

F i l m j a p o Ń s k i

Acta Universitatis Wratislaviensis No 4111

Studia Filmoznawcze 42 (2022)
© for this edition by CNS

Studia

Filmoznawcze



Film japoński

Pod redakcją
Roberta Dudzińskiego
i
Dawida Głowni

Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego

Rada Redakcyjna
Lucja Demby (UJ), Marek Haltof (Northern Michigan University), Marek Lis (UO),
Tadeusz Lubelski (UJ), Tadeusz Miczka (UŚ), Mirosław Przyłipiak (UG)

Redaktor naczelny
Robert Dudziński

Zastępca redaktora naczelnego
Dawid Głownia

Redaktor językowy
Piotr Czerkowski

Recenzenci tomu
Katarzyna Jewtuch, Agnieszka Kamrowska, Agnieszka Kiejziewicz, Beata Kubiak Ho-Chi,
Arkadiusz Lewicki, Krzysztof Loska, Michał Wolski

Książka ukazała się w wyniku współpracy wydawniczej Wydziału Filologicznego Uniwersytetu
Wrocławskiego i Wydawnictwa Uniwersytetu Wrocławskiego sp. z o.o.

© Copyright by Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego sp. z o.o., Wrocław 2022

ISSN 0239-6661 (AUWr) ISSN 0860-116X (SF)

Wersją pierwotną Czasopisma jest wersja drukowana.

Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego sp. z o.o.
50-137 Wrocław, pl. Uniwersytecki 15



Studia
Filmoznawcze
42
Wrocław 2022

Agnieszka Kiejziewicz

ORCID: 0000-0003-2546-6360

Uniwersytet Gdański

KOLEKCJONOWANIE POPKULTURY KILKA SŁÓW O ARCHIWIZACJI ANIME I JAPOŃSKICH FILMOWYCH MEMORABILIACH

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.42.1>

WSTĘP

O kolekcjonowaniu filmowych memorabiliów nie napisano dotąd wiele. Większość z krytycznych i przekrojowych prac badawczych, oprócz katalogów towarzyszących wystawom przedmiotów kolekcjonerskich, pochodzi z lat osiemdziesiątych XX wieku i początku dziewięćdziesiątych¹. Kultowa dla miłośników tematu monografia zatytułowana *Collecting Movie Memorabilia*² pojawiła się podczas pierwszej fali zainteresowania posiadaniem i skupowaniem filmowych rekwizytów. W kolejnych latach, głównie na amerykańskim rynku wydawniczym, powracały pozycje skupiające się na memorabiliach związanych z wybranym gatunkiem filmowym, jak na przykład *Collecting Western Memorabilia* Tima Lasiuty³. Pomocne przy badaniach rozwoju rynku przedmiotów kolekcjonerskich są katalogi i strony internetowe.

¹ Przekrojowo o kolekcjonowaniu memorabiliów, z naciskiem na obiekty nawiązujące do cyberpunkowej estetyki, napisałam w artykule opublikowanym w „SFRA Review” w 2020 r. Tam też obszerniej zarysowałam zagadnienie dostępności tytułów poświęconych filmowym memorabiliom. Zob. A. Kiejziewicz, *Cyberpunk in the Museum: Actuality, Future, and the Challenges of Exhibiting Movie Memorabilia*, „SFRA Review” 2020, nr 50.4, s. 59–67.

² Zob. S. Chaneles, *Collecting Movie Memorabilia*, New York 1979.

³ Zob. T. Lasiuta, *Collecting Western Memorabilia*, Jefferson 2004.

towe domów aukcyjnych, które pozwalają oszacować kierunki rozwoju zainteresowania wybranymi tytułami⁴.

Natomiast na gruncie japońskim mamy do czynienia z długą tradycją wydawania artbooków dokumentujących najlepsze oraz często dodatkowe materiały towarzyszące procesowi produkcji animacji. Wyselekcjonowane i poddane dodatkowej obróbce zbiory grafik kierowane do fanów⁵ nie są oczywiście materiałem badawczym w procesie namysłu nad archiwizacją animacji, doskonale jednak pokazują skalę zainteresowania paratekstami powstającymi wokół sztuki audiowizualnej w Japonii. Publikacje badawcze lub zbiory prezentujące rzeczywiste memorabilia bez dodatkowej ingerencji graficznej są nadal wyjątkami, na które wskażę w dalszej części niniejszego artykułu.

Zanim jednak przyjrzę się dokładniej obiektom kolekcjonerskim związanym z japońską animacją, warto wyszczególnić kategorie memorabiliów, z którymi ma do czynienia badacz tematu oraz budowniczy kolekcji. Mówiąc o memorabiliach filmowych, mam na myśli wszelkiego rodzaju elementy scenografii, klatki filmowe, scenariusze, szkice koncepcyjne oraz dokumentację powstającą wokół filmu, rekwizyty i kostiumy, zdjęcia i pamiątki z planu filmowego, a także sygnowane publikacje, nośniki z samym dziełem czy nawet obrazy zainspirowane tytułem. Jeszcze szerzej spojrzymy na pojęcie memorabiliów, dodając obiekty związane bezpośrednio z produkcją animacji — czyli klatki animacyjne, szkice postaci i lokacji oraz oryginały plansz komiksowych jako inspirację produkcji. Memorabilia filmowe przez lata dzielone były na obiekty bezpośrednio związane z promocją wybranego tytułu (*merchandising goods*) oraz na pozostałości po produkcji obrazu filmowego. Masowo tworzone obiekty z pierwszej kategorii — figurki, zawieszki, albumy ze zdjęciami, odzież z ulubionymi bohaterami i właściwie wszystko, co tylko producentowi udało się wprowadzić do obiegu, aż do 2015 roku traktowane były jako obiekty kolekcjonerskie, niezwiązane jednak bezpośrednio z rynkiem sztuki. Sytuacja zaczęła zmieniać się wraz z rozwojem aukcji internetowych i wzrostem cen przedmiotów skierowanych bezpośrednio do kolekcjonera, a nie do młodego fana. Istotną rolę odegrały również, rozwijane przed producentów, serie ekskluzywnych obiektów kolekcjonerskich⁶.

⁴ Zestawienia najpopularniejszych aukcji można również obecnie znaleźć w amerykańskiej prasie codziennej. Zob. T. Lapin, *Rare props from 'Star Wars,' 'Batman' and other classics up for auction*, „New York Post” 20.08.2019, <https://nypost.com/2019/08/20/rare-props-fromstar-wars-batman-and-other-classics-up-for-auction/> (dostęp: 12.01.2022).

⁵ Więcej o komercjalizacji *anime*, cosplayu i artbookach jako jednej z form budowania potencjału sprzedażowego *anime* pisze Nicolle Lamerisch. Zob. N. Lamerichs, *The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe*, „Participation. Journal of Audience & Reception Studies” 10, 2013, nr 1, s. 154–176.

⁶ Przykładem może być najdroższa w historii figurka związana z animacją, czyli złoty Monkey D. Luffy, bohater animacji *One Piece*. Wypuszczony w 2018 r. obiekt można było zakupić w dniu premiery za równowartość 200 tys. dolarów. Zob. Monkey D. Luffy (Gold version) Jump 50th Anni-

Memorabilia filmowe dopiero przedostają się do przestrzeni galeryjnych i muzealnych, zmieniając swój status z obiektu fanowskiej fascynacji na dzieła nowej gałęzi sztuki — związanej z popkulturą. Nadal jednak zadanie zmiany paradygmatu myślenia o obiektach popkulturowych jako o przedmiotach, którym nienależny jest status dzieła, pozostaje niezwykle utrudnione. Wiąże się to, o czym pisał Jerzy Stelmach w swojej książce poświęconej próbie stworzenia zarysu filozofii kolekcjonowania, z niezmienną potrzebą hierarchizacji zjawisk w sztuce. Jak zauważa autor, myślenie hierarchiczne, oparte na archetypach poznawczych, nieuprawnienie wartościuje jedne nurty, autorów lub dzieła, nie uwzględniając nieporównywalności zjawisk⁷. Co za tym idzie popkultura staje przed trudnym zadaniem zmiany paradygmatu myślowego i bycia uznaną za sztukę.

Filmowe i animacyjne memorabilia mają też swoje peryferia, z których każda kategoria zasługuje na osobny namysł badawczy i wymaga opisu. Odrębnym zjawiskiem są memorabilia tworzone przez fanów, estetyką nawiązujące do oficjalnego merchu, wypuszczane jednak w jednym lub kilku egzemplarzach i traktowane jako rękodzieło artystyczne. Więcej pisze o tym zjawisku James Rendell, analizując memorabilia produkowane przez fanów animacji studia Ghibli i wskazując na transkulturowy charakter takiej twórczości⁸. Na uwagę zasługują też bootlegi (ang. *bootleg toys*; *bootleg art*), czyli unikatowe obiekty artystyczne, nawiązujące swoją formą i wykonaniem do zabawek z kategorii *action figures*. Bootlegi poruszają szeroko rozumianą tematykę demokratyzacji oraz konsumpcyjności sztuki. Jako część artystycznej kultury winylowej stały się medium dla niezależnych artystów poddających redesignowi elementy i kody komunikacyjne, wytworzone przez duże marki produkcyjne. Sztuka bootlegów to także wytwarzanie poczucia nostalgii w stosunku do młodości odbiorców, a nawet celebrowanie fascynacji ulubionymi bohaterami.

Pozostawiając jednak peryferia, w niniejszym tekście skupię się na memorabiliach związanych bezpośrednio z procesem tworzenia dzieła audiowizualnego, zawiązując jeszcze bardziej moją analizę do japońskich animacji i obiektów pozostających po zakończeniu produkcji. Wskazana wcześniej kategoryzacja memorabiliów oraz wgląd w funkcjonowanie rynku przedmiotów kolekcjonerskich były niezbędne do zarysowania rozwijanych w dalszej części artykułu zagadnień związanych z pozyskiwaniem i archiwizacją oryginalnej twórczości. Problematyka zderzenia różnych typów memorabiliów na rynku kolekcjonerskim oraz dyskusja na temat obiektów przechowujących pamięć o danym dziele audiowizualnym są tematami pochlaniającymi obecnie nowe pokolenia badaczy animacji, podkreślających wartość prowadzenia badań na — często niedostępnym — materiale źródłowym.

versary Figure One Piece — Banpresto, Ninoma 2022, <https://ninoma.com/products/monkey-d-luffy-gold-version-jump-50th-anniversary-figure-one-piece-banpresto> (dostęp: 13.01.2022).

⁷ J. Stelmach, *Uporczywe upodobanie. Zapiski kolekcjonera*, Olszanica 2013, s. 36–37.

⁸ Zob. J. Rendell, *Bridge builders, world makers: Transcultural Studio Ghibli fan crafting*, „East Asian Journal of Popular Culture” 4, 2018, nr 1, s. 93–109.

KOLEKCJONOWANIE I ARCHIWIZACJA MEMORABILIIÓW JAKO ZAPIS HISTORII JAPOŃSKIEJ ANIMACJI

Powrócę tu do Jerzego Stelmacha, który pisał, że „kolekcjonowanie jest tak naprawdę próbą zrealizowania marzenia o nieskończoności”⁹. Podejmując próbę zdefiniowania potencjalnych kierunków rozwoju kolekcji stworzonej z memorabiliów dotyczących tylko japońskich animacji, powstaje nieskończenie wiele możliwości, które muszą być zawężane według kluczy gatunkowych lub estetycznych. Zważywszy na liczbę rysunków koncepcyjnych tworzonych podczas pracy nad jednym tytułem, kolekcjoner staje przed zadaniem z gruntu niemożliwym do spełnienia: poszukiwaniem, które nigdy się nie skończy. Do tego dochodzą obiekty zaginione, białe plamy na kolekcjonerskich mapach, związanych z tym, że nie ma regulacji prawnych i możliwości przechowywania obiektów powstałych w procesie tworczym przez studia filmowe.

Warto poświęcić kilka zdań temu, w jaki sposób kolekcjonuje się i eksponuje na wystawach memorabilia dotyczące *anime*. Inaczej niż w wypadku memorabiliów filmowych, odnośnie do których będziemy mieć do czynienia głównie z rekwizytami, kostiumami, scenariuszami, plakatami, zdjęciami, oraz kadrami, do rąk kolekcjonera animacji trafiają głównie wykonane różnymi technikami części projektu wybranego kadru. Początkową fazą projektu są rysunki koncepcyjne (*setting*), definiujące wszystkie elementy otoczenia oraz główne pozy postaci. Kolejno pojawia się *artboard*, służący zdefiniowaniu palety barwnej oraz, na końcu, *layout*, czyli szczegółowa koncepcja kadru¹⁰. Dla kolekcjonera przygoda jednak dopiero w tym miejscu się zaczyna, ponieważ jeden kadr jest tak naprawdę złożony z kilku warstw, nałożonych na siebie i malowanych różnymi technikami na foliach animacyjnych. Liczba elementów składowych jednego tylko kadru tworzy także wyzwanie podczas planowania wystaw, stawiając przed kuratorem trudne zadanie zaprezentowania odbiorcy pełnego dzieła, które może składać się nawet z kilkunastu warstw malowanych na oddzielnych foliach. Twórczo do tego problemu podeszli kuratorzy wystawy „A World is Born: The Emerging Arts and Designs in 1980s Japanese Animation”, skupiającej się na memorabiliach związanych z produkcją filmu animowanego *Royal Space Force: The Wings of Honnêamise* (1987, reż. Hiroyuki Yamaga) i pokazywanej w Singapurze (2018) oraz w Sztokholmie (2019)¹¹. Zebrane folie animacyjne tworzące jeden kadr zostały ułożone kolejno w dopasowanych

⁹ J. Stelmach, *op. cit.*, s. 28.

