

Zbigniew Wałaszewski

ORCID: 0000-0002-4823-7205

Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej

Mechagodzilla i kobieta cyborg. Technogroza triumfu nad naturą

Słowa kluczowe: Godzilla, Mechagodzilla, *kaiju eiga*

Keywords: Godzilla, Mechagodzilla, *kaiju eiga*

W zwieńczeniu serii Showa — pierwszego cyklu filmów o Godzilli (1954–1975) — konflikt natury i techniki został spektakularnie zwizualizowany w starciu najpotężniejszego z potworów filmowej wytwórni Toho z mechanicznym sobowtórem. Po filmie z 1974 roku, wprowadzającym w świat potworów *kaiju* Mechagodzilla jako nowego, arcygroźnego przeciwnika Godzilli, już w roku następnym pojawiła się, trochę naprędce nakręcona, kontynuacja bitwy gigantów z domen przyrody i techniki.

Analiza obu filmów, a właściwie próba określenia symboliki reprezentowanej w tym starciu przez biologicznego i mechanicznego potwora, jest przedmiotem prezentowanych w niniejszym tekście rozważań. Niemal identyczny czas powstania obu produkcji (kinowe premiery dzieli niespełna rok¹) nie umniejsza wagi, jaką dla prowadzonych interpretacji ma możliwość obserwowania nawet tak nierozciąglej dynamiki przemian w filmowym obrazie potworów. Przeciwnie — te drobne, zdawałoby się, różnice pozwalają albo lepiej zrozumieć fundamentalne znaczenia na stałe wpisane w wyobrażenie japońskich gigantów, albo dostrzec rysy ujawniające napięcia w ich pozornie jednolitym wizerunku.

Trzeba jednak zacząć od uporządkowania zamieszania nazewniczego, które na gruncie polskim szczególnie trafem dosięgło tych właśnie filmów. Pierw-

¹ W Japonii światowa premiera filmu *Godzilla kontra Mechagodzilla* odbyła się 21 marca 1974 roku, *Terror Mechagodzilli* zaś wszedł na ekrany kin 15 marca 1975 roku; za: IMDb (Internet Movie Database), http://www.imdb.com/title/tt0071565/?ref_=nv_sr_1, http://www.imdb.com/title/tt0073373/?ref_=nv_sr_1 (dostęp: 5.04.2017).

szy z nich nosi oryginalny japoński tytuł, dający się zapisać w transkrypcji jako *Gojira tai Mekagodzira* (reż. J. Fukuda, Japonia 1974), co należałoby dosłownie przetłumaczyć jako „Godzilla kontra Mechagodzilla”. Tak też film ten jest identyfikowany — mimo występowania wielu, niekiedy dość zaskakujących wersji alternatywnych tytułu² — w dystrybucji światowej jako *Godzilla vs. Mechagodzilla* (1974). Tymczasem polscy dystrybutorzy nadali mu atrakcyjnie brzmiący tytuł *Terror Mechagodzilli* (polska premiera kinowa miała miejsce w 1977 roku³), celowo bądź przypadkowo anektując tytuł kolejnej odsłony cyklu.

Następny obraz o Godzilli zatytułowano bowiem *Mekagodzira-no gyakushu* (reż. I. Honda, Japonia 1975), co w przekładzie oznacza „kontratak Mechagodzilli”; film ten w wersji anglojęzycznej był rozpowszechniany w USA jako *Terror of Mechagodzilla* (1977). W Polsce odpowiednik tego tytułu funkcjonował już w odniesieniu do poprzedniej części serii Showa, toteż w kinach film wyświetlano pod nowym, nawiązującym do japońskiego, tytułem *Powrót Mechagodzilli* (polska premiera kinowa w 1980 roku⁴). Kiedy w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku filmy pojawiły się w obiegu kaset wideo, w polskiej edycji nadano im tytuły wzorowane na tłumaczeniu angielskim: *Godzilla kontra Mechagodzilla* (1974) i *Terror Mechagodzilli* (1975). W tej sytuacji nie wybieram ani nazewnictwa premier kinowych, ani nomenklatury wprowadzonej przez wydawców kaset VHS. Na potrzeby niniejszej pracy przyjmuję te z zakorzenionych w polskiej tradycji tytułów, które są wierniejsze japońskiemu oryginałowi: *Godzilla kontra Mechagodzilla* (*Gojira tai Mekagodzira*) i *Powrót Mechagodzilli* (*Mekagodzira-no gyakushu*).

Analizy — zgodnie z chronologią — rozpocznę od filmu *Godzilla kontra Mechagodzilla*. Niejako wbrew marketingowej praktyce wytwórni Toho i światowych dystrybutorów filmu część interpretacji chcę przeprowadzić w kontekście gatunkowym horroru. Jak sądzę, pozwoli to lepiej rozpoznać strukturę tekstu filmowego i dotrzeć do ukrytej pod warstwą przygodową grozy; istoty nieświadomego, symbolicznego przekazu, jaki widz poznaje raczej przez doświadczenie emocjonalne niż racjonalny rozbiór znaczeń.

Mówiąc o praktyce marketingowej, mam na myśli zarówno nadanie filmowi tytułu pozwalającego przewidzieć charakter nowego oponenta Godzilli (mechaniczny odpowiednik Króla Potworów), jak i materiały reklamujące film — plakaty ilustrujące starcie gigantycznego, przypominającego dinozaura stworzenia

² W USA początkowo *Godzilla vs. Bionic Monster* (1977), po protestach Universal Studios (producenta *The Bionic Woman*, 1976) został przemianowany na *Godzilla vs. Cosmic Monster* (1977), w Hiszpanii *Godzilla contra Cibergodzilla, máquina de destrucción*, we Francji *Godzilla contre Mechanik Monster*, we Włoszech *Godzilla contro i robot* itp.; za: http://www.imdb.com/title/tt0071565/releaseinfo?ref_tt_ov_inf (dostęp: 5.04.2017).

³ Omówienie filmu zob. *Terror Mechagodzilli* [rec.], „Filmowy Serwis Prasowy” 1977, nr 6, s. 22–23.

⁴ Omówienie filmu zob. *Powrót Mechagodzilli* [rec.], „Filmowy Serwis Prasowy” 1980, nr 22, s. 15–16.

z ogromnym robotem, którego metalowy kształt naśladuje swego biologicznego przeciwnika, z hasłami zdradzającymi główną ideę filmu: „Godzilla battles his mechanical double to prevent destruction of the Earth!”⁵.

Należy zauważyć, że w istocie rzeczy jest to jak najbardziej zgodne z charakterem swego gatunku filmowego — *kaiju eiga*, japońskich filmów o potworach, którego najsłynniejszym bohaterem jest właśnie Godzilla. Punkt kulminacyjny tego typu produkcji stanowi walka potężnych monstrów, zwykle rozłożona na pierwsze starcie, które pozostaje nierozstrzygnięte bądź przegrane przez potwora-bohatera, i rewanż, zakończony triumfalnym unicestwieniem wcześniejszego pogromcy. Przynajmniej większość filmów o Godzilli przyjmuje taki schemat fabularny. Schemat alternatywny to jednostkowy, wyjątkowy potwór zagrażający ludziom, którym ostatecznie udaje się znaleźć sposób na jego pokonanie.

Jeśli jednak przy oglądaniu filmu *Godzilla kontra Mechagodzilla* zawiesić wiedzę sprzed rozpoczęcia seansu oraz uchylić oczekiwania realizacji gatunkowych schematów, początkowo rozwój akcji będzie ewokował niezrozumiałe, irracjonalne zagrożenie ze strony dzikiego potwora.

Niespodziewanie po latach pokoju, kiedy w większości wcześniejszych filmów bronił ludzi przed potworami, Godzilla atakuje Japonię. Agresja staje się jeszcze bardziej niezrozumiała i dziwna, gdy do walki z Godzillą rusza zaprzyjaźniony potwór Anguirus, którego wielki jaszczur pokonuje i okrutnie okalecza. Gdy w jaskini zostaje odkryta starożytna przepowiednia o nadejściu potwora, który zniszczy Ziemię, niszczycielski pochod dotychczasowego obrońcy ludzi zdaje się spełnieniem apokaliptycznych lęków. Niepojęte rozpętanie monstrialnej dzikości i bezsilność wobec niepokonanego *kaiju* przesuwają emocjonalny odbiór filmu w kierunku horroru.

Taka ekspozycja Godzilli zbliża się w mniejszym raczej niż większym stopniu do klimatu i środków filmowych pierwszej odsłony sagi *Godzilla (Gojira)*, reż. I. Honda, Japonia 1954), niemniej zostaje przypomniane widzom, że wielki jaszczur w swych zachowaniach jest nieprzewidywalnym i dzikim potworem. Odczucie niepokojącej dziwności kulminuje w momencie, gdy naprzeciwko niszczącej portowe nabrzeże Godzilli staje... drugi Godzilla. Sytuacja jak z sennego koszmaru o sobowtórach multiplikujących niepewność i poczucie zagrożenia szybko zostaje racjonalnie wyjaśniona — pierwszy z potworów, dotychczasowy agresor, po usunięciu upodabniającego do Godzilli maskowania okazuje się olbrzymim robotem.

