

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Arte et Educatione 18 (2023)

ISSN 2081-3325

DOI 10.24917/20813325.18.3

Michał Bednarczyk

ORCID 0000-0001-6173-1673

Uniwersytet Śląski w Katowicach

To nie jest kraj dla starych samurajów. Obrazy Japonii w filmach Takeshiego Kitano

Japonia jest krajem, w którym dawny świat
zupełnie stracił znaczenie; wydaje się tak
bezużyteczny jak słomiane płaszcze
i bambusowe koszyki pozostawiane przez
wieśniaków Iya.
(Kerr, 2019: 26)

Śladami mistrzów.

Kitano w cieniu Ozu i Kurosawy – propozycja perspektywy aksjologicznej

Niniejsza próba analizy pejzażu w filmach Takeshiego Kitano jest zaproszeniem do rozmowy o wartościach. Może się wydawać paradoksem, że twórczość przepełniona obrazami beznamiętnej przemocy i szokującej brutalności odczytywana jest w kluczu aksjologicznym jako kino o wartościach skąpanych w rzece krwi. Uważam, że podobnie jak antywestern, liczne odmiany horroru czy autorskie wypowiedzi Stanleya Kubricka, Romana Polańskiego lub Michaela Hanekego, twórczość „Beata” zawiera w sobie potężny potencjał krytyczny, który pozwala wznieść się ponad powierzchniową warstwę estetyki przemocy, by dojrzeć w niej etyczne oraz moralne fundamenty, na jakich jest zbudowana. Silne wpływy amerykańskiej kinematografii na obrazy reżysera *Sonatiny* (*Sonatine*, reż. T. Kitano, 1993) – w tym znaczenie estetyki przemocy spod znaku filmu gangsterskiego – podkreślane są w licznych opracowaniach filmoznawczych (Kletowski, 2001: 93; Loska, 2013: 192) i z pewnością kształtują do pewnego stopnia zarówno specyfikę twórczości Kitano, jak i jej odbiór. Hollywoodzkie odwołania, a zwłaszcza wszelkie amerykańizmy dające się dostrzec na poziomie pejzażu, będą dla moich rozważań wyjątkowo istotne. Jednakowoż prymarną i fundamentalną rolę w poniższych analizach odgrywają inspiracje wywiedzione z klasycznego okresu kina japońskiego. Aksjologiczny wymiar kina Takeshiego Kitano daje się bowiem, w mojej opinii, wyeksponować poprzez zwrócenie uwagi na zadłużenie reżysera u mistrzów rodzimej kinematografii – w szczególności u dwóch znakomitych, choć zarazem zasadniczo odmiennych artystów: Yasujiro Ozu i Akiry Kurosawy¹.

1 „Obrazy Takeshiego Kitano – najbardziej oryginalne – stanowią przecież wypadkową poetyki i filozofii kina Yasujiro Ozu, Akiry Kurosawy, Seijuna Suzukiego i Nagisy Oshimy” (Kletowski, 2006: 61).

Dwóch najwybitniejszych japońskich autorów wypromowało na Zachodzie sztukę filmową Kraju Kwitnącej Wiśni, przy czym twórczość każdego z nich wywołała skrajnie odmiennie reakcje i opinie krytyków oraz badaczy. Yasujiro Ozu uchodzi za najbardziej japońskiego reżysera², który przy użyciu minimalistycznych środków wyrazu obrazował zwyczajne życie przeciętnych ludzi, ze szczególnym uwzględnieniem lokalnych uwarunkowań kulturowych, wpływających na relacje rodzinne i społeczne. Przepętnione melancholią dzieła Ozu skłaniały do refleksji nad przemijalnością rzeczy i kontemplacji ulotnej natury piękna. Jak pisała Aneta Pierzchała: „Nie ma tu rozpacz, jest samo religijne «czucie», rozpoznanie «istoty rzeczy» natury emocjonalnej, nie intelektualnej. Kluczem przeżycia filmów Ozu jest chyba właśnie owo stricte japońskie pojęcie *mono-no-aware*” (Pierzchała, 2005: 81).

Autor *Tokijskiej opowieści* (*Tokyo monogatari*, reż. Y. Ozu, 1953) tworzył swoje słodko-gorzkie dzieła w duchu afirmacji codzienności i nieoceniającego namysłu nad dramatem jednostek, rozdartych przez osobiste tęsknoty, uwikłanych w meandry japońskiej kultury i podległych zasadom życia społecznego. Z empatią portretował dylematy młodych ludzi poddanych presji starszych pokoleń. W jego filmach można dostrzec progresywne tendencje, jednak perspektywa reżysera nie była jednowymiarowa. Postępowe elementy równoważone były przez szacunek i pokorę wobec tradycji. Jak pisze Krzysztof Loska, zasadnicze przesłanie ideowe twórczości Ozu „oparte jest na przekonaniu o konieczności pogodzenia się z przemijalnością rzeczy i znalezienia płaszczyzny łączącej tradycję z nowoczesnością” (Loska, 2015: 109). Już wczesne studenckie komedie Ozu „dokumentowały codzienne życie młodych ludzi w wielkim mieście, pokazywały narodziny konsumpcjonizmu oraz postępującą amerykanizację widoczną w modzie, zachowaniu oraz sposobach spędzania wolnego czasu (gra w baseball, jazda na nartach, nocne kluby)” (Loska, 2015: 79–80). Loska dodaje, że autor *Kwiatu równonocy* (*Higanbana*, reż. Y. Ozu, 1958) „z niezwykłą przenikliwością analizował problemy wynikające z procesu modernizacji życia codziennego i przyczyniające się do rozpadu więzi rodzinnych” (Loska, 2012: 350). W dziełach Ozu widzimy młodych Japończyków zaangażowanych w pracę biurową, która zwiastuje początki rozwoju korporacji. Nowy model pracy wpływa na nadwątlenie tradycji wielopokoleniowej rodziny. Filmy Ozu są również zapisem zmian zachodzących w pejzażu Japonii – widzimy w nich powstające zakłady przemysłowe i pojawiające się na przedmieściach osiedla robotnicze (Loska, 2015: 84). Pejzaże Kraju Kwitnącej Wiśni namalowane w dziełach Takesiego Kitano będą korespondowały z tymi obrazami, stwarzając wrażenie kontynuacji rejestrowania nieodwracalnego procesu zmian zachodzących w japońskim krajobrazie i – co się za tym kryje – w lokalnej kulturze.

Chociaż zadłużenie Kitano u reżysera *Późnej wiosny* (*Banshun*, reż. Y. Ozu, 1949) nie przejawia się tylko na gruncie interpretacyjnym³, to powinowactwo twórczości „Beata” ze spuścizną Kurosawy jest chyba jeszcze bardziej wyraźne. Kurosawa

2 Krzysztof Loska zauważa, że często zapomina się o miłości Ozu do kina amerykańskiego i licznych odniesieniach do hollywoodzkich produkcji z okresu międzywojennego (Loska, 2015: 77).

3 Cytaty z filmów Ozu można zauważyć chociażby w surrealistycznej komedii *Niech żyje reżyser!* (2007), w której Kitano składa hołd rodzimej kinematografii.

namaścił ponoć Kitano na swojego następcę, a autor *Sonatiny* nieprzypadkowo jest nazywany spadkobiercą mistrza (Kletowski, 2006: 59). Podczas gdy styl Ozu bywa nazywany transcendentnym, ponieważ cechuje się „poetyzacją życia codziennego przy zachowaniu dystansu wobec postaci, a także konsekwentnym pomijaniu dramatycznych wydarzeń” (Loska, 2015: 107), twórczy temperament Kurosawy jest znacznie bardziej żywiołowy. Podobnie jak w przypadku filmów Martina Scorsese cesarza japońskiego kina często interesują jednostki dynamiczne, podejmujące ryzyko, realizujące się w działaniu. Tworzy to wyraźny kontrast wobec skupienia Ozu na ukrytej doniosłości zwykłych wydarzeń dnia codziennego:

Bohaterowie dynamicznych obrazów Kurosawy to ludzie czynu, indywidualiści, ciągle walczący, rzucający wyzwanie światu. Twórca *Sanjuro* (1962) odrzucał tak wszechobecną w filmach Ozu postawę rezygnacji i pokory, promował postawę aktywną, interpretując buddyzm zen przez pryzmat kodeksu samurajskiego Hagakure, według którego istotą egzystencji człowieka jest ciągłe działanie, walka, niegodzenie się ze złem i poświęcenie, ale wynikające z podstawy sprzeciwu. Taka filozofia zbliżała bardziej Kurosawę do zachodniej kultury, oddalając go od – preferującego postawę bierności i oczekiwania – społeczeństwa japońskiego (Kletowski, 2006: 35).