¹⁰ *Proto anime cut archive. Spaces and Visions in Japanese Animation*, red. S. Riekeles, Heidelberg 2011, s. 16–17.

¹¹ H. Gan Sheuo, *Exhibiting anime: Archive, Public Display, and the Re-narration of Media History*, [w:] *Archiving Movements. Short Essays on Anime and Visual Media Materials*, t. 1, red. Ishida Minori, Kim Joon Yang, Niigata 2019, s. 2–3.

podświetlonych dioramach, umożliwiającą manipulację światłem padającym na akurat oglądaną przez widza warstwę¹².

Poza memorabiliami dokumentującymi proces konkretyzowania koncepcji narracyjnej w formę wizualną istotną częścią kolekcji związanych z animacją są storyboardy, będące właściwie pierwszym krokiem w produkcji. Jak podkreślał Hideo Watanabe, dyrektor artystyczny i współtwórca rysunków koncepcyjnych do tytułów takich jak *Arcadia of My Youth: Endless Orbit SSX* (1982–1984)¹³, stworzenie dobrego storyboardu to prawie siedemdziesiąt procent pracy w procesie produkcyjnym *anime*¹⁴. Dla kolekcjonerów oraz muzealników animacyjne storyboardy niosą dodatkową wartość. Będąc kluczowym elementem komunikacji na linii twórcy–dyrektor artystyczny i stanowiąc zbiór oraz sposób prezentacji wszystkich towarzyszących produkcji pomysłów, często zawierają materiał dodatkowy — pozycje bohaterów, mimikę i tła, które ostatecznie nie weszły do gotowej animacji. To powoduje, że stają się pracami pożądanymi i poszukiwanymi, rzucającymi nowe światło na znane narracje. Ponadto storyboardy, będąc niejako materiałem roboczym, często noszą ślady zakreśleń, poprawek i co niezwykle cenne — podpisy twórców lub osób komentujących proces. Podpisane przez znanego rysownika czy dyrektora artystycznego stają się w kręgu miłośników *anime* odpowiednikami sygnowanych scenariuszy filmowych.

Warto zauważyć, co jednocześnie otwiera nową perspektywę badawczą, że reprodukcje storyboardów do popularniejszych i kultowych tytułów są czasami publikowane w formie zwartych tomów — dostępnych także dla fanów, nie tylko kolekcjonerów inwestorów. Tak stało się, między innymi, ze storyboardami do filmów i seriali animowanych z uniwersum *Neon Genesis Evangelion* (1995–2007). Zbiór graficznych zapisów procesu twórczego pojawił się na rynku w dwóch tomach, *Evangelion Ekonte Shu* (wyd. Gainax i Fushimi Shobo) — zawierającym storyboardy z lat 1997–1998 oraz *Shin Gekijoban Evangelion* (wyd. Khara) — z materiałem oscylującym wokół najnowszych produkcji, rozpoczętych w 2007 roku¹⁵. Jak podkreśla duńska badaczka Ida Kirkegaard, mimo oczywistych zalet popularyzacji nieznanych memorabiliów w formie publikacji, dopasowanie storyboardów do wymiarów książkowego wydania oraz proces edytorski powodują, że czytelnik ma do czynienia z materiałem dostosowanym, przetworzonym i będącym tylko pewną wersją historii produkcji animacji¹⁶. Odbiorca traci szczegóły oryginalnych ko-

¹² *Ibidem*, s. 7–8, rys. 4a, 4b.

¹³ Tytuł znany też pod nazwą *Przygody Kapitana Harlocka*.

¹⁴ H. Watanabe, *Directing at Anime/Animation Studios: Techniques and Methods*, [w:] *Archiving Movements. Short Essays on Anime and Visual Media Materials*, t. 2, red. Ishida Minori, Kim Joon Yang, Niigata 2020, s. 4.

¹⁵ I. Kirkegaard, *The Archive in Anime Production: Thoughts on the Use of the Cel Bank in Neon Genesis Evangelion*, [w:] *Archiving Movements*, t. 2, s. 44.

¹⁶ *Ibidem*, s. 47–48.

mentarzy rysowników, zanikające w wyniku pomniejszenia oryginalnych arkuszy — w przypadku albumów poświęconych *Neon Genesis Evangelion* źródła zostały pomniejszone o połowę. Ponadto, selekcionując materiał pod kątem estetycznym, wydawca dokonuje modyfikacji zakresów lub prezentuje tylko ostatnie stadium rozwoju sceny, pomijając proces dochodzenia do pokazanego efektu¹⁷. Konkludując, Kirkegaard zauważa, że tego rodzaju publikacje trudno traktować jako materiał badawczy. Otrzymując tylko ułdzone wersje storyboardów przeznaczone do masowej konsumpcji, badacz nie jest w stanie zrekonstruować prawdziwej historii powstawania danej sceny¹⁸.

Konkluzja ta prowadzi prostą ścieżką do zagadnienia archiwum i archiwizacji memorabiliów związanych z animacją, co, jak pisze Kirkegaard, jest podstawą do prowadzenia badań nad *anime*¹⁹. Ruch archiwizacji *anime*, rozwijający się dynamicznie wokół Niigata University oraz Puttnam School of Film and Animation Studies w Singapurze²⁰, wpisuje się w rozwój archeologii mediów, w szerokim rozumieniu zajmującej się rozwojem współczesnych mediów definiowanym przez odkrycia z ich przeszłości²¹. Działania nakierowane na archiwizację animacji toczą się dwutorowo — z jednej strony skupiając się na przechowaniu i opisanu najnowszych produkcji, z drugiej zaś na rekonstrukcji procesów powstawania starszych animacji, głównie z lat siedemdziesiątych–dziewięćdziesiątych. Badacze związani z ruchem archiwizacji *anime* co jakiś czas powracają do rozważań nad rolą i znaczeniem analogowych archiwów oraz przechowywaniem niezdigitalizowanych prac pozostałych po procesie tworzenia animacji²². Materiał namacalny, noszący znamiona pracy, poprawek i przemyśleń autorów jest oczywiście najdoskonalszym źródłem do budowania badawczych odwołań. Tutaj jednak pojawia się problem z dostępem do materiałów źródłowych, które wydawałoby się przy tak dynamicznym rozwoju jak rynek japońskiej animacji, będą łatwo pozyskiwalne i dostępne w dużych ilościach. Jednak, jak zauważa Dario Lolli, zajmujący się badawczo archiwami animacji, to właśnie dynamika rozwoju rynku i studiów produkcyjnych powoduje największe problemy z dostępnością²³. Studia animacji, nie mogąc pozwolić sobie na koszty przechowywania ton materiałów pośrednich, będących środkiem procesu powstawania danego tytułu, pozbywają się storyboardów i grafik koncepcyjnych lub przechowują je bez zachowania należytych środków ochronnych²⁴. Drugim

¹⁷ *Ibidem*, s. 48.

¹⁸ *Ibidem*, s. 49.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ H. Gan Sheuo, *op. cit.*, s. 2.

²¹ J. Parikka, *What is Media Archaeology*, Cambridge 2012, s. 2–3.

²² Zob. D. Lolli, *Notes from the Watanabe Collection: Media Archives and the Futures of Anime's History*, [w:] *Archiving Movements*, t. 2, s. 50–61.

²³ *Ibidem*, s. 55.

²⁴ *Ibidem*.

problemem, o którym wspomina Lolli, jest nieprecyzyjność prawa autorskiego, które, na gruncie japońskim, niewystarczająco definiuje autorstwo prac zbiorowych powstałych w procesie tworzenia animacji. Ze względu na zawiłości prawne duża część memorabiliów jest więc niszczone po zakończeniu produkcji i traktowana jako odpady procesu twórczego²⁵. Wreszcie, te dzieła, którym uda się przedostać do obiegu w wyniku działań grup ratujących materiały archiwalne lub wprowadzenia do obiegu przez pracowników studiów animacji, często trafiają bezpośrednio na aukcje internetowe i do obiegu kolekcjonerskiego. Tylko w bardzo szczególnych przypadkach dochodzi potem do udostępnienia prywatnych zbiorów na potrzeby badawcze, a jeszcze rzadziej trafiają one do publicznych placówek muzealnych²⁶. Na problematykę archiwizacji i przechowywania memorabiliów związanych z animacją można spojrzeć więc z jeszcze jednej perspektywy — jako na rywalizację między kolekcjonerami a badaczami. Ci pierwsi chcą rozwijać swoją pasję, podczas gdy druga grupa skupia się na konstruowaniu opisu historii japońskiej popkultury.

ANIME NA WYSTAWIE

Nad samym procesem tworzenia wystawy złożonej z filmowych memorabiliów, skupiając się głównie na obiektach związanych z japońskim cyberpunkiem, zastanawiałam się już we wspomnianym w artykule *Cyberpunk in the Museum: Actuality, Future, and the Challenges of Exhibiting Movie Memorabilia*. Tutaj pragnę skupić się na zagadnieniach organizacyjnych i charakterystyce wystaw poświęconych tylko japońskiej animacji, rozgraniczając aspekty badawcze oraz komercyjne wydarzenia, a także rozwoju tego typu ekspozycji na gruncie europejskim.

Ogromnym wyzwaniem byłoby opisanie, lub chociażby wymienienie, wystaw memorabiliów związanych z animacją, które odbywają się corocznie w Japonii. Poza cyklicznymi konwentami i towarzyszącymi im ekspozycjami kolekcjoner i miłośnik animacji może odwiedzić jedno z prawie pięćdziesięciu muzeów specjalistycznych²⁷, takich jak Ghibli Museum²⁸, Suginami Anime Museum²⁹ czy Hasegawa Machiko Museum³⁰. Na gruncie europejskim natomiast memorabilia związane z japońską animacją dopiero zaczynają pojawiać się w przestrzeniach galerii sztuki i muzeów jako odrębne, kuratorsko opracowane inicjatywy.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ J. Berndt, *Exhibiting manga: Impulses to Gain from the Archiving/Unearthing Anime Project*, [w:] *Archiving Movements*, t. 2, s. 36.

²⁸ Zob. <https://www.ghibli-museum.jp/> (dostęp: 21.01.2022).

²⁹ Zob. <https://sam.or.jp/> (dostęp: 15.01.2022).

³⁰ Zob. <https://www.hasegawamachiko.jp/> (dostęp: 15.01.2022).

Jedną z najważniejszych wystaw poświęconych *anime*, i jednocześnie pokazującą zbiór tego, co mieści się w pojemnym pojęciu filmowych memorabiliów, było wydarzenie „Proto Anime Cut — Spaces and Visions in Japanese Animation”. Wystawa została otwarta w galerii sztuki współczesnej Künstlerhaus Bethanien w Berlinie w styczniu 2011 roku, a następnie przeniesiona do Dortmundu, Barcelony oraz Madrytu, w którym zakończyła swój obieg we wrześniu 2012 roku³¹. Zbiór zaprezentowanych na „Proto Anime Cut” memorabiliów to głównie rysunki koncepcyjne oraz klatki animacyjne pochodzące z najbardziej znanych animacji z gatunku science fiction, powstających w latach osiemdziesiątych oraz dziewięćdziesiątych XX wieku. Punktem wyjścia przy tworzeniu scenariusza wystawy było spojrzenie na sukces *Akiry* (1988) Katsuhiry Ōtomo oraz *Ghost in the Shell* (1995) Mamoru Oshii jako kamieni milowych kreujących estetykę globalnej popkultury w kolejnych dziesięcioleciach³². Wybrane prace takich artystów animatorów, jak Hideaki Anno, Haruhiko Higami, Koji Morimoto, Hiromasa Ogura, Mamoru Oshii oraz Takashi Watabe, włączone w zakres wystawy, utrzymane są w jednym kluczu, nawiązującym do estetyki *real-kei*. Mowa tutaj o rozwiązaniu twórczym przenoszącym na grunt animacji realistycznie wyglądające i prawdopodobne konstrukcje otoczenia postaci, utrzymane jednak nadal w klimacie science fiction³³. Wśród prac można było więc zobaczyć plany i szkice futurystycznych budynków (na przykład dzieła Watabe związane pełnometrażowym *Metropolis* z 2001 roku)³⁴, barwne tła animacyjne z *Ghost in the Shell*³⁵ oraz projekty statków kosmicznych, robotów i urządzeń mechanicznych z przyszłości.

Wybór obiektów wystawienniczych — podkreślający spójność wizualną koncepcji wystawy — oscylował wokół tkanki miejskiej, wykluczając prawie całkowicie prace skupiające się na bohaterze animacji, które dla fana gatunku często stają się atrakcyjniejsze przez bezpośrednie ukazanie ulubionej postaci. Jednakże, jak podkreślili twórcy wystawy, wybór obiektów zdeterminowany został próbą zachowania jednorodności ukazania warunków produkcyjnych i skupienie się jedynie na pracach tworzonych w działach projektowania graficznego (*production design departments*)³⁶. Bohaterami wystawy stały się więc te elementy, które budują otoczkę gatunkową animacji — tła, kompozycje i detale — często autonomiczne dzieła sztuki. Warto tutaj przytoczyć termin *sekai-kan*, tłumaczony jako ‘ogład świata/wizja świata’ i opisujący w procesie tworzenia japońskich animacji rolę projek-

³¹ *Proto anime cut archive*, s. 294.

³² *Ibidem*, s. 16.

³³ *Ibidem*.

³⁴ *Ibidem*, s. 112–123.