Zwrot następujący w rozwoju fabuły zmienia ramy gatunkowe filmu na konwencję *science fiction*, racjonalizując charakter zagrożenia, jakie zawisło nad światem. Gigantyczna maszyna bojowa, wyposażona w lasery, emiterzy energii, wyrzutnie raket oraz pole siłowe, została zbudowana na wzór Godzilli przez

⁵ W zapisie cyfrowym plakat dostępny na przykład w IMDb (Internet Movie Database) pod hasłem odnoszącym się do filmu; zob. <https://www.imdb.com/title/tt0071565/mediaviewer/rm2340756992> (dostęp: 28.12.2019).

Simian, rasę kosmitów pragnących podbić Ziemię. Mechagodzilla jest ostateczną bronią skonstruowaną specjalnie do walki z Godzillą, jedyną siłą zdolną powstrzymać kosmiczną inwazję.

Zderzenie przeciwstawnych konwencji gatunkowych w obrazie *Godzilla kontra Mechagodzilla* (1974) dobitnie można wyrazić słowami Marka Haltofa: „film grozy zawsze wyrażał i wyraża obawy przed naturą w odróżnieniu od *science fiction*, gdzie dominują obawy cywilizacyjne”⁶. Uczony w obręb groźnej natury włącza nie tylko siły przyrody, kataklizmy czterech żywiołów, lecz także „zwierzęce atawizmy”, co zdaje się dobrze wyrażać potworna postać Godzilli. Obawy cywilizacyjnej nie tworzy lęk przed odkryciem Innych w kosmosie — obcy z Trzeciej Planety są gatunkowym kostiumem (dostrzegano w nich groteskową krytykę amerykańskiego kapitalizmu) zagrożenia znacznie bliższego Ziemi — ekspansji cywilizacji zagrażającej tradycyjnym formom życia społecznego (antyczna kultura Okinawy⁷) bądź przemysłowej eksploatacji prowadzącej do naruszenia granic i destrukcji środowiska naturalnego (użycie zaawansowanej technologii Mechagodzilli w celu podboju Ziemi⁸).

Przy takim odczytaniu — umiejscawiającym film w szerszym kontekście serii Showa — aż nazbyt przejrzysta staje się wymowa sojuszu Godzilli (symbolizującego potęgę odradzającej się natury) z czczonym przez starożytnych mieszkańców Okinawy przyjaznym potworem Królem Seesarem (mitycznym obrońcą tradycyjnych kultur i ludów). Tezę tę wyraziście ilustruje finałowa walka potworów. Przebudzony rytualnym śpiewem Nami, ostatniej potomkini od wieków zamieszkującego Okinawę rodu Azumi, potężny Król Seesar staje do walki z Mechagodzillą, broniąc nie tylko mieszkańców wyspy, lecz całej ludzkości przed mechanicznym monstrem sterowanym przez kosmicznych najeźdźców z centrali ukrytej we wnętrzu góry. Gdy szala pojedynku zdecydowanie przechyliła się na stronę mechanicznego potwora, po raz drugi niespodziewanie do akcji wkracza Godzilla.

Niespodziewanie, ponieważ w pierwszej walce z Mechagodzillą ziemski potwór odniósł tak ciężkie obrażenia, że bohaterowie filmu byli przekonani o jego śmierci. Tymczasem Godzilla nie tylko zregenerował siły, lecz także wykształcił nową umiejętność generowania pola elektromagnetycznego, której używa w walce z Mechagodzillą (niczym potężny magnes dosłownie „ściąga” z nieba odlatującego przeciwnika). Wspólnie Godzilla i Król Seesar unicestwiają Mechagodzillę; Król Seesar układa się do snu, a Godzilla odchodzi w stronę zachodzącego słońca.

⁶ M. Haltof, *Kino lęków*, Kielce 1992, s. 57.

⁷ W innych filmach serii Showa (1954–1975) będą to na przykład rybacy z wyspy Odo (*Godzilla*, 1954) czy mieszkańcy wyspy Infant strzegący ołtarza *kaiju* Mothry (*Mothra kontra Godzilla* [*Mosura tai Gojira*], reż. I. Honda, Japonia 1964).

⁸ Poszerzając kontekst odczytania o inne filmy serii Showa, trzeba przypomnieć zrodzonego z zanieczyszczeń środowiska, skażenia powietrza i wody potwora Hedorę (*Godzilla kontra Hedora* [*Gojira tai Hedorā*], reż. Y. Banno, Japonia 1971).

Od wprowadzenia wątku kosmitów sterujących potężnym potworem-robotem nie tylko fabuła, ale też wizualność filmu staje się komiksowa. Szczególnie przerysowany jest obraz wrogich kosmitów, a także pełna krzykliwych kolorów i niemal komediowych gagów walka potworów wpisująca się w estetykę kadrów z komiksu. Sygnalizowany estetycznie w filmie dystans wobec prezentowanej treści utwierdza w przekonaniu o trafności zaprezentowanej interpretacji.

Biorąc pod uwagę kontekst historyczny — amerykańska okupacja Okinawy po II wojnie światowej zakończyła się w 1972 roku, a więc w dniu premiery filmu odzyskanie kontroli nad wyspą było nadal świeżym wydarzeniem — odnajdywanie w karykaturalnych postaciach kosmitów z Trzeciej Planety z Czarnej Dziury groteskowego obrazu amerykańskiego biznesu (pijący whisky dowódca kosmitów) prowadzi do interpretacji filmu jako zamierzonej przez jego twórców krytyki USA. W takim odczytaniu znaczenie obu potworów brojących Japonii przed zamaskowaną przebraniem kosmitów agresją wielkiego sąsiada zza oceanu zbliża się do poziomu alegorii. Król Seesar jako symbol odzyskanej Okinawy staje się strażnikiem narodowej tradycji i jednocześnie znakiem radości z odbudowywania narodowej tożsamości; choć wydaje się, że pod powierzchnią jest to zjawisko bardziej złożone, uwikłane w resentymenty przegranej wojny i późniejszych relacji z okupantem⁹. Z kolei Godzilla, choć wydaje się trochę przypadkiem zamieszany w tę awanturę, albowiem oglądając walkę potworów, odnosi się wrażenie, że i bez pomocy rezydenta z Okinawy pokonałby wielkiego robota, zostaje wykreowany na demaskatora fałszu (maskarada Mechagodzilli) i obrońcę terytorialnej integralności Japonii.

Ta celowo przerysowana¹⁰, niemniej mająca uzasadnienie w kontekście historycznym, interpretacja nie powinna przesłonić kulturowego znaczenia starcia Godzilli z Mechagodzillą. Powracając do określonego przez Marka Haltofa przeciwstawienia horroru i *science fiction* jako gatunków filmowych, chciałbym wskazać odmienną, odwołującą się do uniwersalnych zabiegów zmitologizowanego kategoryzowania świata, możliwość rozumienia obecności lęku przed naturą i lęku przed cywilizacją w filmie *Godzilla kontra Mechagodzilla*.

Jeśli pominąć — w moim przekonaniu wprowadzony ze względów okolicznościowych — wątek Króla Seesara, jego figurki Shīsā i tradycji Okinawy, to osią konstrukcyjną fabuły filmu będzie starcie Godzilli z Mechagodzillą. Potwierdza to wskazujący głównych oponentów tytuł produkcji, wspomniana kampania promocyjna filmu, a także incydentalne pojawianie się potwora z Okinawy w całości

⁹ Ową dwuznaczność sygnalizuje nienawiść seniora rodu Azumi wobec Japończyków jako okupantów Okinawy, jednak wspólny wróg w postaci Mechagodzilli na powrót jednoczy wszystkich mieszkańców wysp japońskich.

¹⁰ Dawid Głównia na przykładzie *Godzilli* (1954) przekonująco pokazuje meandry interpretowania filmów *kaiju*, omawiając przyczyny i efekty uniwersalizujących bądź konkretyzujących tendencji odczytań; zob. *idem*, *Polisemiczne potwory: Kaiju eiga jako nośnik treści społeczno-politycznych*. *Casus Godzilli*, „Literaria Copernicana” 2014, nr 2 (14). *Japonia*, s. 224–243.

cyklu filmów z Godzillą¹¹. Owo fundamentalne starcie proponuję zatem zbadać jako fenomen zwizualizowanej konfrontacji sił natury z potęgą techniki. Upostaciowiony w wyobrażeniu Godzilli lęk przed naturą jako domeną nieokiełzanych żywiołów i atawistycznej dzikości zostaje przeciwstawiony wyobrażonemu przez Mechagodzillę lękowi przed maszyną — niepojętym, samoistnym, zagrażającym człowiekowi bytem. Oba lęki łączy odczucie nie-ludzkości wywołującego je obiektu; paradoksalnie ich źródłem są dobrze znane, zwyczajne stworzenia i przedmioty ze światów przyrody i cywilizacji, których nienaturalność ujawnia się dopiero przez zwielokrotnienie ich do skali potworów *kaiju*¹².