Podczas gdy autor *Tokijskiej opowieści* określany jest jako najbardziej japoński twórca, twórczość Kurosawy znacznie silniej dryfuje w stronę Zachodu, przez co była ponoć traktowana w kraju z mniejszą estymą aniżeli dzieła Ozu czy Kenji Mizoguchiego (Kletowski, 2006: 34). Oczywistym tropem są inspiracje reżysera *Tronu we krwi* (*Kumonosu jo*, reż. A. Kurosawa, 1957) zachodnią literaturą – interpretował wszak dzieła Szekspira i Gorkiego, w jego filmach wyraźne są również nawiązania do Dostojewskiego, Tołstoja czy Goethego (Loska, 2015: 172–174). Przy tym wszystkim jednym z centralnych tematów twórczości reżysera był problem typowo japoński, a mianowicie zagadnienie honoru samuraja i wartości wywiedzionych z kodeksu Bushido. To właśnie samurajskie kino Kurosawy będzie szczególnie istotne dla moich analiz. Interesujący jest tu wymiar aksjologiczny, a więc fundament dyskusji o wartościach w filmach Kitano, które swój rodowód znajdują w twórczości autorów *Straży przybocznej* (*Yojinbo*, reż. A. Kurosawa, 1961) i *Jesiennego popołudnia* (*Sanma no aji*, reż. Y. Ozu, 1962).

W dziełach spod znaku kina samurajskiego Akira Kurosawa opowiadał o honorze japońskiego wojownika w czasach szogunatu. Gangsterskie i policyjne filmy Kitano odczytuję jako kontynuację samurajskich obrazów mistrza, a jednocześnie świadectwo zwrotu kultury japońskiej w stronę Zachodu i faktycznego zmierzchu tradycyjnych wartości, który na jego relatywnie wczesnym etapie diagnozował Ozu. Honorowy kodeks samuraja, kojarzony z filmami Kurosawy czy Kobayashiego, wyparty zostaje u Kitano przez imperatyw bogacenia się, chciwość i przejawy brutalności Yakuzy, a tradycyjny pojedynek na miecze zastępuje beznamiętna przemoc gangsterów przy użyciu broni palnej. „Beat” portretuje zatem „nową”, sobie współczesną Japonię, której filmowe oblicze silnie uwarunkowane jest perspektywą aksjologiczną; ta z kolei może być czytana jako krytyczne rozwinięcie tematów wywiedzionych z twórczości Ozu i Kurosawy. Celem niniejszego artykułu jest wykazanie, że proces „amerykanizacji” i „westernizacji” Japonii oraz odejście od tradycyjnych

wartości, o których mówiły dramaty Ozu i samurajske filmy Kurosawy, znajdują odzwierciedlenie w pejzażach filmów Takeshiego Kitano.

Ze względu na ograniczoną obszerność artykułu analizie zostaną poddane subiektywnie wybrane dzieła: *Brutalny glina* (1989), *Punkt zapalny* (1990), *Sonatina* (1993), *Zatoichi* (2003), *Wściekłość* (2010), *Poza wściekłością* (2012) i *Koniec wściekłości* (2017).

***Brutalny glina* – początek rozkładu. Zarys tropów przewodnich**

Reżyserski debiut Takeshiego Kitano można potraktować jako zapowiedź charakterystycznych tropów powracających w jego filmach w kolejnych dekadach. Ponadto uważam, że debiutanckie dzieło już na wstępie pozycjonuje twórczość artysty w kluczu aksjologicznym. Przyglądając się *Brutalnemu glinie* jako matrycy dla dalszych rozważań, wymienię kilka motywów, które rozwinę w trakcie analizy kolejnych dzieł.

Pierwsza scena filmu zarówno nakreśla porządek świata przedstawionego, jak i charakteryzuje głównego bohatera. Nastolatkomie znęcają się nad bezdomnym, a stosowana przez nich przemoc jest bezsensowna i nieumotywowana niczym poza złą wolą. Krzywdę wyrządzają prawdopodobnie z nudów i dla zabawy. Tytułowy brutalny glina, czyli grany przez samego reżysera Azuma, pojawia się znikąd, aby na własną rękę wymierzyć sprawiedliwość. Metody pracy funkcjonariusza są dyskusyjne z etycznego punktu widzenia – również w oczach jego przełożonych, jednak wydają się uzasadnione z punktu widzenia wewnętrznej logiki świata przedstawionego w filmie: Azuma przeciwstawia się światu, grając według obowiązujących w nim reguł – na przemoc odpowiada przemocą, z tym że jego motywacją jest chęć przeciwstawienia się złu. Poznajemy zatem bohatera typowego dla twórczości Kitano – postać niejednoznaczna, naznaczona otaczającym ją zepsuciem, stosującą przemoc, często bezwzględna w dążeniu do celu, ale nieobojętna ideowo i wzbudzającą przez to sympatię widza, bowiem pozycjonującą się w kontraście do zepsucia oraz absurdu rzeczywistości, w której nie ma miejsca na żadne wartości. Na tej podstawie – poprzez zarysowanie zdegradowanego aksjologicznie porządku świata i przeciwstawienie mu dwuznacznego moralnie bohatera – reżyser oprze wiele swoich późniejszych dzieł.

Jak już powiedziałem, znęcanie się nad bezdomnym jest dla dzieci formą zabawy, co Kitano podkreśla poprzez wyeksponowanie tła pomieszczenia, w którym odbywa się przesłuchanie sprawcy. Pokój jednego z młodocianych przestępców wypełniony jest bowiem wymownymi elementami scenografii: kasetami magnetofonowymi, kasetami wideo i, rzecz jasna, zabawkami. W oczy rzucają się między innymi porozrzucane niedbale resoraki i tarcza do gry w lotki, na drzwiach pokoju wisi coś, co przypomina halloweenowy kostium – pierwsza wyraźna oznaka amerykańskich wpływów na kulturę Japonii, które znacznie silniej eksponowane będą w pejzażu drugiego filmu „Beata”.

Kiedy Azuma brutalnie przesłuchuje nieletniego, ten twierdzi, że „nic nie zrobił”. Powstaje pytanie, czy działa tu mechanizm wyparcia się winy przez zastraszonego chuligana, czy może chłopak twierdzi, że naprawdę nic się nie stało – wszystko przecież jest tylko zabawą. Odpowiedź katującego go Azumy potwierdza, że bohater musi upodobnić się do zła, z którym chce walczyć: „W takim razie ja też niczego



Fot. 1. Azuma przesłuchuje młodego przestępcę w jego pokoju (*Brutalny glina*, reż. T. Kitano Bandai Visual Company, 1989).

nie zrobiłem”⁴. Sylwetka Azumy przywodzić może skojarzenia z kultową postacią policyjnego kina amerykańskiego – Harrym Callahanem z filmu *Brudny Harry* (*Dirty Harry*, reż. D. Siegel, 1977) grany przez Clintę Eastwooda, który również uciekał się do bezwzględnych metod w walce z przestępczością.

Miasto nocą to nieodłączna część krajobrazu w filmach Kitano, wywiedziona zapewne z poetyki filmu noir i klasycznych amerykańskich filmów gangsterskich. W swoim debiucie reżyser zabiera widzów w otchłań miejskiej dżungli i będzie w tym konsekwentny w kolejnych dekadach. Razem z bohaterami snujemy się po brudnych ulicach, bierzemy udział w pościgach, odwiedzamy nocne kluby. Wizyta w jednym z nich kończy się brutalnym przesłuchaniem. Japonia staje się w oku kamery miejscem, w którym rozrywka koresponduje z przemocą.

