin by o jeden a půl bodu zvítězil. Tímto způsobem však spíše spekulovat nelze, jelikož celá partie by se pravděpodobně odvíjela jinak, kdyby byly jinak stanoveny podmínky a pravidla.

Ótake po hře Meidžinovi zdvořile děkuje, ale ještě nějakou dobu nehnutě setrvává u *gobanu*, mrtvolně bledý. Následně je vypravěčem spatřen, jak zadumaně sedí v zahradě a prolévá slzy, snad za konec slavné éry tradičního go, v čemž lze spatřovat důkaz jeho úcty k osobě a hernímu stylu Meidžina Šúsaie, jakož i citlivosti jeho povahy. Ótake i vypravěč poté spěšně opouštějí Itó, skoro jako by se snažili utéct před výsledkem partie. Meidžin na rozdíl od nich zůstává se svou ženou ještě nějakou dobu na místě, přijímaje jak výsledek hry, tak svou vlastní proměnu.

Vypravěč si při svém odjezdu z Itó všímá, že město se právě probouzí do nového života. Vrcholí lázeňská sezóna, je přelom starého a nového roku, a následující den má být navíc otevřena nová železniční trať, takže je vše slavnostně vyzdobeno a narychlo jsou stavěny nové domy. Vypravěč vnímá tento zmatek a ruch jako projev pokroku a „vitality lidské společnosti.“¹⁰⁴

O rok později, 2. ledna 1940, se Meidžin účastní kolektivní partie, pořádané *Nihon kiinem* na oslavu Nového roku, a přemýšlí plných 40 minut o tahu, o kterém se ví, že na něj už nikdo neodpoví a partie zůstane nedohrána. To svědčí o jeho léty praxe stvrzené formě hlubokého ponoření se do hry, zároveň to však vyznívá poněkud smutně. Když se s Meidžinem 7. ledna 1940 po dlouhé době opět setkává vypravěč, vidí ho sehrát dvě cvičné partie se silnými amatérskými hráči, zdá se však, že ho hra spíše unavuje. Prohrává a jeho pokládání kamenů na desku postrádá charakteristický rozhodný zvuk. Vypravěč se v rozhovoru s Meidžinovým švagrem – čtvrtým danem Takahašim – utvrzuje v tom, že Meidžin od své poslední partie nápadně sešel, jeho hra se stala měkkou a celkově se proměnil v obyčejného, dobrotivého starého muže.

Dne 16. ledna následně navštěvuje vypravěč se ženou Meidžina a jeho choť v hotelu Urokoja v Atami. Vypravěč sehraje s Meidžinem dvě partie *šógi*, ale nemá do hry příliš chut', a tak Meidžin snadno zvítězí. Poté se ve své nejsilnější, a zároveň nejmelancholičtější podobě projevuje Meidžinova proměněná osobnost, když na

¹⁰³ V současné době podle japonských pravidel. Podle čínských pravidel činí dnes *komi* dokonce 7,5 bodu.

¹⁰⁴ Kawabata, *Meidžin*, s. 134.

vypravěče smutně naléhá, aby ještě zůstali na večeri a popovídali si. Vypravěč však s ohledem na chladné počasí odmítá, přičemž působí dojmem, že se s proměnou Meidžinovy osobnosti stále nesmířil a dále od ní utíká. Navrhne jen, že si společně někdy, až bude lépe, zajdou na úhoře do restaurace Džúbako, o níž se Meidžin při partii zmiňoval. Meidžin tedy vypravěče a jeho ženu alespoň vyprovází až ke vchodu, přičemž vypadá velmi osaměle.