Przechodząc z poziomu prymarnych odczuć, z jakimi mogą być skojarzone oba potwory, do relacji pomiędzy nimi, trzeba zauważyć, że Mechagodzilla został zbudowany jako mechaniczna kopia Godzilli. Odtworzenie dzięki technice natury jako maszyny ma walor nie tyle prześcignięcia istniejącego w przyrodzie istnienia, ile raczej poddania go kontroli, jaką nad artefaktami sprawują ich konstruktorzy. Można tu przywołać — jako filmową egzemplifikację z gatunku *science fiction* — przykład *Metropolis* (reż. F. Lang, Niemcy 1927), w którym szalony naukowiec Rotwang nadaje robotowi wygląd Marii, religijnej przywódczyni robotników, aby z pomocą jej sobowtóra podburzyć tłum do buntu. U podłoża pomysłu dywersyjnego działania robota leży przekonanie, że tak jak nie można w pełni kontrolować żywego człowieka, tak posłusznym w rękach stwórcy narzędziem będzie maszyna. Ten ogólny schemat w *Godzilli kontra Mechagodzilla* konkretyzuje zdublowanie Godzilli przez mechanicznego sobowtóra.

W początkowej fazie filmu Mechagodzilla za sprawą kamuflażu imitującego skórę i wygląd Godzilli jest nierozpoznanym sobowtorem pierwowzoru. Ujawnienie spod tego pozoru naturalności mechanicznego potwora sprawia, że irracjonalny lęk przed naturą zostaje zastąpiony pozornie zrjonalizowanym lękiem przed techniką — widz przestaje się bać Godzilli i zaczyna odczuwać strach przed potężną machiną zagłady. Dopiero całość opowieści o starciu tytanów w pełni ukazuje przeciwieństwa oponentów: Godzillę można zranić — Mechagodzilla odnosi uszkodzenia, Godzilla odczuwa ból — Mechagodzilla sygnalizuje usterki w działaniu, Godzilla regeneruje rany — Mechagodzillę trzeba naprawiać, Godzillę można zabić — Mechagodzillę trzeba zniszczyć, lecz można ją także wyłączyć, wreszcie Godzilla kieruje się własnymi wyborami — Mechagodzilla wykonuje rozkazy otrzymywane z centrali sterującej.

Racjonalizacja lęku przed Mechagodzillą przenosi niezrozumienie pobudek działania potwora z krwi i kości (Godzilla) z jego mechanicznego sobowtóra

¹¹ Król Seesar w cyklu o Godzilli ponownie pojawił się dopiero w filmie *Godzilla: Ostatnia wojna (Gojira: Final Wars)*, reż. R. Kitamura, Japonia-USA-Australia-Chiny 2004).

¹² Opisany fenomen odczuwania obu tytanicznych oponentów sytuuje odbiór filmu we freudowskiej kategorii niesamowitości (*das Unheimliche*), albowiem rzeczywiste źródło lęku nie leży w potworności *kaiju*, lecz przesłoniętym ich monstrialnością doświadczeniu codzienności; zob. *Niesamowitość*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Niesamowito%C5%9B%C4%87> (dostęp: 29.12.2019).

(Mechagodzilla) na kogoś, kto skonstruował automatycznego potwora i posługuje się nim dla własnych celów (kosmici). Z kolei do sprawcy działania Mechagodzilli można odnieść zasady myślenia przyczynowo-skutkowego i rozpatrywać jego motywację oraz działania kryteriami używanej przez ludzi racjonalności i logiki. Okazuje się, że istnienie i samoistność bytu to właściwości tylko jednego z potworów. Mechagodzilla jest narzędziem: pozbawionym życia, podlegającym kontroli przedmiotem. Równocześnie jednak ostatnia opozycja ujawnia najważniejszą kategorię różnicującą oba potwory: nieokiełznany Godzilla — kontrolowany Mechagodzilla. Zracjonalizowany strach przemienia się wówczas w pytanie o kontrolę nad źródłem przerażenia, a to niesie z sobą możliwość walki o władzę. Nie wnikając szczegółowo w kwestie wątpliwej spójności scenariusza filmu *Godzilla kontra Mechagodzilla*, przypomnę wątek zniszczenia centrali kosmitów przez profesora Hideto Miyajimę, co miało na celu sabotowanie sterowania Mechagodzilla i umożliwienie zwycięstwa Godzilli. Zdaje się co prawda, że Godzilla poradziłby sobie i bez tej pomocy, lecz ważne jest w świetle proponowanej interpretacji skuteczne włączenie się ludzi do kontroli nad Mechagodzilla.

Technika przeraża, dopóki pozostaje niezrozumiała i obca. Mechagodzilla ujawniony jako potężna machina bojowa, na portowym mołu budzi grozę nawet większą niż wcześniej, gdy był mylnie brany za Godzillę. Jest jeszcze jednym niepojętym bytem zagrażającym ludziom, ale jako manifestacja niebezpieczeństwa złożona z elementów zaawansowanej techniki może wydać się o tyle groźniejszy od monstualnego gada, o ile wyrzutnie rakiet i lasery są groźniejsze od kłów zwierzęcia — metal przeciw ciału. Co więcej, poza tym dającym się zracjonalizować strachem, freudowska niesamowitość obnażonego spod sztucznej skóry metalu, jego ożywiona przez mechanizmy ruchu martwota, budzi głęboki atawistyczny lęk, biorący się z instynktownego odrzucenia nie-życia udającego życie¹³. Mechagodzilla pokazany w hangarze bazy, z technikami pracującymi w jego wnętrzu, staje się jednak kolejnym urządzeniem, które można poznać, opanować i wykorzystać. Mechaniczny potwór kosmitów, wciąż pozostając wytworem obcej, pozaziemskiej cywilizacji, może być opanowany i kontrolowany przez ludzi. Nieznana technologia pozostaje w ich zasięgu, na podstawie wspólnej ra-

¹³ Warto przywołać jako kontekst tej analizy koncepcję „doliny niesamowitości” (*The Uncanny Valley*) Masahiro Mori, według którego przekroczenie progu nadmiernego podobieństwa robota lub robotycznej protezy do ludzkiego (żywego) ciała wywołuje instynktowną reakcję odczucia niesamowitości (*idem, The Uncanny Valley*, „IEEE Robotics and Automation” 2012, nr 2, s. 98–100). Równie trafnie objaśnia to zjawisko w kontekście gatunkowym horroru Marek Wydmuch, analizując w kategoriach niesamowitości strach wywoływany przez ożywione (będące w ruchu) nie-żywe sobowtóry człowieka — ciała martwych i mechaniczne naśladowania ludzi (*idem, Gra ze strachem*, Warszawa 1975, rozdz. *Instrumenty strachu: wampiry i golem*y). W obu koncepcjach została opisana reakcja na podobieństwo obiektu do żyjącego człowieka; w wypadku metalowego sobowtóra gigantycznego gada efekt poczucia niesamowitości będzie o wiele słabszy, jednak mechanizm jego powstania pozostaje podobny.

cyjności nauki jest możliwa do odkrycia i wykorzystania przez ludzkość. Owo przeświadczenie potwierdza wątek Hideto Miyajimy, który — jako Ziemianin badający technologie kosmitów — został zmuszony przez najeźdźców do pomocy w naprawie Mechagodzilla. Wynika stąd, że ziemski naukowiec był w stanie zdobyć wiedzę o nieznaną technologii i sprawnie się nią posługiwać.

Jakkolwiek na poziomie filmowej fabuły prawdziwym źródłem zagrożenia okazuje się zaawansowany technicznie mechanizm, a po racjonalizacji strachu posługujący się nim kosmici, to zastąpienie żywego potwora sterowaną z centrali maszyną symbolicznie obrazuje dążenie do kontrolowania poprzez technikę natury i skuteczność tego działania. Symbolikę zapanowania nad naturą wyraża już sama nazwa Mecha(niczny)Godzilla — stworzony z zastosowaniem techniki sobowtór potwora uosabiającego grozę natury jak wszystkie maszyny pozostaje pod kontrolą użytkowników. Gdyby ludzie opanowali tak zaawansowaną technikę, mogliby sami pokusić się o kontrolę nad budzącymi strach zjawiskami przyrody. Zdobyć technologii Mechagodzilla staje się zatem pożądane dla tych, których przeraża nieokiełznana dzikość natury. Na poziomie filmowej fabuły oznaczałoby to umiejętność stworzenia przez ludzi bądź to własnego mechanicznego potwora, bądź to broni czy aparatury zdolnych powstrzymać agresję Godzilli. W filmie *Godzilla kontra Mechagodzilla* w starciu tytanów natury i techniki ludzie na razie uczestniczą w roli ambitnych obserwatorów, którzy chcieliby zyskać wpływ na przerastające ich możliwości groźne zjawiska.

W tej perspektywie wyraźnie zarysowuje się kulturowy wymiar walki toczonej przez potwory i wokół nich jako symboliczne zmaganie o zdobycie i posiadanie kontroli nad techniką, a poprzez technikę nad naturą. W kontekście gatunkowym płynąca z natury groza horroru jest przewyżczana środkami właściwymi *science fiction*, to jest poprzez naukę i technikę, przy czym towarzyszy temu cywilizacyjna obawa o niebezpieczeństwa bądź zgubne skutki użycia środków, nad którymi się nie zapanuje¹⁴. Spójność przedstawionej interpretacji zaburza jednak szczególna pozycja Godzilli, który w istocie jest głównym bohaterem opowieści i rzeczywistym obrońcą ludzkości. W szczęśliwym zakończeniu filmu Godzilla pokonuje mechanicznego potwora i odchodzi daleko w morze. Paradoksalnie to siły natury triumfują nad techniką i chronią ludzi przed niebezpieczeństwem, przy czym — o dziwo — zdaje się to nie wpływać na obecność w głębokiej strukturze filmu potrzebę posiadania środków technicznych zdolnych obronić przed Godzillą.