Elementem pejzażu w swoim pierwszym filmie czyni Kitano również uliczny festyn, na który główny bohater zabiera swoją chorą umysłowo siostrę. Co znamienne dla twórczości „Beata”, ujęcia przestrzeni zurbanizowanych zderza on z naturalnymi pejzażami, przedstawiającymi nieskrępowane brutalnością miasta piękno natury. Siostra Azumy portretowana jest na tle wody i zieleni, a sama zdradza szczególne umiłowanie do morza, co wyraża w jednej ze swoich rozmów z bratem. Sposób kadrowania Akari wywołuje przekonanie, że jest ona postacią czystą, nieskażoną zepsuciem otaczającego świata. Efekt ten osiąga Kitano za pomocą doboru tła, idąc śladem twórców filmu noir, którzy mieli w zwyczaju pokazywać figurę kobiety-odkupicielki w bliskości z naturą, co kontrastowało z zepsuciem pełnego niebezpieczeństw miasta.

Akari jest postacią niejako z innego porządku, także ze względu na swoją chorobę. Kitano zdaje się sugerować, że tam, gdzie norma jest faktyczną chorobą, szaleństwo staje się symbolem innej, wolnej od zepsucia rzeczywistości. Reżyser nie

4 Cytuję za ścieżką dźwiękową filmu.

próbuję przy tym wykreować Akari na postać nieskazitelną i pełną dobrych intencji. Kobieta jest raczej figurą niewinnej, nieświadomej ofiary i już ten status odróżnia ją od otoczenia.

Jednym z motywów, które pojawiły się w *Brutalnym glinie*, by następnie wracać w kolejnych filmach Kitano, jest też wyjątkowa uwaga, jaką reżyser poświęca portretowaniu dzieci i dorosłych grających w baseball. Rozrywka i przemoc kolejny raz idą tutaj w parze – uciekający przed stróżami prawa przestępca rozbija kijem baseballowym czaszkę policjanta. Jeszcze kilka chwil wcześniej przedmiot służył chłopcom do zabawy. Niegasnące zainteresowanie reżysera esencjonalnie amerykańską dziedziną sportu, jaką jest baseball, odczytuję jako zabieg mający na celu podkreślenie problemu amerykanizacji japońskiej kultury. Wpływ tego procesu na stosunek do tradycyjnych wartości kształtuje obraz nowej Japonii z filmów Kitano.

Ostatnim motywem, na który pragnę zwrócić uwagę, jest skojarzenie śmierci z symboliką akwaticzną. Handlarz narkotyków zostaje zamordowany w małym porcie i jest to zarzewie śledztwa, jakie będzie prowadził Azuma w *Brutalnym glinie*. Pod mostem wieszka się skorumpowany policjant, a widz ogląda tę scenę oczami człowieka płynącego łodzią. Ciało kolejnego denata grany przez Kitano bohater znajduje zanurzone w wodzie. Spokój żywiołu skojarzony ze śmiercią podkreśla zepsucie wrogiego świata, od którego nie ma innej ucieczki. Wie o tym Azuma, który w tragicznym finale filmu zabija swoją chorą psychicznie, wielokrotnie zgwałconą i nafaszerowaną narkotykami siostrę, rozpaczliwie błagając o kolejną działkę. Symbolizująca czystość Akari została zdegradowana i upodlona. Zgoda na jej dalszą egzystencję w świecie wyzbytym wartości byłaby zgodą na kolejne, niekończące się upokorzenia. Egzekucja dokonuje się w zamkniętym pomieszczeniu, które przypomina stary garaż lub magazyn – przeciwieństwo wolnych przestrzeni naturalnego pejzażu, z którym kojarzona jest postać Akari. Śmierć Azumy i jego siostry nie jest jednak bezsensownym zwieńczeniem ich tragicznych żywotów; można ją także czytać jako element należący do sfery sacrum i sposób na uwolnienie od świata pełnego zła (Kletowski, 2001: 71).

Punkt zapalny – krajobraz pod znakiem Coca-Coli

W swoim drugim filmie Kitano wprowadza widzów do świata Yakuzy, co wkrótce stanie się jednym z wiodących tematów jego twórczości. Reżyser obrazuje upadek tradycyjnych wartości na tle modernizującej się, a konkretniej rzecz ujmując – amerykanizującej się – Japonii. Wpływ obcej kultury manifestuje się na ekranie poprzez wyeksponowanie wymownych symboli.

Stałym i najbardziej znamiennym elementem pejzażu w *Punkcie zapalnym* jest logo Coca-Coli, które powraca tak często, że widz mógłby odnieść wrażenie obcowania z kryptoreklamą. Zdołałem doliczyć się około dziesięciu kadrów, w których pojawia się charakterystyczny biały napis na czerwonym tle i doprawdy trudno dać wiarę, że miałyby się to dziać przypadkowo.

Kitano wkomponowuje słynne logo w kolejne sceny, umieszczając je w tle wydarzeń niczym swoiste memento, skłaniające do podjęcia refleksji na temat zmian zachodzących w kulturze Japonii. Symbol Coca-Coli – jednego z głównych towarów

eksportowych Stanów Zjednoczonych – powraca w różnorodnych formach: jako baner reklamowy nad drzwiami sklepu, napis widniejący na licznych automatach z napojami (ten motyw pojawia się w filmie z największą częstotliwością) czy malowidło na ścianie budynku. Widzimy również ów symbol w formie neonu oszpecającego ulicę miasta – ikonograficznego znaku nowoczesności. Wspomniany mural zaprezentowany jest w towarzystwie malowideł przedstawiających loga zespołów Metallica i Iron Maiden, a więc największych, odnoszących rekordowe sukcesy komercyjne zespołów heavymetalowych ze Stanów Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii. Nie brakuje zatem w *Punkcie zapalnym* znamion zachodnich wpływów na kulturę Japonii, które manifestują się w filmowym pejzażu.

Kolejnym znaczącym elementem ikonografii jest mural z napisem „Hawaii” i wizerunkiem dzikiej amerykańskiej plaży. Sztuczność miejskiego malowidła stanowi wyraźny kontrast z żywą naturą ukazaną w scenie na Okinawie – podobny efekt wizualny zastosuje reżyser w *Sonatynie* i *Scenie nad morzem* (1992), gdzie wizerunek pięknej, spokojnej plaży niesie ukojenie poprzez kontakt z relatywnie nieskażoną wpływami cywilizacji naturą.



Fot. 2. Uehara i jego towarzysze, w tle logo Coca-Coli i malowidło ścienne (*Punkt zapalny*, reż. T. Kitano, Bandai Visual Company, 1990).

Kitano wykazuje, że obranie zachodniego wektora wywołuje zmiany w mentalności Japończyków i przyczynia się do zmiernych tradycyjnych wartości. Niepokorny i pełen niekontrolowanej agresji gangster Uehara (w tej roli sam reżyser) podpada swoim zwierzchnikom wskutek sprzeniewierzenia nieokreślonej sumy pieniędzy. Zadośćuczynieniem ma być honorowa spłata długu w postaci rytualnego obcięcie palca, a także zwrot zagrabionej kwoty. Już samo wykroczenie Uehary jest symptodem kryzysu tradycyjnych wartości, manifestujących się w przestrzeganiu kodeksu honorowego wobec pana – spadku, jaki odziedziczyła Yakuza po samurajskim kodeksie Bushido. Obcięcie palca byłoby w tym wypadku współczesną reminiscencją seppuku – honorowego, rytualnego samobójstwa samuraja, który pragnie oczyścić

swoje imię. Jednak Uehara nie tylko nie wykazuje skruchy, ale także za wszelką cenę próbuje uniknąć spłaty długu. Wymusza zatem obcięcie palca na swoim towarzyszu. Co znamienne, gdy prośba wybrzmiewa po raz pierwszy, jednym z elementów pejzażu jest automat z widniejącym na nim logo Coca-Coli, za którym nie kryją się żadne wschodnie czy zachodnie wartości, a jedynie wymiar komercyjny – nastawienie na zysk, czyli wzór, który realizuje gangster w filmie Kitano. Kiedy Uehara nie otrzymuje tego, czego zażądał, wymusza na swoim kompanie obcięcie palca jako formę zadośćuczynienia za seks z jego żoną, do czego wcześniej sam zmusił obojga.