³⁵ *Ibidem*, s. 192–237.

³⁶ *Ibidem*, s. 16.

towania scenerii wydarzeń narracyjnych³⁷. Malarskie i graficzne prototypy świata przedstawionego mają nie tyle dopełniać, ile legitymizować charakter świata przedstawionego, przekonując widza o przystawalności otoczenia do motywacji postaci.

Świetną tego ilustracją może być zestawienie trzech prac do animacji *Patlabor: The Movie* (1989, reż. Mamoru Oshii) autorstwa Hiromasy Ogury, pokazywanych na wystawie oraz zestawionych w katalogu towarzyszącym wydarzeniu³⁸. Scena przedstawiająca bohatera siedzącego na murku i obserwującego zniszczenia dokonane w najbliższej okolicy zbudowana została na zasadzie kontrastu starego, tradycyjnego budownictwa z nowymi wieżowcami ze szkła i stali, widocznymi w oddali. Na drugim planie, na wprost postaci, znajdują się przykurzone drewniane budynki, zarysowane z wszystkimi szczegółami. W oczy rzucają się połamane deski, gruz i zburzone frontowe ściany, odsłaniające mroczne wnętrza. Nie ma wątpliwości, że to na nie patrzy bohater. Jak zauważają twórcy katalogu, projekt otoczenia, uwytklający zniszczenia i tylko zarysowujący wieżowce w tle, od razu nakierowuje spojrzenie odbiorcy na element otoczenia istotny w kontekście narracyjnym³⁹.

Warte uwagi są też wystawy animacji o mniejszym zasięgu, reprezentujące głównie potencjał badawczy stojący za archiwizacją oraz kolekcjonowaniem animacyjnych memorabiliów. Mowa tutaj, między innymi, o wspomnianej już wystawie „A World is Born: The Emerging Arts and Designs in 1980s Japanese Animation”. Pokazywane w Singapurze i Sztokholmie obiekty zostały sklasyfikowane i opracowane w taki sposób, aby podkreślać różnice w procesie produkcji *anime* między młodymi, niezależnymi twórcami, jak założyciele studia GAINAX, i studiami o dobrze ugruntowanej pozycji na rynku w latach osiemdziesiątych. Klatki filmowe i szkice koncepcyjne zebrane przez badaczy z Niigata University, LaSalle College of the Arts oraz Puttnam School of Film & Animation swoją różnorodnością stylistyczną i stopniem zaawansowania dokumentują wizjonerski oraz wolnościowy charakter pracy poza wielkim przemysłem animacji. Wiele z pokazywanych prac, pochodzących z kolekcji samego reżysera *Royal Space Force*, nie weszło do ostatecznej wersji animacji z powodu nieprzystawalności do wybranego, głównego, materiału produkcyjnego⁴⁰. Narracja wystawy „A World is Born” skupiona jest więc na wypełnieniu luki badawczej wokół grupy outsiderów, wiernych budowaniu swojego stylu, w czasie gdy przemysł animacyjny w Japonii nie zostawiał właściwie miejsca dla młodych, niezależnych talentów⁴¹.

³⁷ *Ibidem*.

³⁸ *Ibidem*, s. 186–187.

³⁹ *Ibidem*, s. 186.

⁴⁰ H. Gan Sheuo, *Introduction to the Exhibition*, [w:] *A World is Born: Emerging Arts and Designs in 1980s Japanese Animation*, red. Gan Sheuo Hui, Hiroyuki Yamagata, Tomoko Saito, Niigata 2018 [katalog wystawy], s. 33.

⁴¹ *Ibidem*.

MEMORABILIA ZWIĄZANE Z ANIME W ZBIORACH POLSKICH I EUROPEJSKICH

Wystawy wybranych, często prywatnych, zbiorów klatek animacyjnych czy rysunków odbywają się w Europie przy okazji konwentów oraz zjazdów fanowskich. Przykładem tutaj może być DoKomi — Anime & Japan Expo, coroczne wydarzenie wpisujące się w kalendarz imprez masowych w Düsseldorfie⁴². W sekcji nazywanej „alejką artystów” jest miejsce na wyeksponowanie oryginalnych memorabiliów — często z nastawieniem na sprzedaż. Pojedyncze obiekty — pokazywane w formie miniwystaw — pojawiają się także na polskich konwentach, takich jak Nordcon czy poznański Pyrkon.

Poza wspomnianymi we wcześniejszych fragmentach wystawami „Proto Anime Cut — Spaces and Visions in Japanese Animation” oraz „A World is Born”, o nieporównywalnie mniejszym zasięgu niż pierwsza z wymienionych, po tematy okołanimacyjne sięgają również duże instytucje publiczne, jak The British Museum. Pokazywana od maja do sierpnia 2019 wystawa „Manga マンガ” co prawda oscylowała wokół komiksu i dzieła literackiego, jednak powiązania z animacją, a co za tym idzie wiele oryginalnych materiałów produkcyjnych też znalazło swoje miejsce wśród pokazywanych obiektów⁴³. W nawiązaniu do animacji można było zobaczyć między innymi memorabilia z produkcji serialu *Golden Kamuy* (2018, reż. Hitoshi Nanba) czy *Shingeki no Kyojin* (2013, reż. Tetsurō Araki)⁴⁴.

Na gruncie polskim do tej pory nie doczekaliśmy się większej wystawy memorabiliów związanych z animacją — chociaż temat kolekcjonowania obiektów popkulturowych powoli zarysowuje swoje miejsce wśród polskiej działalności muzealno-wystawienniczej. Dobrym wstępem do przyzwyczajania widza do rozpatrywania obiektów popkulturowych w kontekście sztuki była wystawa „Świt Superbohaterów”, prezentująca w łódzkim centrum kulturalno-artystycznym EC1 zbiór memorabiliów z uniwersum DC⁴⁵. Największą polską kolekcją, czekającą nadal na swoją wystawę, jest zbiór stworzony przez Marka Kasperskiego — kolekcjonera, marszanda i twórcy pierwszej polskiej internetowej galerii obiektów związanych z popkulturą — ArtKomiks.pl⁴⁶. To miejsce niezwykle w przestrzeni polskiego i światowego internetu, ukierunkowane na wprowadzanie na polski rynek dzieł sztuki znamionujących nową erę muzealnictwa. ArtKomiks organizuje internetowe

⁴² Zob. *DoKomi — Anime & Japan Expo!*, Dokomi.de, <https://www.dokomi.de/en/event> (dostęp: 20.01.2022).

⁴³ N. Rousmaniere, *An introduction to Manga*, The British Museum Blog 28.01.2019, <https://blog.britishmuseum.org/an-introduction-to-manga/> (dostęp: 15.01.2022).

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ N.a., *Batman, Wonder Woman i Superman w EC1 Łódź*, Łódź 2020, <https://ec1lodz.pl/aktualnosci/batman-wonder-woman-i-superman-w-ec1-lodz> (dostęp: 3.02.2022).

⁴⁶ Zob. <https://artkomiks.pl/> (dostęp: 3.01.2022).

aukcje przedmiotów szeroko kategoryzowanych jako filmowe i animacyjne memorabilia, sztuka komiksowa oraz bootlegi. Pomijając memorabilia związane z filmami *live action*, zbiór liczy kilka setek klatek animacyjnych, rysunków, szkiców koncepcyjnych oraz storyboardów, do kultowych tytułów, jak *Ghost in the Shell*, oraz tych mniej znanych, jak *Eat-Man* (1997, reż. Koichi Mashimo).

Dużą część kolekcji istniejącej pod szyldem ArtKomiks zajmują memorabilia związane z narracjami cyberpunkowymi i poruszającymi tematykę dystopijnej przyszłości, w której ciało i umysł zostają zawłaszczone przez technologię. Obiekty pochodzące z procesów produkcji japońskich animacji, wchodzące w skład tej części zbiorów, oscylują wokół problematyki modyfikacji ludzkiego ciała, relacji człowieka z figurami cyborgizacji oraz życia w dystopii. W projektowanej narracji towarzyszącej wystawie, w spotkaniu z takimi memorabiliami widz zostaje zaproszony do namysłu nad głęboko filozoficznymi, ontologicznymi pytaniami o granice człowieczeństwa. Mówiąc o kolekcji cyberpunkowych obiektów sztuki popularnej, należy podkreślić różnorodność mediów oraz form wchodzących w zakres zbioru. Sednem wystaw związanych z gatunkiem jest wykroczenie poza ramy dwuwymiarowego obrazu, zestawiając z sobą rozmaite artefakty rozpoznawane pod szyldem danej marki lub tytułu. W ramach dopełnienia twórczości animatorów w kolekcji ArtKomiks znajdują się rekwizyty do filmów *live action*, powstałych na kanwie inspiracji animacjami. Przykładem mogą być tutaj kultowe folie animacyjne z *Ghost in the Shell*, przedstawiające dryfującą w wodzie major Kusanagi, które mogą być zestawione z kostiumami do filmu o tym samym tytule z 2017 roku.

ZAKOŃCZENIE

Kolekcjonerstwo mógłbym zdefiniować najprościej jako wybieranie, gromadzenie i przechowywanie przedmiotów posiadających wartość subiektywną. Podkreślam subiektywny charakter działalności kolekcjonerskiej, ponieważ emocje i zamiłowanie do składnika lub składników zbioru bywają niewspółmierne do wyjątkowości czy wartości komercyjnej tych przedmiotów [...] ⁴⁷

— pisał psychoanalityk i historyk sztuki Werner Muensterberger. Zbiory memorabiliów związanych z japońską animacją, które docierają do Europy, są niezwykle mocno naznaczone gustem kolekcjonerskim i preferencjami osoby tworzącej zbiór. Łączy się to często z przywiązaniem właściciela kolekcji do wybranego gatunku czy estetyki, jak w przypadku memorabiliów cyberpunkowych i science fiction, lub wyborem oraz zakupem takich obiektów, które są akurat dostępne na wolnym rynku oraz aukcjach sztuki.

⁴⁷ W. Muensterberger, *Kolekcjonerstwo. Krnąbrna pasja. Ujęcie psychologiczne*, przeł. M. Witkowska, [w:] *Kolekcja, kolekcjoner, kolekcjonowanie*, red. M.A. Potocka, A. Sachar, Kraków 2021, s. 144.

Kolekcjonowanie i archiwizacja elementów produkcyjnych animacji cechuje się dużą przypadkowością. Już na samym początku, opierając się na półlegalnych działaniach jednostek — pracowników studiów produkcyjnych, reżyserów i archiwistów zbieraczy — pozyskujących fragmenty procesu produkcyjnego, następuje selekcja cechująca się przypadkowością. Warto zaznaczyć, że do tej pory w Japonii kwestie obrotu memorabiliami powstałymi w procesie tworzenia animacji są nieuregulowane prawnie⁴⁸, jak zaznaczyłam wcześniej. Wielkość przemysłu i firm produkcyjnych, które skupiają się na wprowadzaniu do obiegu gotowego dzieła audiowizualnego, tworzy logistyczną przeszkodę w przechowywaniu oraz archiwizacji każdego elementu procesu. Memorabilia stające się częścią prywatnych zbiorów podlegają więc reinterpretacji oraz czekają na wprowadzenie do narracji związanej bezpośrednio z docelową kolekcją. Kolekcjonowanie japońskich memorabiliów związanych z animacją będzie więc procesem twórczym, nieustannie mierzącym się z granicami hierarchii ustanowionych w sztuce i przekraczaniem kanonów⁴⁹. Mimo niewątpliwej atrakcyjności japońskich memorabiliów animacyjnych i tajemniczej, orientalizowanej w dyskursie społecznym estetyki wydarzenia eksponujące tego typu sztukę na gruncie europejskim są nadal wyjątkowe na rynku wydarzeń kulturalnych.

COLLECTING POP-CULTURE: A FEW WORDS ABOUT ANIME ARCHIVING AND JAPANESE MOVIE MEMORABILIA

Summary

The presented article concerns the issue of collecting film memorabilia, with a particular emphasis on the Japanese artefacts related to anime production. Beginning with a brief introduction to the differences between collections and archives, the author aims to present the current state of research on the categorization of popular culture memorabilia. The following parts of the article underline the importance of considering Japanese post-animation products as historical resources. Regarding the ways of presentation of selected works in galleries, the author provides such case-study examples of exhibitions as *A World Is Born: The Emerging Arts and Designs in 1980s Japanese Animation* (Singapore 2018, Stockholm 2019) and *Proto Anime Cut — Spaces and Visions in Japanese Animation* (International, 2011–2012). A significant part of the article is devoted to the description and analysis of the presence of Japanese anime memorabilia in European and Polish collections, which shows the rapid development of interest in collecting popular culture.

⁴⁸ D. Lolli, *op. cit.*, s. 54–55.

⁴⁹ J. Stelmach, *op. cit.*, s. 38.