¹⁴ Tak można na przykład interpretować motyw wynalezionej przez doktora Serizawę „niszczyciela tlenu” w *Godzilli* (1954). Doktor nie chce zgodzić się na jego użycie przeciw potworowi w obawie, że tak śmiertelny wynalazek może przynieść zagładę ludzkości. Ostatecznie „niszczyciel tlenu” unicestwia Godzillę, Serizawa zaś popełnia samobójstwo, aby razem z nim przepaść niebezpieczny sekret. Motyw „niszczyciela tlenu” jako wynalazku wymykającego się spod kontroli i obracającego przeciwko stwórcom powrócił w filmie *Godzilla kontra Destruktor (Gojira tai Desutoroia)*, reż. T. Okawara, Japonia 1995), w którym na skutek eksperymentów z odtworzeniem wynalazku Serizawy powstaje groźący zniszczeniem Ziemi potwór Destruktor.

W poszukiwaniu wyjaśnienia dwoistego traktowania Godzilli jako ucieleśniającego grozę natury potwora i chroniącego ludzi opiekuna spróbuję uzupełnić dotychczasowe ustalenia o wnioski płynące z kontekstowo prowadzonej analizy filmu *Powrót Mechagodzilli* (1975), starając się różnicować i niuansować fundamentalne kategorie Natury i Techniki.

Film Ishiro Hondy *Powrót Mechagodzilli* rozpoczyna kilkuminutowa sekwencja zmontowanych ujęć z pierwszej i drugiej walki Godzilli z Mechagodzillą, wizualnie streszczająca starcie obu potworów z wcześniejszego o rok filmu *Godzilla kontra Mechagodzilla*. Jest to zapowiedź kontynuacji, zarazem jednak prolog filmu, który niczym uwertura wprowadza motyw konfrontacji potwora z krwi i ciała z tytanową maszyną. Fabuła rozpoczyna się od prowadzonych przez japońską łódź podwodną poszukiwań spoczywających na dnie morskim szczątków Mechagodzilli. Szczególnie cennym znaleziskiem ma być głowa mechanicznego giganta, w której znajduje się „mózg” kierujący robotem. Nagle łódź zostaje zniszczona. Z morskich głębin wynurza się nowy potwór Tytanozaur i atakuje Japonię. Okazuje się, że łagodny dinozaur morski jest sterowany za pomocą zaawansowanej technologii opracowanej przez doktora Shinza Mafune. Uczony, rozgoryczony odrzuceniem przez władze i środowisko akademickie, z pragnienia zemsty na ludzkości przyłącza się do znanych z poprzedniego filmu kosmitów. Nowy plan podboju Ziemi zakłada odbudowanie i wzmocnienie Mechagodzilli, aby ponownie zaatakował Godzillę, osłabionego wcześniej atakiem Tytanozaura. Plan zawodzi, gdyż Tytanozaur łatwo przegrywa z Godzillą; dochodzi zatem do ataku połączonymi siłami kontrolowanego przez kosmitów Tytanozaura i odbudowanej Mechagodzilli.

Mimo swej potęgi Godzilla przegrywa bitwę z dwoma przeciwnikami naraz, a bezlitośni kosmici wydają Tytanozaurowi rozkaz zabicia pokonanego gada. Wtedy do walki włączają się ludzie ze swoją nowo opracowaną technologią — częstotliwością dźwięków sonaru drażnią mózg Tytanozaura, czyniąc go z bólu i dezorientacji niezdolnym do działania. Doktor Mafune traci kontrolę na potworem. Słabość przeciwnika triumfalnie wykorzystuje Godzilla, który powraca na pole walki i uniemożliwia zestrzelenie przez Mechagodzillę helikoptera atakującego Tytanozaura. Niepokonany potwór przypuszcza szaleńczy atak na mechanicznego przeciwnika, przełamuje jego opór, przedzierając się przez ciężki ogień zaporowy, i pokonuje tytanowego kolosa w walce wręcz.

Kierowany zwierzęcym instynktem Godzilla, pamiętny doświadczeń uprzedniej walki z filmu *Godzilla kontra Mechagodzilla*, urywa głowę Mechagodzilli. Potwora i widzów czeka jednak niespodzianka — pod zerwaną głową znajduje się nowa, potężna broń emitująca silny promień energii i walka rozpoczyna się od nowa. Kosmici, wyciągając wnioski z poprzedniej porażki Mechagodzilli, sprzęgli bowiem potężnego robota z mózgiem Katsuro, córki doktora Mafune. W *Powrocie Mechagodzilli* kontrola wielkiego robota dosłownie zależy od ludzkiego mózgu, ponieważ obcy uznali, że słabością cybernetycznego sterowania maszyną

jest to, że nie ma w nim „życia”, co wolno chyba rozumieć jako wolę przetrwania i kreatywność myślenia istoty żywej. Córnka doktora w bliżej niewyjaśnionych okolicznościach została w związku z tym zmieniona w cyborga sterującego Mechagodzilla — stała się „żywym mózgiem robota”, dając mechanicznemu potworowi „życie” i „siłę”. Jednak to, co daje drugiemu wcieleniu Mechagodzilli nową moc, okazuje się błędem w kalkulacjach kosmitów. Natura ludzka wyłamuje się z cyborgicznego sprzęgu z robotem — zakochana w Chinosim z Instytutu Oceanograficznego Katsuro siłą uczucia przewycięża narzucone jej przez mechanizację ciała posłuszeństwo wobec Simian i popełnia samobójstwo. Jej ofiara pozbawia Mechagodzillę sterowania, co umożliwia Godzilli ostateczne zniszczenie mechanicznego sobowtóra.

W nowej odsłonie starcia Godzilli z Mechagodzillą w dyskursie o technice i naturze pojawia się nieznaczna z pozoru różnica w stosunku do poprzedniego filmu — pragnienie ludzi, aby dysponować zdolną powstrzymać Godzillę techniką, zmienia się w próby jej pozyskania. Łódź podwodna próbująca odnaleźć i wydobyć wrak kosmicznego robota, aby zbadać i przyswoić pozaziemską technologię, sygnalizuje wiarę w możliwość opanowania przez ludzi tak zaawansowanych i potężnych rozwiązań technicznych, że początkowo niemożliwe wydawało się samo ich istnienie.

W pierwszej części dyptyku kosmiczne pochodzenie Mechagodzilli, zwłaszcza uwidocznione w pozaziemskiej naturze tytanu, z którego skonstruowano robota, sugerowało niemożliwość stworzenia przez ludzi techniki zdolnej zapanować nad siłami przyrody; choć równocześnie wskazywało na myśl o postępie cywilizacyjnym jako jedynej drodze ochrony przed zagrożeniami sił natury. Owa negatywna perspektywa rozwoju techniki podlega częściowej, ale znaczącej modyfikacji w *Powrocie Mechagodzilli*.

Po pierwsze, choć technologia Mechagodzilli pozostaje nadal „zakazanym owocem”, emanacją wyobrażonej doskonałości, to pojawia się aktywne dążenie posiadanymi środkami techniki do wymarzonego celu — łódź podwodna może poszukiwać szczątków perfekcyjnej maszyny i jeśli tylko je odkryje, wydobyte z głębin morskich znaleziska zostaną przebadane przez zespoły naukowców i zamienione w konkretną wiedzę inżynierską, stając się kolejnym krokiem w rozwoju technologii¹⁵. Po drugie, ludzie samodzielnie odkrywają i tworzą technologie pozwalające zapanować nad siłami natury uosobionymi przez Tytanozaura. To

¹⁵ W pełni zrealizowany wątek asymilowania przez ludzi obcej technologii (tym razem pochodzącej z przyszłości XXIII wieku) z leżących na dnie morza szczątków biomechanicznego potwora powrócił w filmie z serii Heisei — *Godzilla kontra Mechagodzilla II (Gojira tai Mekagojira*, reż. T. Okawara, Japonia 1993). Posługując się pozostałościami Mecha Króla Ghidory, obrońcy Japonii konstruują własnego Mechagodzillę. Mechaniczny potwór może łączyć się z latającym pojazdem bojowym Garuda, tworząc Supermechagodzillę zdolnego przeciwstawić się Godzilli. Nowa, doskonała technologia przestaje być pozaziemskim cudem i zmienia się w osiągnięcia rozwoju ludzkiej nauki i techniki z przyszłości.

przede wszystkim urządzenie doktora Mafune, za pomocą którego można w pełni sterować morskim dinozaurem, a także skonstruowana przez jego oponentów aparatura drażniąca mózg stworzenia i przez to niwelująca nad nim kontrolę.

W triadzie nowych technologii — Mechagodzilla, sterowanie Tytanozaurem, emiter impulsów elektromagnetycznych — zwraca uwagę gradacja obcości technologii i jej powiązania z głębokością ingerencji w naturę. Najpotężniejsza jest oczywiście kosmiczna technologia Mechagodzilli — jako jedyna realnie zagraża Godzilli, którego pokonanie umożliwi zapanowanie nad Ziemią. Głębokość ingerencji technologii kosmitów w naturę polega na dążeniu do jej zastąpienia przez technikę i tym samym symbolicznego oraz realnego poddania przyrody pełnej kontroli. Wyraża się to w zdublowaniu potęgi i siły natury przez mechanicznego sobowtóra Godzilli, który w przeciwieństwie do uosabiającego nieokiełznane moce potwora jest poddany całkowitej kontroli Simian.