Scena obcinania palca jest komiczna i żałosna, nie ma w niej śladu honorowego postępowania samuraja czy jego współczesnego spadkobiercy – dumnego yakuzy. Jej celowe przerysowanie podkreśla rozbieżności między tradycyjnymi wartościami a wzorami realizowanymi w zmieniającej się Japonii. Uehara nie potrafi wymusić na towarzyszu dobrowolnego złożenia ofiary, wraz z innym mężczyzną usiłuje zatem obciąć palec siłą, lecz nie potrafi zrobić tego skutecznie. Z pomocą przychodzi zhańbiona żona gangstera, która uderza w ostrze noża twardym przedmiotem. Trudno o większy kontrast pomiędzy wzorem honorowego postępowania a jego realizacją. Uehara jest nastawiony na zysk, a przemoc, którą stosuje, jest często bezsensowna. Także kryzys relacji rodzinnych, tak pieczołowicie portretowany w klasycznych filmach Ozu, znajduje tutaj swoje drastyczne powtórzenie. Stosunek Uehary do jego żony jest wręcz zbyt karykaturalny i wulgarny, by mógł stanowić przedmiot głębszej refleksji, ale pojawia się w filmie Kitano jeszcze jedna, znacznie bardziej subtelna, choć nie mniej wymowna, scena. Kiedy główny bohater pyta pewnego mężczyznę o jego małżeńskie plany i ewentualną chęć przypieczętowania związku, ten odpowiada: „Nie żenię się, dobrze mi, jak jest”⁵. Tego typu sceny składają się na spójny obraz zmieniającego się kraju i stosunku do spuścizny poprzednich pokoleń.

Punkt zapalny jest gorzką refleksją na temat kryzysu tradycyjnych wartości w poddanej zachodnim wpływowi kulturze Japonii. Kitano nie idzie jednak na skróty i nie wskazuje Amerykanów jako winnych zaistniałej sytuacji (w zrealizowanym w Stanach filmie *Brat*, 2000, pokazuje nawet, że między Japończykiem i Amerykaninem możliwe jest braterstwo). Raczej spogląda z rozgoryczeniem na zmiany zachodzące w mentalności swoich rodaków pod naciskiem zewnętrznych wpływów. Losy młodego bohatera w *Punkcie zapalnym* przywodzą na myśl wcześniejsze komedie Yasujiro Ozu oraz procesy, które w ich wcześniejszym stadium obrazował w swoich filmach twórca *Tokijskiej opowieści*. Młodzi ludzie w filmie Kitano także spędzają wolny czas na grze w baseball, a wszechobecne, wkomponowane w architekturę miasta logo Coca-Coli stanowi świadectwo postępującej westernizacji Japonii oraz konsumpcjonizmu, co skojarzone zostaje ze zmierzchem tradycyjnych wartości charakterystycznych dla kultury jego kraju. Natomiast w kontekście hiperbolizacji przemocy, która wyłuszcza kryzys aksjologiczny, warto nadmienić, że w *Poza wściekłość* maszyna do baseballu zaczyna funkcjonować jako narzędzie tortur, a stawiający swoje pierwsze kroki w strukturach mafijnych dwudziestolatekowie znęcają się nad rówieśnikami podczas treningu. Młodzi baseballiści z *Punktu zapalnego* kojarzą się z filmami Ozu, lecz zakorzenienie reżysera w twórczości

5 Cytuję za ścieżką dźwiękową filmu.

dwóch wielkich autorów japońskiego kina znajduje swój wyraz także i w tym przypadku. Co ciekawe, jeden z młodych graczy nosi imię Akira – można czytać ten zabieg jako kolejny ukłon w stronę mistrza Kurosawy oraz afirmowanych w jego dziełach samurajskich wartości, które poddano weryfikacji w modernizującym się Kraju Kwitnącej Wiśni.

Uehara zabija handlarza bronią z zaskoczenia; rzezi w siedzibie mafii dokonuje podstępem – ukrywając karabin maszynowy w bukietcie kwiatów. Honorowy pojedynek na miecze, będący częścią „drogi samuraja”, ustępuje miejsca masakrze bronią palną. Na myśl przychodzi tutaj *Dzika banda* (*The Wild Bunch*, reż. S. Peckinpah, 1969) i inne westerny rewizjonistyczne, które zakwestionowały tradycyjne, afirmowane w klasycznym westernie wartości, w tym honorowe zasady pojedynku rewolwerowców, ukazując Dziki Zachód jako modernizującą się, wyzbytą dawnych reguł przestrzeń zautomatyzowanej, poddanej skrajnej hiperbolizacji przemocy. Podobnie jest w dziele Kitano, gdzie wywiedzione z kodeksu Bushido zasady postępowania zakwestionowane zostały przez nowy paradygmat, wedle którego honor staje się zakładnikiem reguł merkantylnych⁶. Tradycja z kolei ustępuje w obliczu ekspansywnej nowoczesności⁷. Pejzaż w *Punkcie zapalnym* jest jednym z najważniejszych elementów tej wizji, będąc wizualnym przypomnieniem, że zmiany w kulturze Japonii są nieodwracalne. Każdy antropolog wie, że to, co widzimy zbyt często, z czasem przestaje być dla nas zauważalne i jako oczywiste, przestaje być przedmiotem refleksji. Paradoksalnie, powracające wciąż logo Coca-Coli atakuje widza tak często, że za którymś razem może wydać się w swej sztuczności niemal naturalnym elementem filmowego pejzażu. W tym paradoksie życia nabiera krytyczna, gorzka wizja Takeshiego Kitano, która staje się wymowna, kiedy rozpatrywana jest w odniesieniu do tradycji mistrzów japońskiego kina – subtelnie osadzona w kontekście świata, który bezpowrotnie przeminął.

Sonatina – pejzaże śmierci

W swoim czwartym filmie Kitano przedstawia historię gangstera, który zmęczony życiem na krawędzi postanawia wycofać się z przestępczego świata. Plany Murakawy są jednak rozbieżne z decyzją jego zwierzchników, którzy wysyłają swojego żołnierza na Okinawę w celu rozwiązania konfliktu między skłóconymi rodzinami. Kiedy Murakawa orientuje się, że powierzone mu zadanie było pretekstem do pozbycia się go i przejęcia przynależnej mu strefy wpływów, postanawia dokonać zemsty. Po wymordowaniu dowództwa Yakuzy, czyli spłacie długu Murakawy wobec własnego honoru (Kletowski, 2001: 95), gangster popełnia rytualne samobójstwo, spłacając tym samym kolejny dług, jaki zaciągnął, dokonując zemsty na swoich zwierzchnikach⁸.

6 Piotr Kletowski podkreśla zadłużenie Kitano u Peckinpaha, Fullera i Penna oraz dostrzega nawiązania do *Dzikiej bandy* (1969) w *Punkcie zapalnym* (Kletowski, 2001: 28–29).

7 W odniesieniu do omawianego zjawiska antywesternu można wysunąć tezę, że gangsterskie filmy Takeshiego Kitano to swego rodzaju kino anty-samurajskie.

8 Piotr Kletowski przyrównuje śmierć Murakawy do samobójczych śmierci wielkich japońskich wojowników. Jak dodaje, śmierć poprzez seppuku miała wymiar świętości, oczyszczającej z ziemskich grzechów (Kletowski, 2001: 95).

Piotr Kletowski zwraca uwagę na liczne odniesienia do tradycji kultury samurajów w filmie Kitano. Dostrzega je nie tylko w finałowej sekwencji przedstawiającej zemstę i samobójstwo Murakawy, ale także w scenie strzelaniny w miejskiej restauracji. Kiedy Murakawa i jego ludzie zostają zaatakowani przez miejscowych, gangsterzy pozostają niewzruszeni i nie próbując chować się przed ostrzałem, odpowiadają ogniem. Stojąc w bezruchu, beznamiętnie naciskają na spusty swoich pistoletów, aż padnie ostatni z przeciwników. Jak stwierdza Kletowski:

Taka postawa, którą moglibyśmy nazwać „patrzeniem śmierci prosto w twarz”, jest charakterystyczna dla tradycyjnej, japońskiej kultury samurajów. Pojedynek między wojownikami był pewnego rodzaju ceremoniałem. Uczestniczący w nim samurajowie zobowiązani byli do honorowej walki, bez lęku i z godnością przyjąć mieli zwycięstwo albo śmierć. Pokonany wojownik nie mógł prosić o litość ze strony zwycięzcy, będąc zdany wyłącznie na jego łaskę lub niełaskę. Jeśli przegrany nie przyjął śmierci z godnością, wówczas jego rodzina okrywała się hańbą (Kletowski, 2001: 94).