Studia
Filmoznawcze
42
Wrocław 2022

Maciej Krauze

ORCID: 0000-0002-8781-7421

Uniwersytet Łódzki

PORTRET ARTYSTY W WIEKU DOJRZAŁYM ANALIZA PORÓWNAWCZA *PATRIOTYZMU* YUKIO MISHIMY Z FILMOWĄ BIOGRAFIĄ TEGO ARTYSTY *MISHIMA* W REŻYSERII PAULA SCHRADERA

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.42.2>

WSTĘP

W czasie czterdziestu pięciu lat życia Yukio Mishima napisał ponad czterdzieści powieści, a prócz tego dramaty, poezje i eseje¹. Poza zadziwiającą płodnością tego twórcy zdumiewa także polifonia różnorodności trendów, w których obrębie się realizował. Jego artystyczna biografia pokrywa się z życiem osobistym, lecz w jego pracach nie ma oczywistych odniesień autobiograficznych. Chodzi raczej o wpływ wydarzeń z prywatnego życia Japończyka na styl jego utworów, a nie samą ich treść. Na przykład część prac można przypisać do kanonu dzieł z okresu francuskiego (fascynacja twórczością francuskiego pisarza Raymonda Radigueta), a inne choćby do okresu greckiego (upodobanie do antycznej tragedii zrodzone w trakcie podróży do Grecji)². Beata Kubiak Ho-Chi, polska badaczka zajmująca się między innymi dorobkiem literackim Mishimy, przestrzega przed zbyt pochopnym zawieraniem biograficznym nawiązaniom w artyzmie tego twórcy. Zwraca na to uwagę w posłowie do polskiego tłumaczenia *Wyznania maski* (autobiografii pisarza), analizując rolę artefaktu tytułowej maski.

¹ B. Kubiak Ho-Chi, *Klasyczny świat Mishimy Yukio*, [w:] *Estetyka transkulturowa*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 2004, s. 291–307.

² *Ibidem*.

Z założenia maska jest bowiem czymś sztucznym, nieprawdziwym, kryjącym twarz osoby, która ją nałożyła. W związku z tym słowa maski też są maską, a więc fałszem, fikcją, blefem. [...] To właśnie te nieożywione substytuty człowieka (maski) sublimują najwznioślejsze ludzkie uczucia, rozbudzając najwyższy stopień wrażliwości³.

Fragment ten ma charakter przestrogi — nie tylko przed łatwownym biografizmem w odniesieniu do samego Mishimy, lecz także *stricte* przed spojrzeniem na dowolną postać przez pryzmat jej artystycznej spuścizny. Życie może imitować sztukę, jednakowoż próba kompletnego ujęcia go w jakiegokolwiek ramy artystyczne zawsze kończy niepowodzeniem. Życie jest zbyt niejednoznaczne, zbyt wielobarwne, by móc je w pełni zobrazować. Ale też w tekście *Klasyczny świat Mishimy Yukio Kubiak Ho-Chi* pisze:

I nawet jeśli jesteśmy wrogami psychologizowania w literaturze, to podejmując się badania twórczości tego pisarza (Yukio Mishimy), musimy pogodzić się z myślą, że pomiędzy jego pisarstwem i życiem należy postawić znak równości⁴.

Mogłoby się wydawać, że badaczka przeczy sama sobie. Niezupełnie. W moim ujęciu słowa te dotyczą kreacyjności postaci artysty stworzonej przez Kimitake Hiraoke (prawdziwe imię i nazwisko Japończyka). W swoich czasach był uwielbianym celebrytą. Jego sława odbija się echem po dziś dzień w zafascynowaniu jego osobą dzieloną przez wielu współczesnych literaturoznawców czy japonistów. Wśród nich można wymienić wspomnianą Beatę Kubiak Ho-Chi albo Joannę Wolską-Lenarczyk. Druga z nich jest autorką książki *Epifania pustki. Wizja pięknej śmierci w Hojō no umi Yukio Mishimy*. Tematem tej publikacji jest tetralogia Mishimy *Płodne morze*, ukończona tuż przed śmiercią⁵, do dziś nieopublikowana w języku polskim. Mimo fascynacji Japonią na Zachodzie w Polsce wydano jedynie pięć dzieł najbardziej znanego japońskiego pisarza XX wieku, choć publikacji mu poświęconych jest o wiele więcej.

Zasobność jakichkolwiek środków artystycznych jest niewystarczająca, by w pełni sportretować czyjeś życie, ale być może jest wykonalne kompletne przedstawienie człowieka jako artysty, wykorzystując do tego jego dzieła. Najwyraźniej takie założenie przyjął amerykański reżyser Paul Schrader podczas realizacji filmu biograficznego o japońskim twórcy pt. *Mishima* w 1985 roku. Uwiecznił on ostatni dzień z życia pisarza, który zakończył je rytualnym seppuku popełnionym w bazie dowództwa piechoty Oddziałów Samoobrony 25 listopada 1970 roku. Dokonał tego czynu na znak protestu przeciw powojennej kondycji jego ojczyzny (inwazji amerykańskiej, utracie statusu boskości przez cesarza)⁶. Obraz Schradera, o niezwykle

³ B. Kubiak Ho-Chi, *Posłowie*, [w:] Y. Mishima, *Wyznanie maski*, przeł. B. Kubiak Ho-Chi, Warszawa 2020.

⁴ B. Kubiak Ho-Chi, *Klasyczny świat Mishimy Yukio*, s. 291–307.

⁵ J. Wolska-Lenarczyk, *Epifania pustki. Wizja pięknej śmierci w Hojō no umi Yukio Mishimy (1925–1970)*, Kraków 2014, s. 240–246.

⁶ K. Loska, *Mishima — harmonia pióra i miecza*, „Studia Filmoznawcze” 2015, nr 36, s. 295–307.

skomplikowanej strukturze, nie jest wyłącznie zapisem dnia śmierci Japończyka oraz jego przeszłości. Na jego konstrukcję składają się także krótkie adaptacje paru z najbardziej znanych powieści pisarza, czyli *Złotej pagody*, *Domu Kyōko* i *Galopujących koni*. Film jest podzielony na cztery części — *Piękno*, *Sztuka*, *Akcja* oraz *Harmonia pióra i miecza*. Każdej z nich jest przypisana jedna z ekranizacji dzieł artysty, poza ostatnią. Tym samym dochodzi do zawiązania mocnej relacji z jego życiem osobistym i twórczością.

Rozpiętość działań artystycznych Mishimy objęła także kinematografię. W 1965 roku nakręcił on jedyne w swojej karierze dzieło filmowe — *Patriotyzm*. Niemy, czarno-biały obraz będący adaptacją jego opowiadania *Umiłowanie ojczyzny* (w swojej pracy Kubiak Ho-Chi zauważa, że należałoby ujednolicić oba tłumaczenia tytułów jako *Umiłowanie ojczyzny*, lecz dla zachowania przejrzystości tego wywodu pozostaną one odmienne)⁷. Jest to historia młodego oficera, który po powrocie do domu oświadcza małżonce, że w imię wierności wobec cesarza zamierza popełnić samobójstwo. Kobieta postanawia umrzeć wraz z mężem. Motyw odebrania sobie życia ze względu na lojalność wobec władcy nawołuje do spojrzenia na bohatera tego filmu przez pryzmat postaci jego reżysera. Obraz odniósł sukces i za granicą, i w Kraju Kwitnącej Wiśni. Jego fenomen został jeszcze bardziej nagłośniony po samobójczej śmierci twórcy tego dzieła, która odbiła się głośnie echem na światowej scenie. W *Patriotyzmie*, a także w jego literackim pierwowzorze, zaczęto upatrywać przepowiedni dotyczącej losów autora, który pięć lat po realizacji filmu zakończył żywot w podobny sposób jak jego bohater⁸.

Tu pojawia się pytanie, w jakim stopniu Schrader rzeczywiście odtwarza dzień śmierci pisarza, a w jakim przetwarza *Patriotyzm* do warunków listopada 1970 roku. W moim odczuciu drugi z tych wariantów jest bardziej wiarygodny. Także ze względu na adaptacyjny charakter filmu opartego na ekranizacjach powieści artysty, lecz przede wszystkim z powodu problemu zdania relacji z omawianego wydarzenia. Mimo że Mishima zadbał, by miało ono charakter medialny (na przykład powiadomił prasę) oraz wiarygodnych relacji wielu świadków⁹, odtworzenie przez Schradera realiów tego dnia wymagało przedstawienia ich w konkretnych ramach narracyjnych, estetycznych i kontekstowych. Według mnie inspiracją ku temu był właśnie obraz Japończyka z 1965 roku. Oba tytuły oddziałują z sobą na zasadzie relacji między zapowiedzią aktu a sportretowaniem go już po jego dokonaniu. Reżyser *Mishimy* zestawia zapis dnia śmierci pisarza z jego jedynym filmowym dziełem.

Innym istotnym zagadnieniem w tym wywodzie jest pokrewieństwo wspomnianych założeń estetycznych. W artykule *Granica pomiędzy twórczą adaptacją a dziełem autorskim* Adrianna Woroch przedstawia wiele różnych rodzajów ada-

⁷ B. Kubiak Ho-Chi, *Gdy słowa przestają wystarczać — o filmie Yūko Yukio Mishimy*, [w:] *Adaptacje literatury japońskiej*, red. K. Loska, Kraków 2012, s. 143–165.

⁸ *Ibidem*.

⁹ K. Loska, *op. cit.*, s. 295–307.

ptacji. Wśród nich wymienia ekranizacje, które odchodzą od wzoru zgodności z treścią oryginału, oferując w zamian oddanie autorskiego stylu twórcy pierwotnego wzoru¹⁰. Tworząc biografię japońskiego pisarza, Schrader skupił się na scaleniu jego twórczości z życiorysem. Dlatego oczywiste wydaje mi się, że poza stylem literackim Mishimy także pokrewny mu styl filmowy miał wpływ na formę dzieła relacjonującego losy tego artysty. Nie tylko w segmencie filmu odwzorowującym dokonane przez niego seppuku, ale w całym dziele, w tym w partiach portretujących młodzieńcze lata Japończyka, jak też adaptacjach jego książek. Ich przesłania zmodyfikowano tak, by dostosować je do wymowy obrazu.

Patriotyzm jest przedmiotem analizy dokonanej przez Beatę Kubiak Ho-Chi, w której próbuje ona umiejscowić film w konkretnym okresie działalności artystycznej Mishimy¹¹. Z kolei dzieło Schradera analizował Krzysztof Loska w artykule w „Studiach Filmoznawczych” poświęconych filmowym biografiom pisarzy, skupiając się na zgodności zdarzeń przedstawionych w obrazie z życiorysem Japończyka¹². W tej pracy odwołam się do obu tekstów, proponując perspektywę adaptacyjnego dialogu między omówionymi przez autorów pozycjami. W tym celu porównam owe dwa dzieła pod kątem zarówno podobieństw stylistycznych, jak i przedstawienia aktu samobójstwa.

OBRAZ SCHRADERA W POLEMICE ZE STYLEM MISHIMY

Cechy stylu filmowego Mishimy dobrze uwypukla kontekst jego prozy. Sam *Patriotyzm* jest adaptacją jednego z jego opowiadań. Schrader niejako podążył w podobnym kierunku. W biograficznym filmie o tym pisarzu przeniósł na ekran trzy jego powieści. Co ważne, segmenty obrazu filmowego będące adaptacjami są spójną kompozycją z przedstawionym w nim życiorysem Mishimy. Schrader tak przetworzył jego książki, by ich fabuła odpowiadała reżyserskiej koncepcji postaci autora. Ostatecznie bohaterowie wszystkich wątków ukazanych w tym obrazie osiągną spełnienie przez śmierć, choć wymowa niektórych pierwowzorów literackich jest inna. Tu jeszcze dokładniej widać, jak film Schradera potwierdza wspomnianą we wstępie tezę Kubiak Ho-Chi o zbieżności twórczości autora *Złotej pagody* z jego życiem¹³. Podążając tropami z artykułu Woroch — adaptacja ma na celu polemikę z oryginałem i jego popularyzację¹⁴. Reżyser, ekranizując teksty Mishimy, uwzględnił ich kontekstualną osobliwość i podjął się dialogu z jego biografią.

¹⁰ A. Woroch, *Granica pomiędzy twórczą adaptacją a dziełem autorskim*, [w:] *Rejestry kultury*, red. K. Olkusz, Kraków 2019.

¹¹ B. Kubiak Ho-Chi, *Gdy słowa przestają wystarczać*, s. 143–165.

¹² K. Loska, *op. cit.*, s. 295–307.

¹³ B. Kubiak Ho-Chi, *Klasyczny świat Mishimy Yukio*, s. 291–307.

¹⁴ A. Woroch, *op. cit.*

Pozostaje problem związany z retrospekcjami ukazującymi wczesne lata życia artysty. Tak jak segment dzieła, w którym występuje Mishima w dniu popełnienia przez siebie samobójstwa, można potraktować jako przetworzenie *Patriotyzmu*, tak część obrazująca jego przeszłość można odebrać jako przekład *Wyznania maski*. W takim ujęciu jest to adaptacja daleka od oryginału czy też od schematu transpozycji, jak Alicja Helman określała najwierniejsze próby przełożenia tekstu na język kina¹⁵. Opinię tę argumentuję ukazaniem w filmie wydarzeń odległych o kilka dekad od tych opisanych w powieści, której akcja kończy się w pierwszych latach po zakończeniu drugiej wojny światowej. Ponadto Schrader uzupełnia pewien ważny wątek w życiorysie pisarza, którego on sam nie zamieścił w swojej autobiograficznej książce, a na który wskazuje Beata Kubiak Ho-Chi w posłowie do polskiego wydania. W *Wyznaniu maski* nie ma Mishimy piszącego czy raczej Mishimy-pisarza, debiutującego wówczas dwudziestolatka, początkowo zbierającego nieprzychylnie recenzje¹⁶. W *Mishimie* wątek olbrzymiego sukcesu i sławy autora jest ważnym elementem jego biografii. Niemniej w obrazie pojawiają się główne motywy zaczerpnięte z przełomowej powieści — jak odwiedziny z babką w teatrze albo pierwsze ujrzenie wizerunku św. Sebastiana¹⁷.