Mniejszą, ale nadal głęboką ingerencję techniki w naturę reprezentuje skonstruowana przez doktora Mafune aparatura do sterowania Tytanozaurem. Choć zaawansowanie techniczne wynalazku Ziemianina budzi podziw kosmitów, to sterowanie żywym potworem jest krokiem wstecz w stosunku do zastąpienia cielesnego monstrem (i to potężniejszego od Tytanozaura) przez mechanicznego sobowtóra, którego możliwości techniczne mają przewyższać naśladowane moce natury. Tym bardziej że za sprawą kontrakcji obrońców Japonii władza nad morskim dinozaurem okazuje się chwiejna i łatwa do podważenia.

Postać doktora Mafune to kolejna, może niezbyt klasyczna, realizacja stereotypu demonicznego albo szalonego naukowca, który swoim niezwykłym wynalazkiem przekracza granice dotychczasowej wiedzy, ale przede wszystkim narusza społeczne — moralne, religijne, prawne, zwyczajowe — ograniczenia narzucane nauce. Mafune konstruuje urządzenie do kontrolowania Tytanozaura i oddaje je w ręce wrogich kosmitów, którzy posługują się nim do zaatakowania ojczystego kraju uczonego i jego własnego gatunku. Za sprawą ziemskiego pochodzenia technika użyta do sterowania Tytanozaurem okazuje się nie tak obca i niedosiężna jak kosmiczna technologia Mechagodzilli, ale jednocześnie — przez wyjątkowy charakter „cudownego wynalazku” — niezwykła na tle technicznego rozwoju ludzkiej cywilizacji. Jednakże, na co zwraca uwagę Roger Caillois, dokonywane w cudownych wynalazkach ekstrapolacje wiedzy odsuwają granice niezwykłości, poszerzając o nowe możliwości dziedzinę nauki¹⁶.

Najmniej głęboką ingerencję w naturę powoduje skonstruowany przez obrońców Japonii emiter impulsów elektromagnetycznych. W filmie urządzenie zostało opisane w mało konkretny i logiczny sposób, co też po raz kolejny przypomina o bardzo umownym i często niespójnym charakterze większości części sagi o Godzilli. Przypadkowe odkrycie, że sonar drażni zmysły Tytanozaura, umożliwiło

¹⁶ R. Caillois, *Od baśni do science fiction*, [w:] *idem, Odpowiedzialność i styl*, Warszawa 1967, s. 39.

ludziom skonstruowanie urządzenia skutecznie dezorientującego i odstrasżającego morskiego potwora. Bohaterzy filmu mówią o nim jako akceleratorze impulsów sonaru bądź impulsów elektromagnetycznych, co jest niespójne fabularnie i nieściśle faktograficznie, jako że sonar emituje fale dźwiękowe. Dla filmowej fabuły istotne jest jednak samo działanie wynalazku — emiter, boleśnie drażniąc mózg Tytanozaura, czyni go niezdolnym do jakiegokolwiek funkcjonowania i tym samym doktor Mafune z kosmitami traci kontrolę nad potworem. Technika emitera niweluje technikę „cudownego wynalazku”, czym przewrotnie zwalcza złowrogą ingerencję w naturę. Najmniej obca jako najnowszy wynalazek ludzi staje się paradoksalnie narzędziem przywrócenia czy też zachowania ładu natury, aby Godzilla mógł znowu zatriumfować nad mechanicznym sobowtorem i ocalić Ziemię przed kosmiczną inwazją.

Z opisanej gradacji wynika, że jakkolwiek świat przyrody pozostaje niebezpieczny dla człowieka, dopiero techniczne ingerencje w naturę i próby jej kontroli stwarzają realne zagrożenie istnienia ludzkości. Potężny, lecz łagodny dinozaur morski staje się groźny, dopiero gdy za sprawą technicznej aparatury kontrolę nad nim przejmuje doktor Mafune. Jeszcze straszniejsza od Tytanozaura jest Mechagodzilla, symboliczne i zarazem namacalne dążenie do zastąpienia natury techniką. W takim odczytaniu głównym tematem *Powrotu Mechagodzilli*, jak się wydaje świadomie artykułowanym przez twórców z Toho, jest groza natury skażonej techniką. Zabiegiem fabularnym celowo potęgującym odczucie zgrozy wobec zgubnego oddziaływania techniki na naturę jest przeniesienie zagrożenia z gigantycznych robotów i wielometrowych dinozaurów w bezpośrednią perspektywę człowieka, w intymną bliskość jego własnego ciała.

Katsuro, jedyna córka doktora Mafune, podstępnie została zmieniona przez kosmitów w cyborga. Pod jej skórą znajdują się metalowe mechaniczne części, a zmodyfikowane technicznie ciało wpływa na świadomość i wolę dziewczyny. W przeszłości nastoletnia Katsuro została śmiertelnie porażona wyładowaniem elektrycznym w trakcie nieudanego eksperymentu ze zdalnym kontrolowaniem Tytanozaura. Życie ocaliła jej nagła operacja przeprowadzona przez dziwnych ludzi — zamaskowanych kosmitów. Po latach zostaje to przypomniane młodej kobiecie, w momencie gdy powodowana uczuciem do Chinosiego chce uniemożliwić atak Tytanozaura na łódź podwodną. Simianin powstrzymujący próbę buntu Katsuro odkrywa przed dziewczyną, że przemianą w cyborga kosmici nie tylko uratowali jej życie, lecz także posiadli nad nią kontrolę: pozbawili uczuć, usunęli wspomnienia, zyskali dostęp do myśli i emocji. Cyborgiczna kontrola sprawia, że kobieta na rozkaz myśli o zemście ojca i czuje nienawiść do ludzi — staje się gotowa do pokierowania atakiem Tytanozaura.

Filmowa opowieść tworzy paralelę między kontrolowanym przez Katsuro z użyciem wynalazku ojca Tytanozaurem a Katsuro kontrolowaną przez Simian jako cyborg. Wzmacnia ją jeszcze koincydencja, że do przemiany dziewczyny

w cyborga doszło w trakcie prac nad skonstruowaniem aparatury do kontrolowania morskiego dinozaura. Dopiero dramatyzm losu młodej Japonki w pełni wydobyla, przez analogię, grozę technicznej ingerencji w naturę.

Postać Katsuro sytuuje się w centrum narracji filmu *Powrót Mechagodzilli* i w centrum tworzących jej głęboką strukturę relacji pomiędzy techniką a naturą. Dziewczyna steruje zarówno Tytanozaurem, dzięki aparaturze ojca, jak i Mechagodzillą, do którego została podłączona przez kosmitów, trochę za sprawą ojca. Poproszony przez obcych z Trzeciej Planety o pomoc przy naprawie i udoskonaleniu systemów sterowania robotem-potworem doktor Mafune wyraził przekonanie, że Mechagodzilla do perfekcji działania potrzebuje tkanek żywego mózgu. To właśnie miało sprowokować kosmitów do sprzęgnięcia Katsuro poprzez mechanizmy cyborga z układami sterującymi Mechagodzilli.

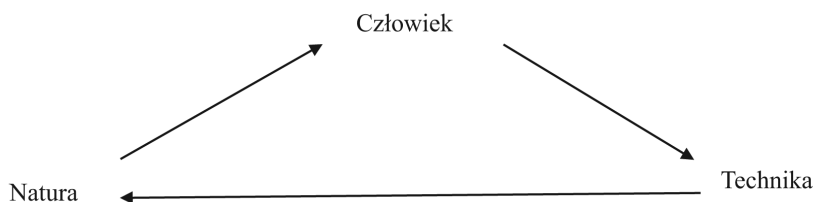
Dziewczyna staje się mediatorem przeciwstawnych jakości, sama łącząc w sobie przeciwieństwa — z jednej strony urządzeniami technicznymi oddziałuje na żywy mózg Tytanozaura; z drugiej zaś jej biologiczny mózg stał się ośrodkiem kierującym mechanizmem potężnego robota. Morski dinozaur został zniewolony zaawansowaną techniką i sterowany niby marionetka zaczął postępować wbrew swej łagodnej naturze, podczas gdy Mechagodzilla ewoluował w cyborga — połączenie mechanizmu z żywym organizmem. Lecz sama Katsuro jest także marionetką kosmitów — ograniczona i zniewolona w wyniku wszczęcia w organizm urządzeń straciła kontrolę nad sobą, władzę nad własnym życiem, myślami i uczuciami. W chwilach odzyskiwania samodzielności myślenia kobieta ma świadomość tego, co się z nią stało; pamięta i ocenia etycznie działania, które wykonuje wbrew własnej woli, sterując atakiem potworów na Japonię. Dla bohaterki nowa kondycja istnienia jako cyborg jest nie do zniesienia — we własnej ocenie tylko z pozoru jest żywa („Mylisz się. Nie jestem żywa. Może wyglądam jak dziewczyna, ale nią nie jestem — jestem cyborgiem!” — mówi ukochanemu). Stała się bezwolnym, a jednocześnie nękanym wyrzutami sumienia narzędziem ataku kosmicznych najeźdźców na Ziemię. Oprócz tego, gdy pełną kontrolę nad jej umysłem przejmują za sprawą wszczepionych w jej ciało urządzeń kosmici, traci zdolność doznawania emocji, przeżywania uczuć, zwłaszcza miłości do Chinosiego. Siła uczucia okazuje się jednak mocniejsza od mechanicznie wszczepionej kontroli — za sprawą miłości do młodego oceanografa Katsuro odzyskuje kontrolę nad swoim umysłem w trakcie ostatecznej bitwy Godzilli z Mechagodzillą i Tytanozaurem. Zdając sobie sprawę, że jest integralnym elementem kosmicznego robota jako centrum sterującym o zdolności maszyny do walki i przetrwania, popełnia samobójstwo. Unieruchomioną z powodu śmierci dziewczyny Mechagodzillę bez trudu pokonuje i unicestwia Godzilla.