W kontekście tematu niniejszego artykułu *Sonatina* jest dziełem dwuznacznym. Kitano portretuje pełen brutalności i beznamiętnej przemocy świat Yakuzy, w którym dominuje zwykła chciwość, a zamierzone cele osiąga się poprzez zdradę, o czym dobitnie świadczy los, jaki zgotowali Murakawie jego przełożeni. Na pozór nie ma tutaj miejsca dla tradycyjnych wartości charakterystycznych dla japońskich samurajów. Honor i lojalność są pojęciami, które straciły swoją wagę i przestały obowiązywać w obliczu nowego imperatywu bogacenia się i poszerzania strefy wpływów. Podobnie jak w *Punkcie zapalnym* Kitano umieszcza w pejzażu *Sonatiny* charakterystyczne elementy mogące świadczyć o wpływie zachodniego kapitalizmu na mentalność Japończyków⁹. Kolejny raz w oczy rzucają się automaty z logiem Coca-Coli, widniejące w tle poszczególnych scen.

Za pierwszym razem rekwizyt widnieje przy ścianie budynku, w którym zostaje podłożona bomba w ramach wojny między gangami; warto dodać – wojny, która ufundowana jest na podstępnie i chciwości. Za drugim razem automat z logiem Coca-Coli pojawia się jako element małego sklepu w ujęciu, które następuje bezpośrednio po scenie portretującej plażę Okinawy. Murakawa wraz z towarzyszami spacerują po piasku, w tle zarysowana jest linia horyzontu i falujące morze. Cztery postacie widniejące na pierwszym planie, zachowujące pomiędzy sobą odpowiednie odstępy, uchwycone w kadrze podczas spaceru przypominają słynną okładkę płyty *Abbey Road* (1969) brytyjskiego kwartetu The Beatles – zespołu, którego artystyczny dorobek i wpływ na rozwój muzyki rozrywkowej są nie do przecenienia, ale jednocześnie – jednego ze sztandarowych towarów eksportowych zachodniej popkultury. Interesuje mnie tutaj druga z wymienionych cech. Kadr przywołujący kultową okładkę, zestawiony z następującą po nim sceną, w której pojawia się logo Coca-Coli – charakterystyczny symbol amerykańskiego konsumpcjonizmu, jest ciekawy w kontekście portretowania zachodnich wpływów na kulturę Japonii za pomocą filmowego pejzażu.

⁹ Piotr Kletowski pisze, że propagowanie konsumpcyjnej kultury amerykańskiej przez władze okupacyjne przyniosło w Japonii negatywne, widoczne do dziś skutki (Kletowski, 2001: 61).



Fot. 3. Murakawa wraz z towarzyszami na plaży Okinawy (*Sonatina*, reż. T. Kitano, Bandai Visual Company, 1993).

Mając w pamięci obrazy z *Punktu zapalnego* i *Sonatiny*, można przytoczyć słowa amerykańskiego japonisty, Alexa Kerra, który w książce *Japonia utracona* niejako wtóruje Takeshiemu Kitano i ubolewa nad nieodwracalnymi zmianami w modernizującym się Kraju Kwitnącej Wiśni:

Całkowity upadek środowiska naturalnego i tradycji kulturowej we wschodniej Azji zostanie kiedyś uznany za jedno z głównych wydarzeń tego wieku. Japonia, ze swym bogactwem i gorliwością, wysunęła się na czoło wśród narodów tego regionu świata (Kerr, 2019: 28).

Jednocześnie, jakby na przekór tym słowom, Kitano za sprawą *Sonatiny* pokazuje, że nawet w świecie bez zasad, w którym dominują partykularne interesy i żądza zysku, możliwe jest opowiedzenie się po stronie tradycyjnych wartości. Jest to widoczne w zachowaniu Murakawy, który idąc śladami samurajów, w obliczu zdrady spłaca dług wobec własnego honoru, a następnie – po dokonaniu zemsty – popełnia oczyszczające samobójstwo na wzór seppuku. Jak pisze Piotr Kletowski: „W świetle tradycyjnej japońskiej kultury śmierć Murakawy wydaje się (...) jedynym logicznym i konsekwentnym zakończeniem historii buntowniczego gangstera” (Kletowski, 2001: 95).

Co ciekawe, bohater popełnia samobójstwo w samochodzie, czyli w tym samym miejscu, w którym wyznał swojemu kompanowi, że jest zmęczony gangsterskim życiem i zaczyna myśleć o emeryturze. W tle przewijały się wtedy obrazy spowitego nocą miasta – miejsca brutalnych rozgrywek gangsterów, gdzie śmierć czyha na każdym kroku. Również w samochodzie Murakawa opowiedział nowo poznanej kobiecie o swoim pierwszym zabójstwie, co znamienne – dokonany na własnym ojcu. Tym razem w tle widniały naturalne tereny Okinawy. Siedząc samotnie w aucie, gangster dojrzeva też do decyzji o wymordowaniu szefostwa Yakuzy. Pojazdy

są więc skojarzone w *Sonatinie* z momentami liminalnymi, będąc przestrzenią, w której realizują się bądź są opisywane w rozmowie chwile przełomowe w życiu Murakawy. Pejzaż za oknem ulega zmianie, ale problem pozostaje ten sam – za każdym razem chodzi o śmierć lub zabijanie.

Piotr Kletowski odnotowuje, że w *Sonatinie* skonfrontowane zostają dwa tematy: pełen przemocy i okrucieństwa pejzaż wielkowiejskiej dżungli oraz przestrzeń autentycznych uczuć, czyli przyjazne obszary spokojnej plaży na Okinawie (Kletowski, 2001: 93). Zderzenie mroku i brutalności miasta z pogodną aurą nadmorskiego krajobrazu wyznacza horyzont aksjologiczny *Sonatiny* na poziomie filmowego pejzażu.

Jasny, złoty kolor piachu, będący symbolem życia, kontrastuje z ciemnością wielkowiejskiej dżungli, którą opuścili bohaterowie. Oczywiście symbol piaszczystej plaży może być odczytany również jako znak jałowości życia gangsterów – opierającego się na wypełnianiu tych samych, śmiertelnych rytuałów – jednak w przypadku bohaterów *Sonatiny* wywodzących się z „asfaltowej dżungli” obsiane kwiatami słonecznika piaszczyste przestrzenie wydają się bardziej znamionować życie, autentyczność i niewinność niż bezsens i pustkę (Kletowski, 2001: 99).

Murakawa i jego gang uczestniczą w bezwzględnej i krwawej wojnie toczącej się na ulicach miasta, a następnie spędzają bez troski czas na piaszczystej plaży. Niespieszne chwile wypełnione są gramami, zabawami oraz niewyszukanymi żartami Murakawy (do głosu dochodzi tutaj specyficzne poczucie humoru Takeshiego Kitano). Bohater ani na moment nie rozstaje się jednak z myślą o śmierci, która powodowana jest paraliżującym go strachem. Wynika on z nieustającego ryzyka, jakie towarzyszy żywotowi gangstera. W jednej z rozmów toczonych na plaży Murakawa wyznaje, że chwytą za broń szybko, ponieważ równie szybko ogarnia go strach. Śmierci natomiast nie boi się dlatego, że „żyjąc w ciągłym strachu, człowiek zaczyna jej szukać”¹⁰. W innym momencie, w ramach gry w ruletkę, z uśmiechem na ustach przykłada do skroni broń – charakterystyczny kadr, który nieprzypadkowo zdobi plakaty filmu, ujmuje istotę dzieła Kitano – ukazuje człowieka skonfrontowanego ze śmiercią. Plaża Okinawy z sielskiej krainy w pewnym momencie zamienia się w pole bitwy, a piasek barwi krew pomordowanych gangsterów. Miejsce ucieczki od brutalności świata, a jednocześnie oaza bez troskich zabaw przestaje być przestrzenią wytchnienia, kiedy wkrada się tam bezwzględna przemoc.