Meidžin Šúsai umírá za svítání, dva dny po vypravěčově návštěvě – 18. ledna 1940. Při přenášení jeho ostatků do vozu, kterým mají být převezeny do Tokia, Meidžin vypadá, jako by ani neměl žádné tělo, ale jen hlavu, která působí až děsivě, jako ut'atá. Stejně tak na posmrtných fotografiích, jež vypravěč nesměle pořizuje, jako by z Meidžina nezbylo víc než obličej. Sadler tuto transformaci, v kontrastu s Ótakeho proměnou v Buddhu na konci partie, spojuje s legendárním mnichem Bódhidharmou¹⁰⁵, který údajně „*vstoupil do tak hlubokého stavu meditace, že postupně ztratil cit v končetinách a těle, jako by o ně přišel, a stal se pouhou tváří – tváří s výrazným obočím a pronikavýma očima.*“¹⁰⁶ Na poslední chvíli si dále vypravěč všimá, že ve voze, do něž je Meidžin uložen, nejsou žádné květiny, a tak rychle posílá manželku nějaké koupit a předává kytici do vozu Meidžinově paní. Toto skromné rozloučení zaprvé poměrně ostře kontrastuje s honosnou slavností při zahájení Mistrovy poslední partie, zadruhé pak symbolizuje vypravěčovo osamělé vzdání úcty poslednímu Meidžinovi, jakož i tradici, kterou představoval.

Z výše uvedeného je tedy patrné, že Meidžin 4. prosince již začíná hrát s vědomím, že chce ten den dovést partii ke konci. Možná také jako gesto smířenosti si nechává vlasy opět ostříhat na krátko jako buddhistický kněz, kterým je. Hra nabírá rychlé tempo, když oba soupeři soustředěně počítají body v koncovce, přičemž Ótake se dokonce vznáší do jakéhosi uměleckého vytržení a prodělává krátkou proměnu v samotného Buddhu. Meidžin zato přijímá svůj úděl a zachová se společensky, ba dobrosrdečně, když pozve přihlížející blíže k hrací desce. Když hra končí, je již Meidžin naprosto klidný a vyrovnaný.

¹⁰⁵ Indický mnich, japonsky nazývaný Daruma, kterému bývá připisováno rozšíření zenového buddhismu do Číny v 5.–6. století.

¹⁰⁶ Sadler, A. W. Thoughts on Kawabata's "Meijin." *The Eastern Buddhist* [online]. Eastern Buddhist Society. 1973, 6(1), s. 158–160, s. 159.

Rogers¹⁰⁷ ve své komparativní studii píše, že Meidžin prohrál se ctí, zatímco Pilarcik¹⁰⁸ zastává názor, že nikoli, jelikož byl Ótakeho disharmonickou hrou vyprovokován k narušení svých zásad a svého stylu. Osobně se domnívám, že je náročné hodnotit Meidžinovu porážku z tohoto hlediska, text díla však interpretuji tak, že Meidžin sám se svému osudu podřizuje, byť o vítězství či alespoň důstojný odchod ze scény nepochybně usiloval, zatímco ostatní (jako Ótake a vypravěč) se s porážkou Meidžinova umění vyrovnávají teprve časem.

Po porážce ve své poslední partii Meidžin odchází z aktivního působení a podřizuje se proudu času přijetím své proměny v obyčejného starého pána, který si rád společensky popovídá, aby překonal svou osamělost. Ztrácí tím do značné míry svůj cit pro hru go, přestože stále dodržuje zažitou formu soustředěného ponoření se do hry i v situacích, kdy to není třeba. Porážkou svého umění dále přichází i o určitou klíčovou část své osobnosti a přibližně rok od sehrání své poslední partie umírá, přičemž prochází proměnou v zenového mnicha Bódhidharmu. Vypravěč, zastupující autora, je nakonec symbolicky tím, kdo vkládá do rukou Meidžinovy ženy osamělou kytici k uctění Mistrovy památky, čímž je příběh uzavřen a román končí.

¹⁰⁷ Rogers, s. 226.

¹⁰⁸ Pilarcik, s. 15.

Závěr

Téma střetu tradičního a moderního Japonska či obecněji téma vztahu tradice a modernity se prolíná celou Kawabatovou tvorbou. V jeho životě lze identifikovat několik fází, během nichž čerpá buď spíše z japonské tradice a oslavuje ji, či se naopak inspirovuje více západními modernistickými směry a v podobném stylu i píše. Román *Meidžin* spadá dobou svého vzniku do počátků Kawabatovy labutí písňe za upadající tradice, a proto není divu, že je v něm téma střetu tradice a modernity velmi výrazné.