Przeniesienie mechanizacji środowiska biologicznego w *par excellence* ciało ludzkie bardzo dramatyzuje artykułowany w filmie temat skażenia natury przez

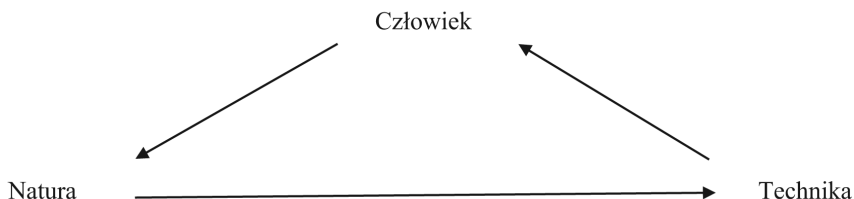
technikę. Naruszenie przez mechanizację tabu nietykalności ludzkiego ciała budzi przerażenie, ale prawdziwym źródłem grozy nie jest zbezczeszczona cielesność, lecz utracenie kontroli nad własnym ciałem i umysłem, utrata ludzkiej tożsamości. Wspomniana analogia Katsuro i Tytanozaura jako istot zniewolonych za pomocą środków technicznych, pozbawionych własnej natury i cierpiących, za sprawą przeniesionej z dziewczyny na morskiego dinozaura empatii uzmysławia ból poranionej przez technikę natury. Jeśli założyć, że analogia ta jest pełna, to także istotą skażenia natury przez technikę jest zanikanie tożsamości zjawisk przyrody na rzecz mechanicznej kontroli.

Motyw Japonki popełniającej samobójstwo, by ocalić swoją tożsamość i ochronić ludzi przed wrogą kontrolą najeźdźców, przywołuje w realizacji filmu gatunkowe schematy melodramatu. Obecne we wszystkich częściach sagi o Godzilli wątki romansowe wpisują się w klasyczny model rozrywkowego filmu przygodowego, jednak w *Powrocie Mechagodzilla* granice romansu zostają przekroczone na rzecz tragizmu złożenia ofiary z życia. Chociaż w fabule filmu postać Katsuro zostaje sprowadzona do romansowego wątku miłości do Chinosiego, co znacznie osłabia tragizm wyboru bohaterki, umieszczając jej motywację przede wszystkim w polu melodramatyzmu, to jednak ostateczność najwyższego poświęcenia wnosi do rozrywkowego tonu produkcji element grozy — nieodwracalna utrata tego, co najważniejsze, jest zagrożeniem pojawiającym się wraz z Mechagodzilla jako figurą technicyzacji natury.

Z przeprowadzonych analiz wynika, że głęboka struktura przedstawianego w obu filmach antagonizmu natury i techniki podlega zdecydowanej zmianie. Dla produkcji *Godzilla kontra Mechagodzilla* jako punkt wyjścia należy wskazać wyobrażenie z klasycznego rozumienia antropologii kultury — z natury wywodzi się człowiek, który tworzy technikę, by z jej pomocą dążyć do opanowania i kontrolowania natury:



Jednak to właśnie w filmie *Godzilla kontra Mechagodzilla* rozpoczyna się proces przeniesienia źródła zagrożenia dla ludzkiej tożsamości z horroru natury na groźbę techniki. W sequele *Powrót Mechagodzilla* następuje pełne odwrócenie struktury — wpływ techniki przemienia człowieka, który przenosi zagrożenie techniką w naturę i wywołuje jej reakcję obronną:



Technika jako dotychczasowy środek obrony przed zagrożeniami ze świata przyrody autonomizuje się w samoistny i niebezpieczny byt zagrażający własnym twórcom; narzędzie opanowania świata staje się groźniejsze od tego, przed czym miało chronić i dla własnego dobra człowiek musi przeciwstawić groźbie techniki siłę natury.

W najbardziej znanej legendzie o golemie praski rabin Jehuda Löw ben Be-calela, aby chronić współbraci przed pogromami, mocą kabały uczynił z gliny potężnego obrońcę, „stworzona istota była jednak niema i bezmyślna, gdyż nie została stworzona przez Boga; mogła tylko wykonywać polecenia i pracować, sama nie mając własnej, wolnej woli”¹⁷. W płynącym z natury porządku świata tylko istoty żywe mogą być bowiem samoistne; maszyny są narzędziami istot żywych — autonomia maszyny budzi groźbę niebezpiecznej niesamowitości.

W sposób typowy dla schematów przedstawione triady bardzo upraszczają złożoność relacji naturalnego i cywilizacyjnego środowiska człowieka; niemniej wyraziście wyobrażają odwrócenie dynamiki konfliktu natury i techniki. W centrum tego starcia znajduje się człowiek z tożsamością rozdartą dylematami dążenia do kontroli otoczenia poprzez technikę a zachowaniem naturalności własnej egzystencji i istnienia świata.

W dyskursie filmowych wyobrażeń ze zderzenia lęku przed naturą z niepokojami cywilizacji powstaje „demon techniki” — Mechagodzilla, w ultranowoczesnym ciele z tytanu kumulujący strach przed nękającymi ludzkość atawistycznymi potworami z nową groźą obcości potężnych maszyn. Technogrozie zostaje przeciwstawiona siła pierwotnej natury, co zmienia przerażającego potwora Godzillę — archetyp niszczycielskiego chaosu żywiołów świata przyrody — w budzącego sympatię obrońcę ludzkości. O ile zatem dwoistość Mechagodzilli wydaje się zrozumiała, a ostrzeżenie przed niekontrolowanym rozwojem techniki wpisane w alarmujący nurt negatywnej futurystyki, o tyle ambiwalencja Godzilli nadal wymyka się wyjaśnieniu, a Król Potworów pozostaje równoczesnym zagrożeniem i obrońcą przed potwornością. W rozwiązaniu tej zagadki może pomóc analiza różnic w układzie sojuszy toczących starcie potworów. W filmach *Godzilla kontra Mechagodzilla* i *Powrót Mechagodzilli* oś konfliktu wyznacza bitwa Godzilli z Mechagodzillą, reprezentująca obszernie omówioną

¹⁷ *Golem*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Golem> (dostęp: 30.12.2019).

konfrontację natury i techniki. Jednak w każdym z nich pojawiają się odmienni pomocnicy antagonistów.

W pierwszym filmie *Godzillę* wspomaga Król Seesar, w filmie drugim *Mechagodzilla* wspiera Tytanozaur. Konfrontację stron można zatem wyrazić odpowiednio jako *Godzilla* wspólnie z Królem Seesarem kontra *Mechagodzilla* oraz *Godzilla* kontra *Mechagodzilla* wspólnie z Tytanozaurem. Jakość, o którą pomocnik uzupełnia cechy reprezentowane przez głównego oponenta, została już określona w wypadku drugiej triady — Tytanozaur symbolizuje naturę skażoną przez technikę. W *Powrocie Mechagodzilla* ucieleśnione w *Godzilli* siły natury muszą zmierzyć się równocześnie z techniką (*Mechagodzilla*) i ze złowrogim efektem jej wpływu na naturę (Tytanozaur).

W filmie *Godzilla kontra Mechagodzilla* to *Godzilla* ma pomocnika. Jeśli potraktować jego obecność analogicznie do relacji *Mechagodzilla*–Tytanozaur, należy stwierdzić, że Król Seesar także stanowi upostaciowioną emanację ważnego aspektu *Godzilli*. Z analizy fabuły wiadomo już, że opiekuńczy potwór z Okinawy jest istotą mityczną — realizując scenariuszową opowieść o pradawnym obrońcy rodu Azumi, zostaje magicznie wezwany na pomoc i zbudzony poprawnie odprawionym rytuałem. Koncepcja i wygląd potwora nawiązują do autentycznego elementu folkloru wyspy — odstraszać złe duchy figurek *Shīsā*. Król Seesar uzupełnia zatem charakterystykę *Godzilli* o odniesienia mitologiczne, a Król Potworów okazuje się nie tylko wyobrażeniem przyrody jako ślepej siły żywiołów i furii atawizmu, lecz także natury z mitów obdarzonej pierwiastkiem nadprzyrodzonego. Trop mityzacji natury prowadzi do genezy *Godzilli* jako najślynniejszego potwora japońskiego i światowego kina. Po raz pierwszy na ekranie wielki jaszczur pojawił się w filmie *Godzilla* (*Gojira*, reż. I. Honda, Japonia 1954); w tej produkcji zjawienie się bestii spowija charakterystyczny dla horrorów woal tajemniczości, niedopowiedzenia i niepokoju, otwierający perspektywę nadnaturalnych zdarzeń.