Piotr Kletowski słusznie zauważa, że konfrontacja życia i śmierci, manifestująca się w skontrastowaniu plaży i miasta, zmierza w konkretnym kierunku – w obu przestrzeniach finalnie dominuje śmierć (Kletowski, 2017). Taka konkluzja, potraktowana zbyt pochopnie, mogłaby wzbudzić chęć przypisania *Sonatinie* nihilistycznego tonu. Warto jednak pamiętać, że w przypadku Murakawy czy Azumy – bohatera *Brutalnego gliny* – śmierć jest oznaką triumfu nad wrogiem, wyzbytym wartości światem: „Los bohatera *Sonatiny*, odbierany przez nas jako tragiczny, naznaczony piętnem klęski, w świetle tradycyjnej japońskiej kultury okazuje się losem zwycięzcy” (Kletowski, 2001: 94). Kontrastujące krajobrazy w filmie Kitano są zatem pejzażami śmierci, która może być piętnem lub wyzwoleniem:

10 Cytuję za ścieżką dźwiękową filmu.

Kitano uznaje śmierć za najważniejszą prerogatywę ideową japońskiej kultury, ale nie odbiera jej wyłącznie w kategoriach nihilistycznych, materialistycznych, jak Oshima. Raczej – podobnie jak Ozu – widzi w śmierci sposób na ostateczne i nieodwołalne uświęcenie ludzkiego życia, przez połączenie go z Nicością/Absolutem (Kletowski, 2006: 58).

Samurajskie konteksty zawarte w filmie odsyłają do twórczości Kurosawy i innych mistrzów kina miecza, jednakże – podążając za słowami badacza – warto pamiętać także o silnych wpływach Yazujiro Ozu na estetykę dzieł Kitano, które szczególnie wyraźnie wybrzmiewają właśnie w minimalistycznej formie *Sonatiny*. Piotr Kletowski wspomina o oszczędnej grze aktorskiej, skromnej elektronicznej muzyce, statyczności ujęć, braku efektownych ruchów kamery i ostrego montażu jako formalnych wyznaczników minimalistycznej estetyki, której mistrzem był twórca *Późnej wiosny* (Kletowski, 2001: 96).

W jednym z najwybitniejszych filmów Takeshiego Kitano zderzają się wpływy dwóch wielkich mistrzów kina japońskiego. Wywiedzione z dzieł Kurosawy samurajskie wartości poddane zostają weryfikacji w ulegającej zachodnim wpływom współczesnej Japonii. Reżyser stawia pytanie, czy tradycyjne wzory postępowania mają jeszcze rację bytu w zmieniającym się kraju. Odpowiedź jest dwuznaczna – chociaż świat o nich zapomniał, zbuntowana jednostka wciąż może o nich pamiętać. Pytanie o tradycyjne wartości w modernizującym się Kraju Kwitnącej Wiśni oraz minimalistyczna forma *Sonatiny* odsyłają z kolei do filmów Yasujiro Ozu. Zadłużenie u wspomnianych reżyserów świadczy o szacunku do tradycji, ale poetyka dzieł i autorski sposób wypowiedzi Kitano są równocześnie dowodem krytycznego spojrzenia na współczesność, które manifestuje się poprzez odniesienia do klasycznych dzieł japońskiego kina, a jest widoczne między innymi w sposobie wykorzystania filmowego pejzażu.

Trylogia *Wściekłości* – ostatni samuraj

Myślę, że aby zrozumieć japońskie społeczeństwo, wystarczy przyjrzeć się, jak działa Yakuza.

(Kletowski, 2001: 51)

W gangsterskim tryptyku późnego okresu swojej twórczości Kitano powraca do tematów zarysowanych w *Punkcie zapalnym*. Tym razem jeszcze większy nacisk kładzie na ukazanie świata wyzbytego wartości, w którym dominują wszechobecna przemoc i walka o wpływy w ramach mafijnej struktury. Zdrada jest tutaj na porządku dziennym, a lojalność, honor, braterstwo i wierność zasadom funkcjonują wyłącznie jako puste, dawno nieaktualne i obnażone slogany, przysłaniające rzeczywiste intencje gangsterów, dbających jedynie o własny interes. Zmierzch tradycyjnych wartości w strukturach Yakuzy opisuje Piotr Kletowski:

Krwawe wojny wybuchające między poszczególnymi klanami (...), werbowanie do szeregów organizacji coraz młodszych członków, mordowanie niewygodnych polityków, nastawienie na maksymalny zysk, czerpany z takich źródeł jak handel narkotykami czy twarda pornografia, udowodniły, że z honorowego kodeksu samurajów, będącego niegdyś podstawą Yakuzy, zostało niewiele. (...) o klauzuli obrony biednych i uciśnionych,

pogardy dla bogactw i wygod, podobnie jak o wyższości honoru nad materialnymi pryncypiami, nie może być już dziś mowy (Kletowski, 2001: 62).

W dziele Kitano Yakuza skrywa się za fasadą kodeksu, który pozornie porządkuje świat i wyznacza aksjologiczną matrycę postępowania, lecz nie ma żadnego praktycznego zastosowania¹¹. Czasami rozpad dawnych zasad jest deklarowany wprost. W pierwszej odsłonie tryptyku z ust bohaterów padają jakże znamienne sentencje: „braterstwo nic nie znaczy” czy równie wymowne: „obcinanie palców nic już nie znaczy”¹². Pejzaż mrocznego, pełnego niebezpieczeństw miasta nie jest tak naszpikowany symbolami jak krajobraz w *Punkcie zapalnym*, stanowiąc raczej ponure tło wydarzeń, współgrające z surową i do pewnego stopnia nihilistyczną treścią dzieła Kitano. Kolejny raz powraca jednak zabieg, który kojarzymy z poprzednich filmów reżysera, a mianowicie zestawienie obrazów natury z kadrami zepsutego miasta. Umiejscowiona nad brzegiem morza posiadłość szefa Yakuzy kontrastuje wizualnie z pejzażem miejskiej dżungli, lecz tym razem zabieg wydaje się czysto ironiczny – nie ma tutaj żadnych pozytywnych wartości wynikłych z obcowania z naturą, są tylko wygoda, uprzywilejowanie i luksus, manifestujące się w nadmorskim krajobrazie – kolejna oznaka dominacji pieniądza i pochodna wpływów uzyskanych na zbrodniczej ścieżce.

„Kato zatrudnił wielu młodych, stara gwardia czuje się zaniedbana” – takie słowa padają na początku drugiej części tryptyku zatytułowanej *Poza wściekłością*. Warto nadmienić, że Kato zamordował swojego szefa podstępem, by przejąć władzę w mafijnej strukturze. W drugiej części trylogii Yakuza wkracza do świata polityki, a Kitano portretuje zepsucie świata na różnych poziomach instytucjonalnych – od mafii aż po policję. „U nas też są skandale, niewiele się od was różnimy” – powiada skorumpowany przez Yakużę funkcjonariusz¹³. Konflikt pomiędzy wartościami a imperatywem bogacenia się oraz związanym z tym poszerzaniem strefy wpływów naświetla kolejny cytat: „Poświęcenie już się nie liczy, bo nie jest zbyt dochodowe”¹⁴.

Ciała zamordowanych młodych mężczyzn zostają znalezione na złomowisku. Jest to kolejny istotny element pejzażu w trylogii Kitano, korespondujący z początkowymi kadrami *Poza wściekłością*, w których widać wyłowiony z wody samochód – konsekwencję mafijnych porachunków. W pierwszych scenach *Końca wściekłości* – finalnej części tryptyku – kamera zatrzymuje się na dachu samochodu, podobnie jak w przypadku części drugiej prezentując na tle pojazdu tytuł filmu. Samochodowe odniesienia wydają się godne uwagi jako jeden z niewielu charakterystycznych elementów pejzażu w trylogii *Wściekłości*. Szybkie luksusowe auta są oznaką dobrobytu i potwierdzeniem statusu materialnego gangsterów, kojarzą się także z postępem i nowoczesnością, z drugiej strony złomowisko, na którym odnaleziono trupy młodych mężczyzn, przywodzi na myśl motywy deformacji, rozkładu i destrukcji. W sferze wizualnej Kitano łączy oba motywy, kadrując złomowisko na tle samochodów.