Cílem této práce bylo na základě analýzy textu románu a relevantní odborné literatury zjistit a popsat, v jakých podobách lze v románu téma střetu tradičního a moderního Japonska pozorovat. Nejprve bylo přistoupeno k základnímu představení románu, jeho stylu, námětu, názvu a kompozici a následně byly věnovány obsáhlejší kapitoly kontrastu mezi dvěma hlavními postavami a průběhu jejich střetu, tedy ději románu.

Projevy tématu střetu tradičního a moderního Japonska byly identifikovány už v názvu díla, odkazujícím ke goistickému titulu, který ve svém tradičním smyslu po smrti hlavní postavy románu, Meidžina Šúsaie, zanikl, a dále i v propracované kompozici díla. Nejjasněji je však téma vyjádřeno kontrastem hlavních postav. Meidžin svou přímou návazností na goistické umění, provázaností s buddhistickou tradicí a intuitivně meditativním stylem hry nepochybně reprezentuje tradiční přístup ke hře go, ba je přímo symbolem hry go, jakožto *geidó*; zatímco Ótake jako představitel mladých hráčů vnímá především soutěžní aspekt hry a svým promyšleným, cílevědomým, ale také až disharmonickým stylem reprezentuje naopak moderní přístup ke hře. Také v osobní a povahové rovině lze mezi oběma hráči pozorovat značné rozdíly – například zmiňme Ótakeho společenskost a rodinné založení kontrastující s Meidžinovou málomluvností, roztržitostí a osamělou aurou. Na druhou stranu však nelze opomenout ani Ótakeho úctu k Meidžinovi a fakt, že se do určité míry také opírá o goistickou tradici.

V dějové linii románu lze právě vlivem výmluvně protikladných hlavních postav spatřovat reprezentaci průběhu střetu mezi tradičním a moderním Japonskem. Příběh popisuje velmi náročnou partii, která začíná vyrovnaně, ale postupně Ótake získává iniciativu a Meidžinovi selhává zdraví, až musí být na tři měsíce hospitalizován. K Meidžinovu fyzickému vyčerpání se po znovuzahájení partie nakonec připojuje znechucení z Ótakeho moderních praktik, které vnímá jako bezohledné opovržení uměleckým aspektem hry, a to vyústí v Meidžinovu porážku, značící též předěl v historii

go, tedy odklon od vnímání hry jako druhu umění k prostému pragmatickému soutěžení podle přesných pravidel.

Během partie lze sledovat povahovou i stylovou neslučitelnost obou soupeřů, která tedy vyústí ve vzájemné nepochopení a narušení vnitřní integrity stárnoucího Mistra. Meidžin se se svou porážkou ovšem smiřuje, odchází ze scény a již jako zcela obyčejný starý pán dožívá poslední rok svého života. Smrt Meidžinova umění mají paradoxně větší problém přijmout Ótake a vypravěč, nicméně celý román vyznívá ve smyslu nevyhnutelnosti změny a výsledku, k němuž konflikt tradice a modernity vede. Vypravěčův-autorův smutek, vycházející z vědomí této nevyhnutelné pomíjivosti, lze ovšem také jednoznačně propojit zpět s buddhistickou a japonskou estetickou tradicí.

Summary

The aim of this thesis is to identify how the theme of conflict between traditional and modern Japan manifests in Kawabata's novel *Meijin* ('The Master of Go'). First, basic information about the novel is introduced, with emphasis on the aspects corresponding with the theme, such as the title or the complex composition of the novel. Next, the two main characters of the novel – Meijin and Ōtake, representing traditional and modern way of thinking respectively – are thoroughly characterised and then compared. The contrast between these two characters in terms of personality, as well as playing style and attitude to the game of *go* is what the theme of tradition against modernity is mainly based on in the novel. Lastly, the plot of the novel is put into chronological order and analysed with special attention to how the theme of the conflict develops and what it leads to. It can be said that the plot development and result give the impression of inevitability of the result of the tradition–modernity conflict, as well as poignant sadness about it, which connects well with Japanese traditional aesthetics.

Key words: Kawabata Yasunari; Japanese literature; Japanese tradition; conflict between tradition and modernity

Bibliografie

Primární literatura:

Kawabata Jasunari. *Meidžin*. In: Kawabata Jasunari. *Tanečnice z Izu a jiné prózy*. Přeložila Vlasta Winkelhöferová. Praha: Odeon, 1988. s. 130–246.