Dla wieśniaków z rybackiej wyspy Odo, gdzie odkryto *Godzillę*, gigantyczny stwór jest Bogiem Potworów, decydującym o powodzeniu w połowach ryb. Bogiem okrutnym, bo w czasach głodu dla przebłagania miano mu składać ofiary z ludzi. Religijna, pełna grozy w obliczu niepojętej obcości *numinosum*¹⁸ wizja rybaków stoi w sprzeczności z dominującymi w filmie naukowym i militarnym dyskursem o potworze¹⁹. Dla uczonych i słuchających ich ekspertyz przedstawicieli instytucji państwa *Godzilla* jest dinozaurem zbudzonym z letargu przez

¹⁸ W religioznawczej koncepcji Rudolfa Otto *numinosum* „jest synonimem [...] pojęcia *sacrum* rozumianego jako tajemnicza moc, oddziałująca na człowieka w sposób ambiwalentny jako coś przerażającego (*tremendum*) i zarazem pociągającego (*fascinosum*)” — *Numinosum*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/numinosum;3949006.html> (dostęp: 31.12.2019).

¹⁹ K. Wei Lan, *Godzilla: The big Japanese monster, the monstrous body and national identity*, [w:] *A Body that Could Never Rest*, red. F.E. Chávez, D. Falconi, Barcelona 2008, s. 79.

doświadczalny wybuch bomby wodorowej, prehistorycznym zwierzęciem zmutowanym na skutek promieniowania radioaktywnego.

W kontrapunkcie do racjonalności opowiadanego w filmie przebiegu zdarzeń wizualne przedstawienie Godzilli uwidatnia jednak tajemniczość i grozę potwora. Nienarracyjne środki (emocjonalny montaż ujęć, kompozycja kadru, plany krajobrazów, efekty dźwiękowe i oświetlenia) kreują atmosferę lęku i łączą ją z grozą wobec potęgi oddziaływania sił natury. Obrazy przyrody nie tworzą teatralnego sztafażu ekspozycji potwora, komponowane są raczej na zasadzie wzajemnego uzupełnienia i ekwiwalencji. Potwór kroczący na tle ledwie oświetlonego krajobrazu przed odległym i nieostrym obiektywem kamery na ekranie zlewa się z ciemnym niebem, na moment wyłania z czerni mroku w rozbłyskach łun i wystrzałów, po czym wtapia w mroczne głębie morza.

Przenikająca wizualną materię filmu jedność Godzilli z mrocznymi siłami przyrody jest elementem konstytutywnym świata przedstawionego także na poziomie fabuły i znaczeń. Rybacy z Odo tajfun doszczętnie niszczący wioskę utożsamiają z działaniem Gojiri. Nie tylko zabobonni wieśniacy obawiający się zapomnianego bóstwa, lecz także przybysz z zewnątrz dostrzega w ataku żywiołów coś nadnaturalnego i niewytłumaczalnego, o ile nie przyjmie się wiary tubylców²⁰. Na ekranie widać porywy wichru, ulewny deszcz, trzęsącą się ziemię, panikę ludzi i ich wpatrzone z przerażeniem w odległy punkt twarzy. Na pozór niewidoczny, Godzilla jest w pełni obecny w scenie zagłady wioski. Kamera tylko raz zwraca się w kierunku, w którym patrzą oszaleli ze strachu wieśniacy, i przez ułamek sekundy obok rumowiska zapadającego się domu można dostrzec gigantycznych rozmiarów nogę jakby olbrzymiego gada. Widz, nieobeznany z wizerunkiem potwora, ma jednak niewielką szansę nie tylko zrozumieć, co widzi, ale w ogóle coś dostrzec obok stosu desek w ciemnościach. Podobnie przeraźliwy dźwięk przebijający się przez wycie wiatru dopiero później będzie mógł zostać rozpoznany jako ryk Godzilli. Wreszcie fragment orkiestrowy rozbrzmiewający w trakcie sceny w toku filmu okaże się muzycznym motywem towarzyszącym pojawianiu się potwora.

William Tsutsui w monografii kulturowych dziejów Godzilli zwraca uwagę, że wbrew nasuwającym się przypuszczeniom najsłynniejszy potwór nie został wprost zapożyczony z folkloru Japonii²¹. Trafnie wskazuje natomiast na związek

²⁰ W amerykańskiej wersji filmu z 1956 roku dodana dla odbiorcy zachodniego postać dziennikarza Steve'a Martina tak komentuje przeżyty na wyspie atak tajfunu: „To nie był wiatr, deszcz czy błyskawice — coś więcej. Ale nie miałem pewności. Nikt nie miał. Oprócz tubylców”. W bardziej powściągliwej, oryginalnej wersji z 1954 roku w prowadzonym przez japońskie władze dochodzeniu w sprawie kataklizmu świadkowie z Odo sugerują w zeznaniach obecność potężnego zwierzęcia: „Sposób, w jaki zostały zniszczone domy i helikopter, wygląda tak, jakby zostały zmiażdżone z góry”, „Trudno było dostrzec cokolwiek w ciemności, ale to było zwierzę”; w wersji zaś z 1956 roku nietłumaczone z japońskiego zeznania świadków streszcza i podsumowuje amerykański dziennikarz: „Byli zgodni, że zniszczeń dokonało jakieś olbrzymie stworzenie”.

²¹ W. Tsutsui, *Godzilla on My Mind. Fifty Years of the King of Monsters*, New York 2004, s. 15.

wyobrażenia tytanicznego gada z odwiecznymi lękami Japończyków, nieustannie narażonych na złowrogie kaprysy sił natury. Geologiczne, geograficzne i meteorologiczne uwarunkowania położenia kraju sprawiają, że mieszkańcom wysp grożą trzęsienia ziemi, erupcje wulkanów, uderzenia tajfunów i fal tsunami, powodzie i osunięcia gruntu²². Idąc za tym spostrzeżeniem, autor przywołuje już nie bezpośrednio, lecz intencjonalnie i duchowe pokrewieństwo Godzilli z potężnymi i przedziwnymi istotami zapelniającymi świat przyrody w mitologii i tradycji japońskiej (bóg wiatru i burzy Susanoo, Wielki Wąż — Yamata no Orochi, węże wodne itp.). Zwraca jednocześnie uwagę na ich odmienny w stosunku do kultury Zachodu charakter w relacji do natury. W Kraju Wschodzącego Słońca związane ze zjawiskami natury duchy, bestie i magiczne stworzenia zwykły jednocześnie uosabiać życiodajny i niszczycielski potencjał przyrody, czego egzemplifikacją jest smok uważany za bóstwo wody — wraz z deszczem przynosi płodność i urodzaj, ale rozgniewany może zesłać katastrofalną burzę lub powódź.

Jeśli dostrzec w Godzilli spadkobiercę i kontynuatora władających naturą potworów japońskiej mitologii, strach i podziw, jakie budzi jego pojawienie się, okazuje się zjawiskiem bardziej złożonym niż przerażenie przerosniętym do gigantycznych rozmiarów zwierzęciem. Z jednej strony marsz wynurzającego się z oceanu potwora w głąb lądu nabiera cech nieomal religijnej grozy w obliczu bóstwa rujnujących miasta klęsk żywiołowych. Z drugiej zaś znajomość ambiwalentnej i dwoistej natury mitycznych istot uzasadnia oczekiwanie (zrealizowane w dalszych odsłonach sagi) nawet od przerażającego Godzilli zdolności do czynienia wielkiego dobra i posiadania życiodajnych mocy. Tymi zresztą Godzilla dysponuje, będąc w istocie niezniszczalnym za sprawą zdolności do nieskończonej regeneracji.

Jase Shore w zainspirowanym filmem *Pacific Rim* (*Pacific Rim*, reż. G. del Toro, USA 2013) eseju *Weird Kaiju*²³ japońskie monstra *kaiju* postrzega jako umieszczone w konwencji *science fiction* pozaczasowe i niezniszczalne istoty mityczne przedstawiające siły natury. Z tego względu za niewłaściwe i mylące uważa, rozpropagowywane także przez film del Toro, tłumaczenie terminu *kaiju* jako *giant monster* ('wielki potwór'). Upraszczające wyobrażenie potworów jako gigantycznych zwierząt odnosi historycznie do amerykańskiego kina lat pięćdziesiątych XX wieku, w którym przerażenie widzów budziły olbrzymie stwory niszczące spokojne miasta.

Wydaje się, że przywołany esej trafnie zwraca uwagę na różnice kulturowe między kinem amerykańskim a japońskim, rzutujące na odmienność postrzegania Godzilli w kraju narodzin oraz globalnym obiegu kulturowym. U powstania *Godzilli* Ishiro Hondy leży pomysł przeniesienia sukcesu amerykańskiego filmu o potworach pod tytułem *Bestia z głębokości 20 000 sżni* (*The Beast From 20,000*

²² *Ibidem*, s. 16.

²³ J. Short, *Weird Kaiju*, „Red Wedge” 6.03.2015, <http://www.redwedgemagazine.com/the-anible/weird-kaiju?rq=WEIRD%20KAIJU> (dostęp: 6.01.2017).

Fathoms, reż. E. Lourié, USA 1953) na grunt japońskiego przemysłu filmowego²⁴. Efekt finalny, już to za sprawą artystycznego wycucia reżysera filmu²⁵, już to odmienności kulturowej, nie pomijając też kwestii dramatycznie odmiennego podejścia do broni atomowej w USA i Japonii (oferze ataku na Hiroszimę i Nagasaki), okazał się jednak tak daleki od gustu amerykańskiego odbiorcy, że wejście Godzilli na zachodni rynek filmowy odbyło się poprzez amerykanizację filmu. W dwa lata po premierze *Gojira* Hondy — okrojona, przemontowana i uzupełniona o postać amerykańskiego dziennikarza — pojawiła się w kinach amerykańskich jako *Godzilla: Król Potworów* (*Godzilla, King of the Monsters!*, reż. T.O. Morse, I. Honda, Japonia-USA 1956).