11 Twórczość Kitano pełna jest odwołań do mistrza japońskiego kina gangsterskiego Kenji Fukasaku. Pełniej o poetyce filmów Fukasaku pisze Krzysztof Loska (Loska, 2013: 186).

12 Cytuję za ścieżką dźwiękową filmu.

13 Cytuję za ścieżką dźwiękową filmu.

14 Cytuję za ścieżką dźwiękową filmu.

Czytam te zabiegi jako kolejny etap odślaniania aksjologicznej pustki, manifestującej się w filmowym pejzażu.

Jak zaznaczyłem we wstępie, filmy Kitano nie tylko odnoszą się do klasycznej japońskiej kinematografii, lecz także czerpią obficie z wzorców wywiedzionych z kina hollywoodzkiego. Śmierć yakuzów na schodach w *Końcu wściekłości* to cytat z klasycznego amerykańskiego filmu gangsterskiego. Jest to jeden z przewodnich motywów ikonograficznych powracających w dziełach wspomnianego gatunku, ukazujący symboliczny upadek gangstera, który celem życia uczynił wspinanie się po stopniach zbrodniczej kariery, podążając w stronę sukcesu ekonomicznego. Droga w górę staje się jednocześnie drogą w dół – a więc drogą ku śmierci. Kitano sięga po klasyczny motyw, jeszcze raz zdradzając swoje fascynacje kinem amerykańskim i, urozmaicając filmowy pejzaż, ponownie przemycy pytanie o wartości. Trzeba przy tym pamiętać, że śmierć w dziełach reżysera *Sonatiny* konotuje odmienne treści niż w filmach zachodnich, w których bardzo często oznacza ona klęskę (Kletowski, 2001: 72).

Bardzo ciekawym zbiegiem zastosowanym przez Kitano w finalnej części tryptyku jest zderzenie Yakuzy z koreańską mafią, na czele której stoi zwierzchnik Otoma – pan Chang. Wpływy gangstera są bardzo rozległe, jak informuje jeden z policjantów – steruje on koreańską polityką i gospodarką. Kiedy członkowie Yakuzy zjawiają się u Changa, aby poprzez darowiznę finansową zadośćuczynić za śmierć jednego z ludzi bossa, ten upokarza wysłanników, nie przyjmując pieniędzy i dodatkowo wręczając im równowartość przygotowanej przez nich kwoty. „Oni nie znają honoru” – mówi Chang¹⁵, sugerując, że pieniądze nie mogą stanowić zadośćuczynienia za czyjąś śmierć, lub – jeśli przyjąć bardziej ponury wariant interpretacyjny – że tak małe pieniądze nie mogą stanowić zadośćuczynienia za czyjąś śmierć. Jakkolwiek na to patrzeć, zderzenie Yakuzy z koreańską mafią wydaje się nie przedstawiać tej pierwszej w korzystnym świetle, jeśli mowa o stosunku do wartości. Wrażenie to umacnia wierność, jaką względem Changa wykazuje się Otomo – rozczarowany Yakuzą, jedyny wzbudzający sympatię bohater.

W początkowej i finałowej scenie *Końca wściekłości* Kitano konsekwentnie powraca do pejzażu ukazującego piękno natury. Otomo wydaje się szczęśliwy i nieskrępowany, siedząc nad wodą i przyglądając się, jak jego kompan łowi ryby, lecz warto dodać – z tym samym kompanem będzie wkrótce dokonywał miejskich, krwawych rzezi bronią palną. W podobnych okolicznościach przyrody Otomo dokonuje honorowego samobójstwa w imię lojalności wobec swojego pana, stając się tym samym nośnikiem tradycyjnych wartości wywiedzionych z samurajskiego kodeksu Bushido. Niczym heroiczni bohaterowie Kurosawy Otomo wchodzi w konflikt ze światem i – co charakterystyczne dla dzieł Kitano – wychodzi z niego zwycięsko poprzez śmierć. W tle widać spokojną taflę morza – ostatni element filmowego pejzażu. Główny bohater, grany przez samego reżysera, swoim czynem sytuuje się w kontrze do jednego z dygnitarzy Yakuzy, który dosadnymi słowami zdefiniował obowiązujący w świecie przedstawionym stosunek do tradycyjnych wartości: „na chuj mi twój mały palec?”¹⁶.

15 Cytuję za ścieżką dźwiękową filmu.

16 Cytuję za ścieżką dźwiękową filmu.



Fot. 4. Otomo popełnia honorowe samobójstwo (*Koniec wściekłości*, reż. T. Kitano, Office Kitano, 2017).

Zatoichi – świat, który przeminął

Samurajske filmy, z ich niepowtarzalną ikonografią, zawładnęły wyobraźnią kinomanów z taką siłą, że dziś na całą kulturę Kraju Kwitnącej Wiśni nie sposób patrzeć inaczej niż przez pryzmat filmowych opowieści, których bohaterami są odziani w kimona wojownicy, mordujący się wzajemnie za pomocą połyskujących w słońcu mieczy. (Kletowski, 2001: 38)

Specyfika i przeobrażenia japońskiej kultury w filmach Takesiego Kitano często były portretowane poprzez obrazowanie świata Yakuzy, która jak w soczewce odbijała bolączki zmieniającego się kraju. Autor *Sonatiny* poprzez liczne odniesienia niestrudzenie przypomina, że gangsterzy są spadkobiercami tradycji japońskich samurajów. W tym pełnym podobieństw, ale też kontrastów zestawieniu realizuje się namysł nad zmierzchem i dewaluacją tradycyjnych wartości. Na dojrzałym etapie swojej kariery reżyser skierował się ku przeszłości i sięgnął po temat źródłowy:

W 2003 roku Kitano – wypełniający twórczy testament Kurosawy, uznającego reżysera *Sonatiny* za swego następcę myśli, zrealizował zaskakujący film *Zatoichi*, dynamiczne widowisko o narodowym bohaterze Japończyków, niewidomym szermierzu-masażyście, wymierzającym sprawiedliwość niegodziwcom. Znamionuje to nowy kierunek w twórczości Kitano, podążającego śladem mistrza (Kletowski, 2001: 59).

Jedyny prawdziwie samurajski film w dorobku Kitano – *Zatoichi* – nawiązuje do dokonań Kurosawy, Kobayashiego i innych wielkich autorów dzieł o japońskich wojownikach, ale – podobnie jak filmy gangsterskie „Beata” – zawiera w sobie potencjał krytyczny, sugerujący, że Japonia „nie jest krajem dla starych samurajów”. Stary ślepiec jest tu zaatakowany tylko po to, by „wypróbować na nim miecz”, dziecko kradnie mu laskę na zlecenie tchórzliwych oprychów (przypomina się ostatnia scena z krytycznego wobec Ameryki filmu *To nie jest kraj dla starych ludzi / No Country for Old Men*, z 2007 roku w reżyserii braci Coen), świat jawi się jako niebezpieczny, okrutny i wyzuty z wartości. Wybitny w operowaniu mieczem ronin dopuszcza się

hańbiących go morderstw poprzez cios zadany w plecy i beznamiętnych zabójstw bezbronnych ludzi błagających o litość. Paradoksalnie, swoje czyny bohater uzasadnia imperatywem odzyskania honoru. Prześladowający społeczność gang, który zatrudnił ronina, dokonuje rzezi na bezbronnej rodzinie Naruto i ich służbie podczas snu. Wszechobecnemu bestialstwu sprzeciwia się jedynie ślepy masażysta, który – jak twierdzi – swoją ułomność pozoruje, aby wyostrzyć inne zmysły. Okrucieństwo świata przedstawionego i ślepotą Zatoichiego jako nie ułomność, a wybór, przywodzą na myśl tragiczny los Edypa, który pozbawił się wzroku, aby nie widzieć okrutnej prawdy. Kitano ubarwia tragiczną historię charakterystycznym dla siebie poczuciem humoru, co nie zmniejsza krytycznego potencjału dzieła, pozwalając jedynie nabrać pewnego dystansu i naznaczając film autorskim rysem.