Sekundární literatura:

Baker, Karl. *The Way to Go*. 7th ed., revised. Terry Benson, ed. American Go Foundation, 2008.

Boháčková, Libuše. Cit pro krásu. In: Boháčková, Libuše a Vlasta Winkelhöferová. *Vějíř a meč: kapitoly z dějin japonské kultury*. Praha: Panorama, 1987. s. 233–296.

Carriere, Peter M. Writing as tea ceremony: Kawabata's geido aesthetics. *International Fiction Review* [online]. Gale Literature Resource Center. 2002, 29(1–2), s. 52–61. [cit. 30.3.2022]. ISSN: 03154149. Dostupné z: link.gale.com/apps/doc/A91036600/LitRC?u=palacky&sid=LitRC&xid=02bf28a0.

Feenberg, Andrew. Alternative Modernity? Playing the Japanese Game of Culture. *Cultural Critique* [online]. University of Minnesota Press. 1994, 29, s. 107–138. [cit. 30.3.2022]. Dostupné z: www.jstor.org/stable/1354423.

GoBase. *Japanese Go Tournaments* [online]. ©1994–2022 [cit. 30.3.2022]. Dostupné z: <https://gobase.org/games/jp/>.

Kawabata Jasunari. In: Winkelhöferová, Vlasta. *Slovník japonské literatury*. Praha: Libri, 2008, s. 152–154. ISBN: 9789072773732.

Kawabata Yasunari. *Japan the beautiful and myself*. Přeložil Edward Seidensticker. Tokyo: Kodansha, 1969, 74 s.

Keene, Donald. *Dawn to the West: Japanese literature of the modern era: fiction*. New York: Columbia University Press, 1998, xiv, 1329 s. ISBN: 0231114349.

Keene, Donald. *Five modern Japanese novelists*. New York: Columbia University Press, 2003. ISBN: 0231126107.

Krupa, Viktor. Jasunari Kawabata. In: Kawabata Jasunari. *Spiace krásavice*. Přeložil Viktor Krupa. Bratislava: Slovenský spisovateľ, 1971, s. 471–474.

Líman, Antonín. Kawabatova lyrická technika ve *Sněhové zemi*. In: Líman, Antonín. *Krajiny japonské duše: čtrnáct esejů o moderní japonské literatuře*. Praha: Mladá fronta, 2000. s. 25–42. ISBN: 8020408487.

Líman, Antonín. Nature morte v Kawabatových Spících krasavicích. In: Líman, Antonín. *Krajiny japonské duše: čtrnáct esejů o moderní japonské literatuře*. Praha: Mladá fronta, 2000. s. 98–110. ISBN: 8020408487.

Líman, Antonín. Předmluva. In: *Písně z Ostrova vážek: výběr básní ze Sbírký bezpočtu listů*. Přeložil Antonín Líman. Praha: Vyšehrad, 2010. s. 9–10. ISBN: 9788074290596.

Pilarcik, Marlene A. Dialectics and Change in Kawabata's 'The Master of Go.' *Modern Language Studies* [online]. JSTOR. 1986, 16(4), 9–21. [cit. 30.3.2022]. Dostupné z: www.jstor.org/stable/3194789.

Rogers, William N. Heroic Defense: The Lost Positions of Nabokov's Luzhin and Kawabata's Shūsai. *Comparative Literature Studies* [online]. Penn State University Press. 1983, 20(2), 217–30. [cit. 30.3.2022]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/40246398>.

Sadler, A. W. Thoughts on Kawabata's "Meijin." *The Eastern Buddhist* [online]. Eastern Buddhist Society. 1973, 6(1), s. 158–160. [cit. 30.3.2022]. ISSN: 00128708. Dostupné z: www.jstor.org/stable/44361361.

Suzuki Daisetsu. *Zen and Japanese Culture*. Princeton University Press, 2019, 608 s. ISBN: 9780691182964.

Ueda Makoto. *Literary and Art Theories in Japan*. Ann Arbor: Center for Japanese Studies University of Michigan, 1991, 274 s. ISBN: 0939512521.