Warto zauważyć, że każdy z czterech segmentów filmu rozpoczyna się od postaci Mishimy. Dopiero potem widz zostaje przeniesiony w filmowe realia jednej z jego powieści. Japończyk opowiada chronologicznie o wydarzeniach najważniejszych w jego rozwoju albo zostają one pokazane w ramach retrospekcji. Następnie dokonuje się przejście do świata jednej z jego książek. Jej fabuła odpowiada stanom emocjonalnym, które przeżywał autor w danym etapie swojego życia. Ciekawe formalnie są właśnie przejścia między różnymi partiami dzieła. Na finałową część obrazu składa się między innymi retrospekcja, w której tytułowy bohater wzbija się w powietrze, lecąc wojskowym odrzutowcem. Po cięciu montażowym zostaje on zamieniony na jeden z helikopterów, który zagłuszył przemówienie artysty wygłoszone w bazie Oddziałów Samoobrony. Także plansze tekstowe z tytułami poszczególnych części filmu bądź ekranowych adaptacji książek tylko pozornie porządkują strukturę dzieła. Wszystkie epizody obrazu wzajemnie się przenikają. Plansze te można przyrównać do zwojów zastosowanych przez Mishimę w jego filmie — zastąpił on tradycyjne plansze dialogowe zwojami, na których wypowiedane przez postaci kwestie zapisano piękną kaligrafią.

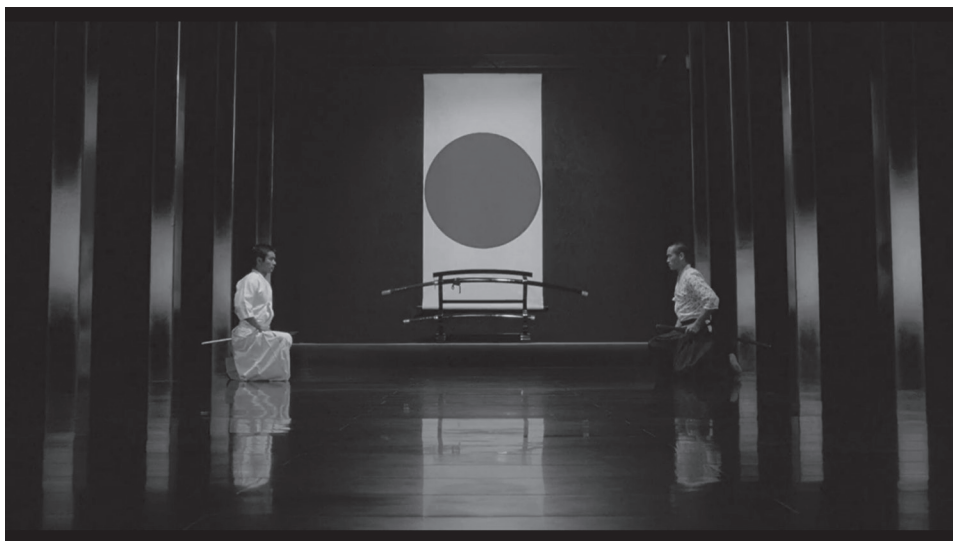
Przeniesienie na ekran trzech książek Mishimy oraz ukazanie jego samobójstwa, które chyba jest nawet bardziej ikoniczne niż jego twórczość, pozbawia widza elementu satysfakcji czerpanej ze śledzenia rozwoju akcji. Losy pisarza, jak też fabuła jego powieści są widowni znane. Ponownie ujawnia się tu aspekt adaptacji

¹⁵ A. Helman, *Twórcza zdrada. Filmowe adaptacje literatury*, Poznań 1998.

¹⁶ B. Kubiak Ho-Chi, *Posłowie*.

¹⁷ Y. Mishima, *Wyznanie maski*.

jako dialogu z oryginałem opisany przez Adriannę Woroch¹⁸. Jednakowoż paradygmat „pokazywania zamiast opowiadania” oraz teatralizacja poszczególnych partii dzieła wskazuje na obecne w nim cechy dominanty spektaklu wyłożone przez Tomasza Kłysa w książce *Film fikcji i jego dominanty*¹⁹. Należy też uwzględnić osobliwość teatru japońskiego, konkretnie teatru nō, który zdaniem Kubiak Ho-Chi wpłynął na późniejszy styl pisarza. Korzystał on z motywów zaczerpniętych ze sztuk przedstawianych na scenie narodowej, lecz równie ważną inspiracją dla niego była tragedia grecka, zwłaszcza pod względem tworzenia konstrukcji fabularnej jego powieści²⁰.



1. Kadr z filmu *Mishima*. Budowa kadru z *Galopujących koni* odwzorowuje przestrzeń domową z *Patriotyzmu* — reż. Paul Schrader, 1985, fot. John Bailey, © Filmlink International, Lucasfilm, Toho Film, Warner Bros.

Jednym z wyznaczników dominanty spektaklu jest odejście od prezentowania pogłębionej psychologii postaci. Bohaterowie są raczej figurami niż realnymi ludźmi²¹. W taki sposób można opisać małżeństwo z *Patriotyzmu*, zarówno ze względu na ich nienaganną aparycję, jak i bezwarunkowe zawierzenie moralnym ideałom. Gdy żona wyznaje mężowi, że ma zamiar razem z nim odebrać sobie życie, ten reaguje szczerą radością. Oboje są zbyt idealni, by postrzegać ich jako wiarygodne postaci. Podobnie zostali przedstawieni bohaterowie ekranizacji książek Mishimy.

¹⁸ A. Woroch, *op. cit.*

¹⁹ T. Kłys, *Film fikcji i jego dominanty*, Warszawa 1999, s. 159–166.

²⁰ B. Kubiak Ho-Chi, *Mishima Yukio*, s. 145–157.

²¹ T. Kłys, *op. cit.*, s. 159–166.

Protagonista *Złotej pagody* zachowuje się niczym karykatura osób jękających się, a młodzieniec z *Domu Kyōko* przybiera efekciarskie pozy, demonstrując przy tym urok swego ciała. Postaci te są bardziej charakterystycznymi dla nich cechami niż realnymi osobami. Scenografia epizodów filmu będących ekranizacjami też została steatralizowana, tak jak w wypadku *mise en scène Patriotyzmu* — tu na przykład także nie ma rozbudowanej przestrzeni pozakadrowej²². Innym przykładem powiązania obu tych tytułów poetyką teatru jest odwzorowanie wizerunku domostwa małżeństwa z filmu Mishimy w inscenizacji przestrzeni *Galopujących koni*. Nie cały obraz Schradera jest utrzymany w kluczu dominanty spektaklu jak film Mishimy. Tym wyjątkiem jest część przedstawiająca samego pisarza, sfilmowana w wyważonym, realistycznym stylu. Również subtelne aktorstwo Kena Ogaty budzi w widzu poczucie wiarygodności opowiadanej historii. W tym miejscu Schrader rozdziela twórczość Japończyka od jego życiorysu. Separuje je przez zastosowanie odmiennej estetyki.

Przy próbie wpisania filmowego dzieła pisarza w ramy danego nurtu w historii kina powstają oczywiste konotacje z japońską nową falą, zarówno ze względu na osobiste powiązania autora z jej twórcami, jak i poetykę *Patriotyzmu*. Mishima przynależał do ówczesnej bohemy artystycznej skupionej wokół tokijskiej dzielnicy Shinjuku. Według relacji to on był pomysłodawcą nazwy Teatru Skorpiona (Sasori-za), czyli awangardowej sceny, na której wystawiali najważniejsi wówczas twórcy²³. Ponadto dystrybucji filmu podjęła się Kashiko Kawakita, która przewodniczyła stowarzyszeniu ATG (Art Theatre Guild) patronującemu powstaniu najważniejszych dzieł Nūberu bāgu²⁴. Jednak sprawa nie jest tak oczywista. Z jednej strony styl Mishimy reprezentuje raczej pełną umiaru, klasyczną formę nawiązującą do tradycji teatru nō niż eksperymentalne poszukiwania. Z drugiej zaś jego osobliwe podejście do erotyzmu idzie ku szeroko rozumianemu wyzwoleniu i buntowi wobec tradycyjnego ujęcia tego tematu.

Zdaje się, że również Schrader w swoim obrazie prezentuje wyjątkowe ujęcie tematu seksualności. W jego filmie szczególnie ważne są motywy przemiany fizycznej oraz „zakochania się w samym sobie”, co koreluje z homoseksualnymi skłonnościami pisarza i poetyką jego prac. Pierwsza część dzieła, portretująca dzieciństwo Mishimy, została zestawiona z fabułą *Złotej pagody*. Cherlawego chłopca, którym był w latach dziecięcych, porównano z nieatrakcyjnym jękałą — bohaterem tejże książki. W rolę przyjaciela protagonisty wciela się szkolna miłość pisarza — klasowy osiłek, w *Wyznaniu maski* noszący imię Ōmi²⁵, dzięki czemu do uniwersum ekranizacji tej powieści zostaje wprowadzony wątek homoerotycznej fascynacji.

²² *Ibidem*.

²³ D. Dresser, *Eros Plus Massacre: An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*, Bloomington 1988, s. 76–107.

²⁴ B. Kubiak Ho-Chi, *Gdy słowa przestają wystarczać*, s. 143–165.

²⁵ Y. Mishima, *op. cit.*



2. Kadr z filmu *Mishima*. Mishima jako św. Sebastian pozuje do sesji fotograficznej — reż. Paul Schrader, 1985, fot. John Bailey, © Filmlink International, Lucasfilm, Toho Film, Warner Bros.

W *Domu Kyōko alter ego* pisarza jest młody amant o zachwycającej urodzie. W strukturze obrazu rewersem tej ekranizacji jest uwiecznienie okresu wyzwolenia seksualnego Mishimy i zafascynowania własną fizycznością. Arcyciekawy wydaje się *casus* jego jako osoby homoseksualnej uwikłanej w konwenanse japońskiego społeczeństwa. Mimo przyznania się w głośnej powieści z 1949 roku do swojej orientacji wiódł on żywot przykładowego męża i ojca dwójki dzieci²⁶. W filmie został pokazany jego udział w sesji fotograficznej, podczas której wcielił się w swoją dziecięcą fantazję, czyli św. Sebastiana pędzla Guida Renisa²⁷. Ten wizerunek niemal nagiego młodzieńca o delikatnej urodzie jest uznawany za przykład homoerotyzacji w sztuce kościelnej. Aspekt męczeństwa, śmierci szlachetnej ideowo podkreśla jego fizyczną atrakcyjność. Ikonograficzne przedstawienie świętego koresponduje z ideą pięknej śmierci pochodzącą z dorobku literackiego Mishimy, którą opisuje Wolska-Lenarczyk. Według niej śmierć młodych i pięknych jest stałym motywem w jego twórczości²⁸. Przykładem realizacji tej tezy jest także *Patriotyzm*. Odkrycie uroku własnej cielesności przedstawia również jedna ze scen *Domu Kyoko*, w której kochanka przykłada lusterko do różnych części ciała mężczyzny, podziwiając przy tym jego anatomiczną budowę. W dalszej części tej historii powraca motyw zawładnięcia przez kobiece spojrzenie. Wierzycielka matki bohatera „kupuje go” w formie spłaty długu. Staje się on ofiarą jej sadystycznych zapędów.

²⁶ K. Loska, *op. cit.*, s. 295–307.

²⁷ Y. Mishima, *op. cit.*

²⁸ J. Wolska-Lenarczyk, *op. cit.*, s. 240–246.

BEZPOŚREDNI DIALOG — *PATRIOTYZM A HARMONIA PIÓRA I MIECZA*

Warto zauważyć, że w filmie Schradera pojawia się scena kręcenia *Patriotyzmu* przez Mishimę. Początkowo widz ma wrażenie, że ogląda już sam akt samobójstwa dokonany przez artystę w 1970 roku. Wtedy z jego ust pada reżyserskie „cięcie!”. Okazuje się, że jest to scena przedstawiająca powstawanie obrazu z 1965 roku. Założenie przyjęte przez Beatę Kubiak Ho-Chi w filmowej analizie *Patriotyzmu* znajduje potwierdzenie w dziele Schradera. Ekranowy debiut Mishimy był jego przygotowaniem do odebrania sobie życia²⁹. Ponadto w przerwie między zdjęciami grający pisarza Ken Ogata przykłada sobie ostrze-rekwizyt do podbrzusza, lekko je wbijając. Pograżony w refleksji bawi się niewielkim mieczem, drażniąc worek wypełniony zwierzęcymi trzewiami, imitujący jego brzuch³⁰. Z rozmyślań wrywają go nawoływania ekipy filmowej. Reżyser krzyczy „akcja!” i w momencie, w którym doszłoby do sfilmowania sekwencji krwawego samoookaleczenia, następuje montażowe cięcie przenoszące odbiorcę z powrotem do jednego z epizodów będącego adaptacją powieści. Schrader opóźnia brutalny spektakl do chwili finału własnego dzieła. Na tym etapie bardziej interesuje go motywacja japońskiego artysty, której szuka w jego biografii.