Nie wnikając szczegółowo w kwestię różnic między wersjami filmu i ich przyczyn²⁶, powrócę do odmienności interpretowania tytułowego potwora. Nancy Anisfield w reprezentatywnym dla traktowania Godzilli w zachodniej tradycji badawczej artykule *Godzilla/Gojira: Evolution of the nuclear metaphor* pierwszego Gojirę z filmu Ishiro Hondy charakteryzuje jako wysokiego na 400 stóp, nieokreślonego płciowo ziemnowodnego prehistorycznego potwora z ery mezozoicznej²⁷. Postrzegany w ten sposób Godzilla nie jest niczym więcej niż zmutowanym i przerośniętym na skutek działania promieniowania atomowego zwierzęciem z wymarłego gatunku wielkich gadów mezozoicznych, na zasadzie cudownego wyjątku (hibernacja na dnie oceanu) przeniesionym we współczesność. Jest też w planie semantyki filmu nośnikiem metaforycznych znaczeń związanych ze swoim atomowym przebudzeniem, jednak w ramach realizmu świata przedstawionego podlega logice cechującej racjonalizm zachodniej kultury — rozwiązanie problemu wielkiego potwora polega na znalezieniu odpowiedniej broni, użyciu skutecznych środków technicznych.

Zgodnie ze spostrzeżeniami Shore'a niedostrzeżenie w kreacji japońskich potworów *kaiju* elementów — niekiedy baśniowej (Mothra, Ghidora) — cudowności i nadnaturalności ogranicza możliwość ich właściwego zrozumienia, zawiązując wyjaśnienia zachodnich interpretatorów do schematów własnego kręgu kulturowego. Ten problem interpretacyjny odnosi się nie tylko do pierwszego z filmów z Godzillą, ale do ewolucji wszystkich jego wcieleń w wytwórni filmowej Toho. Dotyczy zatem czternastego *Godzilla kontra Mechagodzilla* (1974) i piętnastego *Powrót Mechagodzilli* (1975) filmu o Godzilli, które były przedmiotem przeprowadzonych w niniejszym artykule rozważań.

²⁴ Zob. S. Ryfle, *Japan's Favorite Mon-Star. The Unauthorized Biography of "The Big G"*, Toronto 1998, s. 19 n.; D. Głownia, *op. cit.*, s. 236.

²⁵ D. Głownia, *op. cit.*

²⁶ Omówienie tego zagadnienia można znaleźć w K. Wei Lan, *op. cit.*; D. Głownia, *op. cit.*, s. 241–242.

²⁷ N. Anisfield, *Godzilla/Gojira: Evolution of the nuclear metaphor*, „The Journal of Popular Culture” 29, 1995, nr 3, s. 54.

W analizie filmowego dyskursu o kulturowej relacji natury i techniki w zróżnicowanych kontekstach (wizualnym, narracyjnym, strukturalistycznym i gatunkowym) zostały określone zniuansowane znaczenia symbolizowane przez walczące potwory: uosabiającego naturę Godzillę i reprezentującego technikę Mechagodzilla. Wrażliwość i tradycja kulturowa zachodniego odbiorcy filmów, stanowiąca punkt wyjścia zawartych w artykule analiz, początkowo utrudniała pełne odczytanie przekazu, lecz poszerzenie aparatury interpretacyjnej o zakorzenienie *kaiju eiga* w kulturze japońskiej — na skromną miarę wiedzy orientalistycznej autora — pomogło przezwyciężyć niejasności interpretacyjne i wzbogaciło odczytanie symboliki Godzilli o odniesiony do natury pierwiastek duchowy.

Bibliografia

Opracowania

- Anisfield N., *Godzilla/Gojira: Evolution of the nuclear metaphor*, „The Journal of Popular Culture” 29, 1955, nr 3, s. 53–62.
- Caillouis R., *Od baśni do science fiction*, przeł. J. Lisowski, [w:] *idem, Odpowiedzialność i styl*, przeł. K. Dolatowska et al., PIW, Warszawa 1967, s. 29–65.
- Głównia D., *Polisemiczne potwory: Kaiju eiga jako nośnik treści społeczno-politycznych*. Casus *Godzilli*, „Literaria Copernicana” 2014, nr 2 (14). *Japonia*, s. 224–243.
- Haltorf M., *Kino lęków*, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 1992.
- Lan K.W., *Godzilla: The big Japanese monster, the monstrous body and national identity*, [w:] *A Body that Could Never Rest*, red. Ch.F. Ernesto, D. Falconi, Editorial UOC, Barcelona 2008, s. 75–82.
- Mori M. *The Uncanny Valley*, przeł. K.F. MacDorman, N. Kageki, „IEEE Robotics and Automation” 19, 2012, nr 2, s. 98–100.
- Powrót Mechagodzilli* [rec.], „Filmowy Serwis Prasowy” 1980, nr 22, s. 15–16.
- Ryfle S., *Japan's Favorite Mon-Star. The Unauthorized Biography of "The Big G"*, ECW Press, Toronto 1998.
- Terror Mechagodzilli* [rec.], „Filmowy Serwis Prasowy” 1977, nr 6, s. 22–23.
- Tsutsui W., *Godzilla on My Mind. Fifty Years of the King of Monsters*, Palgrave Macmillan, New York 2004.
- Wydmuch M., *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*, Czytelnik, Warszawa 1975.

Filmografia

- Bestia z głębokości 20 000 sążni (The Beast From 20,000 Fathoms)*, reż. E. Lourié, USA 1953.
- Godzilla (Gojira)*, reż. I. Honda, Japonia 1954.
- Godzilla kontra Destruktor (Gojira tai Desutoroia)*, reż. T. Okawara, Japonia 1995.
- Godzilla kontra Hedora (Gojira tai Hedorā)*, reż. Y. Banno, Japonia 1971.
- Godzilla kontra Mechagodzilla (Gojira tai Mekagojira)*, reż. J. Fukuda, Japonia 1974.
- Godzilla kontra Mechagodzilla II (Gojira tai Mekagojira)*, reż. T. Okawara, Japonia 1993.

Godzilla: Król Potworów (Godzilla, King of the Monsters!), reż. T.O. Morse, I. Honda, Japonia-USA 1956.

Godzilla: Ostatnia wojna (Gojira: Final Wars), reż. R. Kitamura, Japonia-USA-Australia-Chiny 2004.

Metropolis, reż. F. Lang, Niemcy 1927.

Mothra kontra Godzilla (Mosura tai Gojira), reż. I. Honda, Japonia 1964.

Pacific Rim (Pacific Rim), reż. G. del Toro, USA 2013.

Powrót Mechagodzilla (Mekagojira-no gyakushu), reż. I. Honda, Japonia 1975.

Źródła internetowe

Godzilla kontra Mechagodzilla (Gojira tai Mekagojira, 1974), IMDb (Internet Movie Database), www.imdb.com (dostęp: 5.04.2017).

Golem, www.pl.wikipedia.org (dostęp: 30.12.2019).

Niesamowitość, www.pl.wikipedia.org (dostęp: 29.12.2019).

Numinosum, www.encyklopedia.pwn.pl (dostęp: 31.12.2019).

Short J., *Weird Kaiju*, „Red Wedge” 6.03.2015, www.redwedgemagazine.com (dostęp: 6.01.2017).

Mechagodzilla and cyborg woman. Techno-terror of triumph over nature

Summary

Interpretations suggested in this article are based on the fourteenth and the fifteenth Godzilla films, *Godzilla vs. Mechagodzilla* (1974) and *Terror of Mechagodzilla* (1975), featuring the eponymous icon of the *kaijū-eiga* (monster films) genre and global pop culture.

An analysis of diverse contexts (visual, narrative, structural, and genre) of the cinematic fight of Godzilla (the epitome of Nature) with Mechagodzilla (the epitome of Technology) makes it possible to reveal details of the expression of the desire to acquire and maintain control over technology and, through that, over nature.

In the context of the genre of both the analysed films, frightening elements characteristic of a horror film are overcome by mechanisms derived from science fiction, i.e. science and technology, with the concern of civilisation about threats or fatal consequences of the use of devices which get out of control.

In the cinematic discourse of images of the conflict of fear of nature with anxieties of civilisation, a technological demon emerges, Mechagodzilla, in an ultra-modern body made from titanium, accumulating the horror of atavistic monsters attacking humans with the new terror of powerful alien machines. The techno-terror of Mechagodzilla is contrasted with original nature, unspoiled by technological interference, which transforms Godzilla, the frightening monster and an archetype of the chaotic and destructive force of natural disasters, into a sympathetic defender of humanity.

The sensitivity and cultural tradition of a Western viewer of the films, which serves as the point of departure for the analyses, initially made it difficult to derive a complete interpretation of the message; when the interpretive apparatus was broadened, however, by rooting *kaijū eiga* in Japanese culture, this helped overcome the problems of interpretation and enriched the reading of Godzilla symbolics with a spiritual element referring to nature.