Pejzaże w *Zatoichim* są neutralne – widzimy zwyczajne okoliczności przyrody wokół terenów rolniczych i standardowe tło wydarzeń w miasteczku. Kitano nie umieszcza tu wymownych symboli, jak w przypadku charakterystycznego loga Coca-Coli w *Punkcie zapalnym*, nie ubarwia w ten sposób swojego dzieła i nie uwspółcześnia go, skupiając się na estetyzacji przemocy podczas walk na miecze. Pejzaż w *Zatoichim* sugeruje, że obcujemy z kolejnym filmem samurajskim spod znaku Kurosawy, tymczasem treść dzieła komunikuje coś dokładnie przeciwnego – tamten dawny świat przeminął lub, ujmując rzecz inaczej – „to nie jest kraj dla starych samurajów”, choć może był nim kiedyś i pozostał taki w paru leciwych filmach o odpowiedzialności, honorze i braterstwie. Kto dziś jeszcze pamięta heroizm tytułowych *Siedmiu samurajów* (*Shichinin no samurai*, reż. A. Kurosawa, 1954)?

Przy całym ładunku goryczy, jaki jest w nich zwarty, dzieła Kitano ostatecznie nie są jednak nihilistyczne – nośnikiem aksjologii przeważnie czyni reżyser tragicznego, choć nigdy nie krystalicznie czystego bohatera – Azumę, Murakawę, Zatoichiego, Otomo, dając tym samym świadectwo, że nawet w zdegradowanym świecie istnieje możliwość opowiedzenia się po stronie wartości. Bohaterowie często muszą w ich imię zapłacić najwyższą cenę, czyli poświęcić swoje życie. Jednak nie jest to cena porażki – jak pisze Piotr Kletowski, Kitano zdaje się w ten sposób mówić: „śmierć jest moim zwycięstwem”.

Podsumowanie

Nawiązując do mistrzów japońskiego kina, Takeshi Kitano snuje w swoich filmach gorzką opowieść o zmianach w mentalności jego rodaków. Minimalizm formy oraz namysł nad stosunkiem do tradycji w obliczu modernizacji Japonii wywiedzione zostały z dzieł Yasujiro Ozu. Heroiczny bohater, realizujący się w działaniu i rzucający światu wyzwanie, to część spuścizny kina Kurosawy, podobnie jak wciąż powracające tropy kultury samurajów. Filmy Kitano są pełnym goryczy i rozczarowania spojrzeniem na współczesną mu Japonię, w której wartości tradycyjne ulegają dewaluacji, a ich miejsce zajmują dominujące aktualnie zasady pozwalające na utrzymanie się w bezwzględnej walce – kapitalistyczny imperatyw bogacenia się, żądza władzy, chciwość, podstęp, zdrada. Wszystkie prowadzą do eskalacji przemocy. Samurajski miecz honorowego wojownika zostaje zastąpiony przez broń palną gangstera. Matrycą, na której realizuje się krytyczny potencjał

dzieł Kitano, są obszary tematyczne charakterystyczne dla zrozumienia japońskiej mentalności – brutalny świat Yakuzy i tradycyjna kultura samurajów. Aksjologiczny wymiar twórczości „Beata” znajduje swoje potwierdzenie na poziomie filmowego pejzażu, co starałem się wykazać w niniejszym artykule. Wizualny komentarz sprawia, że ideowa warstwa obrazów Kitano wybrzmiewa ze zdwojoną mocą, wołając do widza w tonie pełnym goryczy, lecz nie głosem beznadziei: „To nie jest kraj dla starych samurajów!”.

Bibliografia

- Kerr, A. (2019). *Japonia utracona*, tł. M. Kwiecińska-Decker. Kraków: Wydawnictwo Karakter.
- Kletowski, P. (2001). *Śmierć jest moim zwycięstwem. Kino Takeshi Kitano*. Kraków: Rabid.
- Kletowski, P. (2006). *Sfilmować duszę. Mała historia kina japońskiego*. Kraków: Centrum Sztuki i Techniki Japońskiej manggha.
- Kletowski, P. (2017). „SONATINE Takeshiego Kitano. Niedokończony utwór na pistolet”, <https://film.org.pl/a/sonatine-takeshiego-kitano-niedokonczoney-utwor-na-pistolet-98707>, data dostępu: 24.10.2023.
- Loska, K. (2009). *Poetyka filmu japońskiego*. Kraków: Rabid.
- Loska, K. (2012). *Japonia między tradycją i nowoczesnością*. W: T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), *Historia kina. Kino klasyczne*, t. 2 (315–357). Kraków: Universitas.
- Loska, K. (2013). *Nowy film japoński*. Kraków: Universitas.
- Loska, K. (2015). *Mistrzowie kina japońskiego*. Kraków: Universitas.
- Pierzchała, A. (2005). *Film japoński a kultura europejska*. Kraków: Universitas.

Filmografia

- Brutalny glina (Sono otoko, kyôbô ni tsuki)*, reż. T. Kitano, Bandai Visual Company 1989.
- Punkt zapalny (3-4 x jûgatsu)*, reż. T. Kitano, Bandai Visual Company 1990.
- Sonatina (Sonatine)*, reż. T. Kitano, Bandai Visual Company 1993.
- Zatoichi (Zatôichi)*, reż. T. Kitano, Bandai Visual Company 2003.
- Wściekłość (Outrage)*, reż. T. Kitano, Bandai Visual Company, Office Kitano 2010.
- Poza wściekłością (Autoreiji: Biyondo)*, reż. T. Kitano, Bandai Visual Company, Office Kitano 2012.
- Koniec wściekłości (Autoreiji Saishusho)*, reż. T. Kitano, Office Kitano 2017.

To nie jest kraj dla starych samurajów. Obrazy Japonii w filmach Takeshiego Kitano

Abstrakt:

Punktem wyjścia jest przedstawienie twórczości Takeshiego Kitano w nawiązaniu do dzieł Yasujiro Ozu i Akiry Kurosawy w celu wykazania powinowactwa treści i swoistej ciągłości w przedstawianiu specyfiki przemian Japonii. Kolejny etap to próba wyznaczenia horyzontu aksjologicznego rozważań i osadzenia twórczości Kitano w dyskursie o wartościach, by następnie odnieść te rozpoznania do analizy pejzażu w wybranych filmach. Głównym celem

artykułu jest wykazanie, że proces „amerykanizacji” Japonii i odejście od tradycyjnych wartości, o których mówiły kameralne dramaty Ozu i samurajskie filmy Kurosawy, znajdują odzwierciedlenie w pejzażach z dzieł Kitano.

Słowa kluczowe: Takeshi Kitano, Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu, pejzaż, Japonia, perspektywa aksjologiczna.

No Country for Old Samurai. Images of Japan in Takeshi Kitano's Films

Abstract:

The starting point is to present Takeshi Kitano's work in relation to works of Yasujiro Ozu and Akira Kurosawa in order to demonstrate similarity of content and continuity in presenting the specifics of Japan's changes. The next step is an attempt to set the horizon of axiological considerations in order to relate these findings to the analysis of the landscape in selected films. The aim of the article is to demonstrate that the process of americanization of Japan and the departure from traditional values, as discussed in Ozu's dramas and Kurosawa's samurai films, are reflected in the landscapes of Kitano's works.

Keywords: Takeshi Kitano, Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu, Japan, landscape, axiological perspective

Michał Bednarczyk – kulturoznawca, doktorant w Szkole Doktorskiej Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Opiekun Koła Naukowego Filmoznawców UŚ „Kinotok” i koordynator Klubu Filmowego „Ambasada” w katowickim Kinie Kosmos. Autor dwóch książek prozatorskich, m.in. *Persona deformata* (Brzezia Łąka 2015). Badawczo zajmował się symboliką chrześcijańską i problemem sacrum w twórczości Krzysztofa Kieślowskiego, Ingmara Bergmana i Piera Paola Pasoliniego, aktualnie koncentruje się na wizerunku wspólnoty w horrorze współczesnym. Interesuje się kinem autorskim, poetyką horroru oraz twórczością Leonarda Cohena.