Widz, po początkowym szoku, kiedy ma okazję zorientować się, że nie ogląda zapisu popełnienia samobójstwa przez Mishimę, ale jedynie scenę kręcenia przez niego filmu, pada ofiarą kolejnej iluzji. Estetyka tej sekwencji niemal dokładnie odwzorowuje tę zastosowaną przez japońskiego twórcę w jego jedynym filmowym dziele. Kadrowanie ujęcia otwierającego odpowiada statycznej pozycji kamery, w jakiej ustawił ją operator *Patriotyzmu* — Kimio Watanabe. Retrospekcje z życia pisarza sfilmowano w czerni i bieli. Balans między nimi jest zbliżony do zastosowanego w obrazie z 1965 roku. Nawiązanie to staje się jasne dla widza dopiero po seansie sceny przedstawiającej Mishimę na planie. Schrader przetwarza także inscenizację przestrzeni filmowej na wzór tej zastosowanej przez Japończyka w jego dziele. Krzysztof Loska wskazał na zabieg teatralizacji we fragmentach biografii pisarza będących ekranizacjami jego powieści³¹. Jednakże równie osobliwie został przedstawiony gabinet generała Mashity. Przylegający do niego balkon można przyrównać do szczególnego miejsca na teatralnej scenie. To na nim bohater filmu japońskiego autora odgrywa najważniejszy numer w jego przedstawieniu, którym jest tyrada skierowana do żołnierzy. Reżyser *Mishimy* skupia się raczej na płomiennej przemowie artysty wygłoszonej z balkonowego okna niż na dokonanym przez niego samobójstwie.

²⁹ B. Kubiak Ho-Chi, *Gdy słowa przestają wystarczać*, s. 143–165.

³⁰ *Ibidem*.

³¹ K. Loska, *op. cit.*, s. 295–307.

Na pierwszy rzut oka punktem bezpośrednio łączącym oba tytuły jest samobójstwo dokonane przez ekranowego Mishimę bądź mężczyznę granego przez niego. Pewne analogie można dostrzec także na etapie przygotowania widowni do tych brutalnych widowisk. W *Mishimie* są to sceny rutynowych czynności wykonywanych o poranku, niezapowiadające dalszego obrotu wydarzeń. Japończyk w szlafroku pije kawę, a potem się ubiera. Natomiast w filmie z 1965 roku jest to rozmowa, którą mąż przeprowadza z żoną na temat jego zamiaru odebrania sobie życia. Ta scena dialogowa trwa niemal dziesięć minut w półgodzinnym niemy filmie. Wprowadzenie do głównej części obrazu, o zdecydowanie dynamicznym obrazoburczym charakterze, jest dość monotonne — podobnie jak przedstawienie poranka pisarza. W tej partii dzieła Schrader też obchodzi się bez dialogów. Nie oznacza to jednak, że jest ona niema. Mishimie wykonującym prozaiczne czynności towarzyszy jego narracja z offu. W kontrze do zdawkowych dialogów prowadzonych przez pozostałych bohaterów postać autora *Wyznania maski* snuje liryczny monolog wewnętrzny. Podobnie Beata Kubiak Ho-Chi przedstawia prozatorski styl Mishimy jako fuzję poetyckich opisów z patetycznymi wypowiedziami postaci³². Problematyczne jest dookreślenie, kim jest fokalizator w tym dziele. Z pewnością nie można przedstawić wyłącznie samego artysty w tej roli ze względu na istotę obecności bohaterów jego powieści. Choć są oni poniekąd z nim utożsamieni, perspektywa każdego z nich zawiera w sobie dozę indywidualizmu dzięki odrębności poszczególnych historii. Sam Genette, czyli autor pojęcia fokalizacji, zdawał sobie sprawę z niemożności przypisania całego obrazu filmowego do jednego z jej rodzajów. Ewentualnie możliwe jest precyzyjniejsze dopasowanie poszczególnych jego fragmentów³³.

Istotną komponentą tych dwóch filmów jest muzyka. Od początku seansu adaptacji *Umiłowania ojczyzny* rozbrzmiewa kompozycja z dramatu muzycznego Ryszarda Wagnera pt. *Tristan i Izolda*. Autorem ścieżki dźwiękowej wykorzystanej w biografii Japończyka jest Philip Glass. Skomponowana przez niego muzyka nie pojawia się jednak we fragmencie przedstawiającym wydarzenia z 25 listopada, z wyjątkiem sekwencji samobójstwa, kiedy to w finale następuje scalenie postaci pisarza z bohaterami jego powieści. Także w *Patriotyzmie* kompozycja muzyczna osiąga punkt kulminacyjny w chwili odebrania sobie życia przez mężczyznę. Ostatnia część filmowego życiorysu, zatytułowana *Harmonia pióra i miecza*, nawiązuje do eseju Mishimy przetwarzającego honorowy kodeks samurajów³⁴. O ile „wierna” filmowa adaptacja eseju wydaje się trudna do wyobrażenia, o tyle ostatni segment dzieła oddaje jego założenia. Właśnie w nim bohater Schradera zamienia w czyn głoszone postulaty o powrocie do japońskiej tradycji przez popełnienie seppuku. *Harmonia pióra i miecza* jest więc analogią wobec życia, jak też twórczości

³² B. Kubiak Ho-Chi, *Klasyczny świat Mishimy Yukio*, s. 291–307.

³³ G. Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, przeł. J.E. Lewin, Ithaca-New York 1983.

³⁴ K. Loska, *op. cit.*, s. 295–307.

japońskiego autora, podczas gdy trzy wcześniejsze epizody filmu można określić jako komentarze, według terminologii zaproponowanej przez Alicję Helman³⁵.

Widzowi łatwo może umknąć najbardziej oczywisty aspekt wiążący krótkometrażowy obraz z biografią jego twórcy. Jest nim wybór obsadowy, którego dokonał reżyser *Patriotyzmu*, decydując się samemu zagrać w tym filmie. W świetle tego argumentu teza o konsekwentnej realizacji założeń swoich etycznych poglądów przez Mishimę zyskuje na wiarygodności. Co równie istotne, męska postać nie jest kreowana na głównego bohatera. Jest nią Keiko, czyli żona oficera. Obraz rozpoczyna się, gdy kobieta samotnie wyczekuje na powrót męża, a kończy się wraz z jej śmiercią. Ponadto widz przyjmuje jej perspektywę. Aspekt kobiecego spojrzenia jest podstawowy dla zrozumienia roli mężczyzny w tym dziele. W swoim artykule *Kobiece spojrzenia, chłopięce ciała — męskość w klasycznym kinie Hollywood* Patrycja Włodek przedstawia lata pięćdziesiąte w kinie amerykańskim jako tak zwany wiek klaty, kiedy to za sprawą kreacji stworzonych przez aktorów takich jak Paul Newman czy James Dean na wielkim ekranie zagościł męski seksapil. W tym czasie zapanował trend na podporządkowanie filmowej narracji kobiecej przyjemności percepcyjnej, którą można określić mianem kobiecego spojrzenia³⁶.

W podsumowaniu Włodek wskazuje na wariant ukrytego spojrzenia gejowskiego, kryjącego się za pozorną kobiecą rozkoszą seansu³⁷. Tu ponownie wkraça wątek życiorysu Mishimy, konkretnie motywy jego orientacji seksualnej oraz przemiany fizycznej, jaka dokonała się po podróży pisarza do Grecji. Z jego autobiograficznej książki pochodzi jeden z najbardziej znanych literackich przykładów erotyzacji mężczyzny. Mam na myśli postać czyściciela kloak przyodzianego jedynie w obcisłe kalessony³⁸. W powieści pojawia się motyw uwielbienia męskiego ciała, zwłaszcza w bardzo maskulinistycznym wydaniu. Szczególnie istotny dla tego artysty jest aspekt naturalizmu męskiej fizyczności, sprowadzający podmiotowość mężczyzny do wymiaru czysto cielesnego. Trudno o bardziej szokujące sportretowanie męskiego seksapilu niż półnagi młodzieniec umazany fekaliami. Ale też z wiekiem bohater *Wyznania maski* wraz z pożądaniem zaczyna odczuwać zazdrość o muskulaturę czy owłosienie innych przedstawicieli płci męskiej³⁹. Nakręcenie *Patriotyzmu* było dla Mishimy okazją do zaprezentowania rezultatów jego wieloletnich treningów fizycznych. W parze z ekspozycją własnego ciała szła jego erotyzacja. Zakochany we własnym wizerunku artysta używa filmowego medium, aby potwierdzić swoją atrakcyjność niczym Narcyz wpatrujący się w swoje odbicie rysujące się na tafli wody.

³⁵ A. Helman, *op. cit.*

³⁶ P. Włodek, *Kobiece spojrzenia, chłopięce ciała — męskość w klasycznym kinie Hollywood*, „Panoptikum” 2015, nr 14.

³⁷ *Ibidem.*

³⁸ Y. Mishima, *op. cit.*

³⁹ *Ibidem.*

Egzemplifikacją teorii o uzewnętrznieniu męskiego piękna powinien być stosunek seksualny odbyty przez filmowych małżonków przed popełnieniem samobójstwa. Jego sportretowanie jest jednak bliższe klasycznej koncepcji ekspozycji kobiety. Osobliwe jest skupienie spojrzenia kamery na twarzy Japonki, na której maluje się odczuwana przez nią ekstaza, zamiast na jej ciele. To kobieca rozkosz, a nie ciało została wyeksponowana, nie pozostawiając miejsca na męską przyjemność spojrzenia⁴⁰. Dzieje się tak, gdyż w filmie Mishimy to nie seks jest erotyzowanym aktem. Jest nim śmierć. Powiązanie stosunku cielesnego z samobójstwem koresponduje z tezami Georges'a Bataille'a. W książce *Erotyzm* badacz dowodzi pokrewieństwa tych dwóch płaszczyzn ludzkiego życia⁴¹. W jego ujęciu konanie ma suplementarny charakter dla rozkoszy, gdyż fizyczna bliskość dwóch ciał, a konkretnie orgazm, sprawia, że podmiot odrywa się od własnego jestestwa, co jest stanem pokrewnym śmierci. Dochodzi do przekroczenia bram własnej podmiotowości, transgresji. Tak jak samobójstwo erotyzm jest pewnego rodzaju złamaniem zakazu wynikającego z panującego ładu, ponieważ akt miłosny nie służy już rozmnażaniu, lecz odczuwaniu rozkoszy⁴². Dlatego stosunek odbyty przez bohaterów *Patriotyzmu* można potraktować jako przygotowanie do odebrania sobie życia. Podobny punkt widzenia przyjęła Wolska-Lenarczyk, która w swoich analizach też odwołuje się do Bataille'a. Transgresja w jej ujęciu jest dotknięciem tego, co boskie⁴³, a przecież ekranowe małżeństwo motywuje swą decyzję o wspólnej śmierci uwielbieniem dla figury cesarza jako potomka bogini Amaterasu.

Właśnie podczas samobójstwa dokonanego przez męża ma miejsce ekspozycja, a tym samym erotyzacja jego ciała, męskiego ciała. Zaznajomionych z opisami perwersyjnych wizji bohatera *Wyznania maski* nie powinien dziwić ten zabieg⁴⁴. Keiko, wtedy już całkowicie ubrana, z przejściem obserwuje roznegliżowany tors małżonka oraz jego krwawiące podbrzusze. W kontrze do reszty ciała jego twarz pozostaje niewidoczna przez większość seansu. Zasłania ją cień rzucany przez daszek oficerskiej czapki, co symbolizuje scalenie mężczyzny z mundurem, ale też sprowadza jego postać wyłącznie do wymiaru cielesności. Żona w filmie pełni funkcję jednoosobowej widowni tego drastycznego wystąpienia, zachwyty nad poświęceniem, odwagą oraz urodą wykrwawiającego się męża. Tym samym uwaga kamery skupia się głównie na jej twarzy. To mężczyzna jest tu tytułarnym władcą spojrzenia, a ona jedynie obserwatorką. Samobójstwo bohaterki zostało za to przedstawione jako akt świadomego odebrania sobie życia przed lustrem, bez ekspozycji jej ciała. Pojęcie władcy spojrzenia zaproponowane przez Jean-Louisa Baudry'ego obszerniej opisała Laura Mulvey w kontekście kreowania w kinie klasycznym ko-

⁴⁰ P. Włodek, *op. cit.*

⁴¹ G. Bataille, *Erotyzm*, przeł. M. Ochab, Gdańsk 2019, s. 95–109.

⁴² *Ibidem.*

⁴³ J. Wolska-Lenarczyk, *op. cit.*, s. 240–246.

⁴⁴ Y. Mishima, *op. cit.*

biecych postaci na wzór patriarchalnego uprzedmiotowienia⁴⁵. Tu sytuacja wygląda zgoła inaczej. To piękno męskiego ciała zapewnia oficerowi dominację uwodziciela nad swoją żoną.



3. Kadr z filmu *Patriotyzm*. Mężczyzna zasłania swoje krocze mieczem, na który jego żona kieruje wzrok — reż. Yukio Mishima, 1965, fot. Kimio Watanabe, © Art Theater Guild, Criterion Collection.

Wśród innych filmowych zabiegów jednoczących seksualność ze śmiercią można wymienić symboliczne wykorzystanie krwi albo artefaktu miecza. Strumień krwi mężczyzny pada na ścianę w chwili jego skonania. W tej sekwencji krew sportretowano jako białą substancję na czarnym tle, odwrotnie do ogólnie przyjętych założeń estetycznych. W ten sposób staje się ona synonimem nasienia, a tym samym moment śmierci można odebrać jako osiągnięcie przez mężczyznę orgazmu. Miecz jako atrybut bohatera pojawia się zarówno w dziele Mishimy, jak i w jego filmowej biografii. Tam podczas odwiedzin pisarza w gabinecie Mashity generał podziwiał zdobiony antyk, nie mając świadomości, do czego posłuży jego gościowi. Ta scena zdaje się mieć charakter rodzajowy, jednak ujawnia się w niej wariant ukrytego homoseksualnego spojrzenia, o którym pisała Włodek⁴⁶. W obu tych obrazach miecz symbolizuje fallusa. Oddaje to kadr z *Patriotyzmu*, w którym rozebrany mężczyzna, przed dokonaniem harakiri, zasłania swoje genitalia ostrzem, a jego żona klęczy przed nim w pozycji hołdu. Reasumując, oba tytuły łączą motyw erotyzacji śmierci.

⁴⁵ L. Mulvey, *Przyjemność wzrokowa, a kino narracyjne*, przeł. J. Mach, [w:] *Panorama współczesnej myśli filmowej*, red. A. Helman, Kraków 1992.

⁴⁶ P. Włodek, *op. cit.*

W ten sposób miecz będący narzędziem mordy staje się substytutem penisa. Tyle że w dziele z 1985 roku już w pełni ujawnia się aspekt homoseksualnego spojrzenia. Postać Keiko jako obserwatorki wydarzenia u Schradera zastępują młodzi wychowankowie Mishimy oraz generał.

PODSUMOWANIE

Praca ta przyjmuje założenie, że istnieje korelacja między stylem filmowym Mishimy, który zaprezentował w swoim jedynym obrazie, a stylem jego powieści. Problematyczne może jednak okazać się jednoznaczne określenie wyznaczników twórczości pisarza. Ponownie warto przytoczyć cytaty z tekstu Beaty Kubiak Ho-Chi o nierozzerwalności jego dzieł z jego życiorysem⁴⁷. Nie chodzi tu jednak o szeroko pojmowany autobiografizm, ale o wpływ prywatnych wydarzeń z życia pisarza na formę jego prac. Wśród nich można wymienić umiłowanie do sztuki japońskiej zakorzenione przez babkę, fascynację literaturą francuską czy wycieczkę do Grecji i sięgnięcie do konstrukcji greckiej tragedii. Równie skomplikowane jest przypisanie Mishimy do grona przedstawicieli danych tendencji w literaturze. Kubiak Ho-Chi zauważa dysonans między odbiorem jego prac na Zachodzie, gdzie uważany jest za przedstawiciela japońskiego modernizmu, a w jego ojczyźnie, w której określa się go mianem klasycysty. Badaczka upatruje przyczyny tej rozbieżności w znaczeniu pojęć „klasyka” i „klasycyzm”. Drugie z nich odwołuje się *stricto* do inspiracji sztuką europejską, która realnie odcisnęła piętno na stylu Mishimy⁴⁸. Dlatego film biograficzny o nim spod ręki zachodniego filmowca mimo różnic kulturowych wydaje się stylistycznie spójny z dziełami pisarza.

Patriotyzm powstał w późnym okresie twórczości artysty, kiedy nabrała ona jednoznacznie politycznego wydźwięku, a konstrukcja jego dzieł przyjęła wzorcowo uporządkowaną formę zaczerpniętą z klasyki europejskiej⁴⁹. Jej cechy objawiające się w tym wypadku to: trzyaktowa kompozycja (rozmowa, stosunek seksualny, samobójstwo), przejrzystość fabularna, a także wyraźnie zaznaczony ciąg przyczynowo-skutkowy. Schrader nawiązuje do autorskiego stylu filmu Mishimy, lecz dokonuje przetworzenia przez rozbitcie go na dwie główne składowe — klasyczną, klarowną narrację oraz teatralizację. Przejrzystość narracyjna dotyczy epizodu przedstawiającego dzień śmierci pisarza. Jest on prostym zapisem po kolei wykonywanych przez mężczyznę czynności do chwili osiągnięcia przez niego celu, czyli odebrania sobie życia. I choć przestrzeń gabinetu generała przejawia znamiona teatralnej konstrukcji, to w gruncie rzeczy tę partię obrazu sfilmowano w realistycznej poetyce. Sensu działaniom bohatera nadają wtrącane w główną oś fabuły

⁴⁷ B. Kubiak Ho-Chi, *Klasyczny świat Mishimy Yukio*, s. 291–307.

⁴⁸ *Ibidem*.

⁴⁹ B. Kubiak Ho-Chi, *Gdy słowa przestają wystarczać*, s. 143–165.

wątki retrospekcji oraz ekranizacje jego książek. Ich wspólną cechą jest teatralizacja, lecz te filmowe adaptacje są odległe od estetyki *Patriotyzmu*. Dominują w nich groteskowa scenografia, jaskrawe barwy, karykaturalne aktorstwo. Zasadniczo są one dalekie od uporządkowanego wyważenia dzieła Mishimy.

Precyzyjny plan pisarza wobec przebiegu wydarzeń w bazie wojskowej w listopadzie 1970 roku przypomina konstrukt dokładnie przemyślanego przedstawienia. Tu aspekt wymiaru teatralizacji czy performance'u wynika ze sceniczności gestu dokonania tradycyjnego seppuku poprzedzonego przemową skierowaną do wojskowych. Nie wszystko udało się zgodnie z zamierzeniami Mishimy. Pierwsza część jego przemówienia została wygwizdana przez żołnierzy. A ciąg dalszy zagłuszyły nadlatujące wojskowe helikoptery. Przygotowany przez niego przekaz nie został odebrany. Ponadto artyście i jego towarzyszom nie udało się szczelnie zabarykadować generalskiego gabinetu, a i przy samym akcie samobójstwa pojawiły się komplikacje spowodowane niedyspozycją jego pomocnika⁵⁰. *Patriotyzm* przedstawia dzień śmierci pary idealnych ludzi. W tym obrazie nawet coś tak niekontrolowanego jak śmierć czy seks wydaje się pozbawione skazy. Schrader, ukazując odebranie sobie życia przez Mishimę, usuwa niedoskonałości rzeczywistości, koncentrując się bardziej na motywacjach swojego bohatera, a nie problemach napotkanych przy realizacji jego zamierzeń. Temu celowi służą ekranizacje trzech książek Japończyka nawiązujące do jego życia. W finale następuje zjednoczenie głównych bohaterów powieści z ich autorem, kiedy giną wraz z nim. Zachodzące słońce w *Galopujących koniach*, na którego tle pojawiają się napisy końcowe, domyka wszystkie wątki przedstawione w filmie. Zgodnie z wyznacznikami japońskiej estetyki to ujęcie pozostawia widza z pewnym niedomówieniem, pytaniem o rzeczywisty koniec. W ten sposób reżyser *Mishimy* ostatecznie potwierdza tezę o nierozzerwalności sztuki artysty z jego biografią, czyniąc jego ostatni spektakl perfekcyjnym.

Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że reżyser pozbawił widza czegoś, na czym najprawdopodobniej Mishimie najbardziej by zależało. Mam na myśli ekspozycję samego aktu odebrania sobie życia. W obrazie z 1985 roku to filmowi bohaterowie pochodzący z jego książek robią to za artystę. Ostatnie ujęcie z jego postacią ukazuje go na chwilę przed dokonaniem czynu, kiedy wymierza sobie cios ostrzem w podbrzusze. Prostota fabularna *Patriotyzmu* jest poddana eksploatacji dwóch czynności mających koronne miejsce w jego sjużecie, mianowicie seksu małżonków i popełnionego przez nich samobójstwa. Za to *Mishima* opiera się na zawilej konstrukcji epizodycznej odzwierciedlającej skomplikowaną osobowość tytułowego bohatera. Schrader nawiązuje do *Patriotyzmu* w formie odtworzenia poszczególnych ujęć z tego obrazu, rozwinięcia podstawowych jego motywów, generalnie pozostawiania widzowi tropów odsyłających go do jedyne go filmu zrealizowanego przez Mishimę. Niemniej wzór przejrzystej fabuły poddanej jasnemu przesłaniu został przez niego zatracony.

⁵⁰ K. Loska, *op. cit.*, s. 295–307.

**PORTRAIT OF THE ARTIST AS A MATURE MAN:
A COMPARATIVE ANALYSIS OF *PATRIOTISM* BY YUKIO MISHIMA
AND *MISHIMA: A LIFE IN FOUR CHAPTERS*, A BIOGRAPHICAL
FILM ABOUT THIS AUTHOR BY PAUL SCHRADER**

Summary

This article constitutes a comparison of two films — *Patriotism* (1965) by Yukio Mishima and *Mishima: A Life in Four Chapters* (1985) by Paul Schrader, a biographical film about the Japanese writer and director of the first film. The article focuses on how the latter film imitates the former, both in formal style and in showing the act of suicide. The analysis also covers problems of adaptation, theatricality, homoeroticism and the tradition of Japanese cinema.



Studia
Filmoznawcze
42
Wrocław 2022

Samanta Pleskaczyńska

O KOGZYSTENCJI *YŌKAI* I LUDZI W PRZESTRZENI KULTURY NA PRZYKŁADZIE WYBRANYCH UTWORÓW *ANIME*

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.42.3>

WPROWADZENIE

Yōkai to nierozzerwalny element krajobrazu kultury filmowej Japonii, wywodzący się z mitologii, folkloru, literatury i sztuki, eksploatowany na gruncie kultury popularnej jako wyraz i środek radzenia sobie z tym, co ważne, trudne, aktualne z punktu widzenia przeciętnego człowieka.

Yōkai — główny przedmiot zainteresowania niniejszego artykułu — wydają się coraz śmielej wkraczać do świata *anime* i coraz lepiej w nim się odnajdują. Najważniejszym celem, dla którego podjęto starania przeanalizowania niniejszego zjawiska, jest próba odpowiedzenia sobie na pytanie, jak poszczególni twórcy filmowi, a przede wszystkim twórcy wybranych *anime* (zwłaszcza tych z XXI wieku), wykorzystali figurę *yōkai* oraz czego stała się ona nośnikiem. Z uwagi na mnogość tytułów *anime* z mniej lub bardziej rozbudowanym wątkiem *yōkai* postanowiłam zająć się wybranymi filmami, głównie powstałymi w ciągu ostatnich dwudziestu lat, ale też kilkoma pozycjami z lat dziewięćdziesiątych XX wieku, które według mnie są istotne dla podjętej tematyki.

Kolejnym celem jest przedstawienie, w jakich dziedzinach sztuki, literatury i szeroko pojętej kultury pojawia się temat *yōkai*, jak zostaje w nich zaprezentowany oraz to, jak duże znaczenie dla popkultury, z naciskiem na filmy fabularne i *anime*, ma osadzenie *yōkai* w mitologii i folklorze.

Jednym z celów artykułu jest także wskazanie na różnorodność samego pojęcia *yōkai* oraz odniesienie się do jego etymologii, dzięki czemu możliwe stanie się cho-

ciażby szczątkowe uporządkowanie świata stworzeń obecnych w różnych sferach kultury (tradycyjnej, folkloru i popkultury).

Aby jednak lepiej zrozumieć, czym są *yōkai*, z czego się wywodzą, a także dlaczego to *anime* zdaje się jedną z lepszych płaszczyzn, w której *yōkai* jako twór kultury może się realizować, należy krótko prześledzić ewolucję pojęcia, płaszczyzny, w których o *yōkai* opowiadano, oraz związki między folklorem a popkulturą.

1. YŌKAI — ZARYS DEFINICYJNY

Termin *yōkai* obejmuje całe spektrum bardzo różnych istot czy doświadczeń, które określa się mianem duchów, upiórów, zjaw, demonów, istot nadprzyrodzonych, zmiennokształtnych, zjawisk nadnaturalnych czy wreszcie potworów¹. Jest to zatem pojemna szuflada, która tylko pozornie daje rozeznanie, czym jest *yōkai*. Nie wszystko jednak, co straszy, napawa lękiem, czego nie można nazwać, zdefiniować, skatalogować, jest *yōkai*. Jednak część badaczy jest skłonna określać mianem *yōkai* nawet istoty wywodzące się z innych kręgów kulturowych, ze względu na pewne ich właściwości (na przykład zdolność do przeobrażania się)².

Samo słowo *yōkai* składa się z dwóch ideogramów (妖怪), z których pierwszy (妖) może oznaczać atrakcyjność, bycie uroczym, urzekającym, ale też klęskę, katastrofę, kataklizm, drugi (怪) natomiast — podejrzliwość, nieufność, zjawę, ducha, widmo. Warto podkreślić, że zanim *yōkai* zaczęto określać tym właśnie terminem, używano zupełnie innego aparatu pojęciowego, który ewoluował, aby przybrać swój ostateczny kształt, postać znaną dzisiaj. Choć wyraz *yōkai* pojawia się już w *Shoku Nihongi*, tekście mitohistorycznym z VIII wieku, zarówno w okresie klasycznym, jak i średniowieczu w piśmiennictwie występuje rzadko³.

W okresie Heian funkcjonuje przede wszystkim termin *mononoke* (物の怪), w którym *mono* (物) to istota, esencja rzeczy, a *ke* (気) to rodzaj energii towarzyszącej wszystkim istotom. Termin ten wiązano jednocześnie z niebezpieczeństwem, niepewnością, przerażeniem, z czymś trudnym do nazwania, określenia, co tylko czyha, aby wyrządzić krzywdę⁴. To właśnie próba oswojenia niektórych aspektów *mononoke* sprzyjała nadaniu imion poszczególnym zjawom, których wypowiedzenie na głos miało znacznie osłabić ich moc, a w konsekwencji doprowadzić do zniknięcia⁵. Kolejnym po *mononoke* pojęciem, które się pojawiło w odniesieniu do

¹ M.D. Foster, *Yōkai. Tajemnicze stwory w kulturze japońskiej*, Kraków 2017, s. 33.

² Część, albowiem ze stanowiskiem tym nie zgadzają się zwolennicy poglądów Atsutane Hiraty, których zdaniem *yōkai* są ściśle związane z Japonią i mianem tym nie mogą być określane istoty spoza niej.

³ M.D. Foster, *op. cit.*, s. 38.

⁴ *Ibidem*, s. 34.

⁵ Zob. Z. Papp, *Anime and its Roots in Early Japanese Monster Art*, Leiden 2010, s. 10.

istot i zjawisk nadprzyrodzonych, było *oni* (鬼), tłumaczone jako diabeł, demon, a obejmujące wszystkie stworzenia groźne, odrażające i mające (choć nie zawsze) humanoidalny kształt⁶. Warto przy tym podkreślić, że zarówno *mononoke*, jak i *oni* należą do tej samej kategorii istot i fenomenów identyfikowanych z siłą bezosobową, często bezcielesną, taką, która może przybrać dowolny kształt, zawsze działającą na szkodę człowieka⁷. Szczególnym pojęciem, pojawiającym się już w okresie Heian, ale zdecydowanie umocowanym w okresie Muromachi, było *tsukumogami* (付喪神), składające się z trzech znaków, oznaczających kolejno przyleganie (付), żalobę (喪) i boga, bóstwo (神). *Tsukumogami* były przedmiotami domowego użytku, które po osiągnięciu stu lat przeistaczały się w istoty demoniczne. Źle traktowane, zapomniane, porzucone mogły zapalać żądzą zemsty i skrzywdzić człowieka⁸. W okresie Edo pojawiło się w końcu pojęcie *bakemono* (化物) — jego pierwszy znak *bake* (化) oznacza zmienianie się, przemienianie się, *bakemono* to zatem zmieniająca się rzecz, rzecz, która się zmienia⁹.

Pojęciem nierozdzielnie związanym z *yōkai* jest *yūrei* (幽霊), termin używany na określenie ducha (pierwszy znak oznacza ograniczenie, izolowanie, drugi — ducha, duszę). Zdaniem niektórych badaczy (na przykład Kazuhiko Komatsu) *yūrei* należy traktować jako kategorię nadrzędną wobec *yōkai*, wedle zaś innych (jak Kunio Yanagita) powinno się je traktować jako zupełnie oddzielne byty¹⁰. I właśnie to drugie podejście wydaje się bardziej uprawnione¹¹.

Jak można wnioskować z tego krótkiego wprowadzenia, *yōkai* nie mają jednej definicji, w zależności od okresu historycznego, kontekstu kulturowego, konstytuowania się ludzkich lęków mogą być wiązane z różnymi pojęciami i terminami. Są to byty mniej lub bardziej humanoidalne, wzbudzające lęk, strach, a niekiedy śmieszność, ale bardzo mocno zakorzenione w tradycji, i to z tej tradycji czerpie pełnymi garściami kultura popularna.

⁶ Obszerniejsze omówienie kategorii *oni* zob. A. Kozyra, *Mitologia japońska. Opowieści o bogach, demonach. Konteksty kulturowe. Historia i współczesność*, Warszawa-Bielsko Biała 2011, s. 321–329.

⁷ R. Iwicka, *Źródła klasycznej demonologii japońskiej*, Kraków 2017, s. 93.

⁸ R. Freeman, *The Great Yokai Encyclopaedia*, Woolfardisworthy 2010, s. 349.

⁹ M.D. Foster, *op. cit.*, s. 38. Foster podkreśla, że w zasadzie identyczne znaczenie ma drugie z pojęć pochodzących z Edo, czyli *obake* (お化け), zapisywane najczęściej hiraganą, używane w szczególności przez dzieci.

¹⁰ Por. *ibidem*, s. 43; A.J. Johnson, *The Evolution of Yōkai in Relationship to the Japanese Horror Genre*, UMass Amherst 2015, s. 7–8.

¹¹ *Yōkai* i *yūrei* więcej dzieli, niż łączy. *Yōkai* nawiedzają konkretne miejsca, podczas gdy *yūrei* konkretną osobę (nie sposób przed nimi uciec, można więc uznać, że są bardziej „mobilne”). *Yōkai* to upadłe bóstwa, *yūrei* to mściwi, niespokojni, szukający ukojenia w zemście martwi już ludzie. *Yōkai* żyją na granicy światła, chcą być dostrzeżone, *yūrei* żyją w mroku i pragną być dostrzeżone wyłącznie przez osobę, którą nawiedzają. Wreszcie *yōkai* mają zdolność do zmiany kształtu, transformacji, tworzenia iluzji, czego *yūrei* nie potrafią. Zob. A.J. Johnson, *op. cit.*, s. 7–8.

2. GENEZA FASCYNACJI: OD MITOLOGII PRZEZ LITERATURĘ AŻ DO FILMU WSPÓŁCZESNEGO

Yōkai obecne były nie tylko w mitologii czy folklorze, lecz także sztuce i literaturze, w końcu zaś zaistniały we współczesnej kulturze popularnej — filmie, animacji, komiksie, muzyce, telewizyjnych programach rozrywkowych itp. — a także na gruncie legend miejskich.

Choć w *Kojiki*¹² i *Nihonshoki*, najstarszych (znanych) japońskich tekstach kultury, pojawiają się istoty nadprzyrodzone, przerażające, nie są definiowane jako *yōkai*. Teksty te, uznawane za źródła oficjalnej mitologii (spisywanej na rozkaz cesarzy), nie mogły pod względem popularyzacji idei *yōkai* konkurować z nurtem tak zwanej mitologii popularnej, która rozwijała się w sposób spontaniczny, bardziej dynamiczny i początkowo była utrwalana wyłącznie w tradycji oralnej¹³. Oprócz *Kojiki* i *Nihonshoki* do wczesnych źródeł pisanych zalicza się także *fudoki* (opisy geograficzne i kulturowe japońskich prowincji), w których wspomina się o *yōkai*, *oni* czy *kami*, ale wybrzmiewa w nich bardziej kontekst społeczny lub polityczny niż folklorystyczny¹⁴. Począwszy od okresu Heian, powstało wiele źródeł pisanych, w których pojawiały się *yōkai*, spośród nich do najpopularniejszych gatunków należały krótkie opowiadania *setsuwa*¹⁵ i *otogizōshi*, charakteryzujące się lekką, zabawną formą i satyrycznymi ilustracjami.

Temat *yōkai* stał się szczególnie popularny w okresie Edo¹⁶. Podejmowało go wielu autorów. Jednym z pierwszych był Santō Kyōden, który w 1803 roku opublikował opowieść o duchach i zemście, zatytułowaną *Fukushū kidan Asaka no numa*. Była to klasyczna opowieść o *yūrei*, chętnie później adaptowana na grunt teatralny i filmowy. Równie ciekawym autorem był Negishi Shizune, wysokiej rangi samuraj, który z zasłyszanych opowieści o duchach stworzył dziesięciotomową antologię zatytułowaną *Mimi Bukuro*¹⁷. Także tacy autorzy jak Ueda Akinari czy Sanyūtei

¹² Polskie wyd.: W. Kotański, *Kojiki, czyli księga dawnych wydarzeń*, Warszawa 1986.

¹³ A. Kozyra, *op. cit.*, s. 267.

¹⁴ M.D. Foster, *op. cit.*, s. 56.

¹⁵ Do najbardziej znanych *setsuwa* należą: *Konjaku monogatari shū* (po polsku ukazała się część zbioru przełożona przez R. Iwicką: *Japońska księga duchów i demonów. Zbiór historii dawnych i obecnych. Konjaku-monogatari*, Bydgoszcz 2013) czy *Uji shū monogatari* (częściowo *Opowieści zebrane z Uji* znalazły się w zbiorze *Dziesięć tysięcy liści. Antologia literatury japońskiej*, przeł. W. Kotański, Warszawa 2019).

¹⁶ Warto zasygnalizować, że to właśnie w okresie Edo popularność *yōkai* była tak olbrzymia, że trudno znaleźć niszę, w której temat ten nie byłby realizowany. Dość wspomnieć o praktyce *hyaku-monogatari*, czyli ustnych opowieści grozy i organizowania w tym celu spotkań towarzyskich, czy niezwykle popularnej grze karcianej *obake-karuta*, w której podstawą zwycięstwa była doskonała znajomość *yōkai* i kontekstów folklorystycznych.

¹⁷ Literacki pierwowzór zainspirował japońskich twórców filmowych do stworzenia w latach 2003–2005 serii 33 krótkometrażowych (każdy trwa zaledwie pięć minut) filmów grozy — *Kaidan*

Enchō posługiwali się figurą *yūrei* w kategoriach przestrogi, traktując o ludzkich relacjach, niesprawiedliwościach czy zemście z za grobu¹⁸. Ciekawym ówczesnym fenomenem były ilustrowane opowiadania *kusazōshi* i ich specyficzny (seryjny) wariant *kibyōshi*, które podejmowały w barwny sposób między innymi temat *yōkai*.

W następnych epokach figura *yōkai* w literaturze wybrzmiewa jeszcze mocniej. Na plan dalszy schodzi jednak wzbudzanie strachu, niepokoju czy dyskomfortu, a postaci *yōkai* pełnią inne funkcje, na przykład metaforyczne. Przykładowo, Ryūnosuke Akutagawa czyni bohaterem *W krainie wodników*¹⁹ kappę, stworzenie wodne wywodzące się z japońskiego folkloru, które jednak nie straszy czytelnika, lecz skłania do refleksji nad społeczeństwem. Edogawa Ranpo, żyjący w podobnych latach co Ryūnosuke Akutagawa, w opowiadaniu *W objęciach fotela*²⁰, odwołując się pośrednio do figury *yōkai*, traktuje o ludzkich lękach, obsesjach i niepokojach. Podobnie oddziałują opowieści składające się na zbiór *Kwaidan* autorstwa Lafcadio Hearna²¹, w większość dotyczące *yūrei*, transformacji, zjawisk nadprzyrodzonych — zatem wszystkiego, co właściwe i bliskie terminowi *yōkai*. Także współcześnie wątek *yōkai* podejmowany jest w literaturze czasem w sposób bardziej dosłowny, innym zaś razem symboliczny i metaforyczny.

Sztuka wydaje się jeszcze bardziej niż literatura upodobała sobie temat *yōkai*²². W XII wieku powstała seria satyrycznych malowanych zwojów *Tengu zōshi emaki*, przedstawiająca mnichów pod postacią *tengu*²³. Od 1776 roku Toriyama Sekien zaczął dokumentować *yōkai* przez klasyfikowanie wiedzy o nich, przygotowując kolejno cztery zbiory ilustracji: *Gazu Hyakki Yakō*, *Konjaku Gazu Zoku Hyakki*, *Konjaku Hyakki Shūi* i *Gazu Tsurezure-bakuro*²⁴. Kontynuatorem pracy Sekiena był Takehara Shunsen, twórca *Ehon Hyaku Monogatari*. Znaczną rolę w formowaniu

Shin Mimi Bukuro. Ich realizacja to przykład tego, jak potężna jest siła opowieści o duchach, nawiedzonych miejscach i niewyjaśnionych zdarzeniach, pochodzących z takich epok jak Heian czy Edo, a wciąż aktualnych.

¹⁸ Zob. A. Ueda, *Po deszczu, przy księżycu*, Bydgoszcz 2021; E. Sanyūtei, *Dziwna historia o upiorach z latarnią w kształcie piwonii*, Kraków 1981.

¹⁹ A. Ryūnosuke, *W krainie wodników*, [w:] *idem*, *Życie szaleńca i inne opowiadania*, Warszawa 2019, s. 92–129.

²⁰ R. Edogawa, *W objęciach fotela*, [w:] *idem*, *Gąsienica*, Warszawa 2019, s. 132–145.

²¹ L. Hearn, *Kwaidan. Opowieści niezwykle*, Łódź 1984.

²² Więcej na ten temat zob. R. Freeman, *op. cit.*, s. 7–10.

²³ *Tengu* to skrzydlate gobliny. Wskazuje się na dwa rodzaje *tengu*. Pierwszy z nich, *karasu tengu*, to *tengu* krukokształtne. Są niskie, mają ptasie głowy z dziobami, skrzydła, odnóża z pazurami i rzadko zmieniają swoją postać. Słyszczą porywania ludzi i z antypatii do drwali, którzy zakłócają ich spokój. Drugie w swym wyglądzie bardziej podobne są do ludzi, choć także mają skrzydła i ptasie dzioby. Wszystkie *tengu* są zmiennokształtne. A. Kozyra, *op. cit.*, s. 350.

²⁴ Wszystkie one składają się na olbrzymi katalog zjaw, duchów, demonów, dzięki któremu nie tylko możliwe stało się porządkowanie dotychczasowej wiedzy o *yōkai* (do tej pory przekazywanej ustnie i w tej formie utrwalanej), ale też katalog ten stał się inspiracją dla późniejszych twórców i wyobrażeń.

wizerunku *yōkai* odegrali twórcy *ukiyo-e*. Prace takich artystów jak Utagawa Kuniyoshi, Tsukioka Yoshitoshi, Maruyama Ōkyo przeszły do masowej wyobraźni²⁵.

Zanim temat *yōkai* i *yūrei* trafił do kina, istniało już w przestrzeni kulturowej jego bogate zaplecze — poza wymienionymi wcześniej dziedzinami sztuki istotną rolę w jego popularyzacji odegrał teatr kabuki²⁶. Jednym z najwcześniejszych nowoczesnych²⁷ filmów o *yōkai* był *Kaidan kasane ga fuchi*, w reżyserii Nobuo Nakagawy („ojca” japońskiego horroru) z 1957 roku. Film ten, podobnie jak kolejne, czyli *Bōrei Kaibyō Yashiki*²⁸ (Japonia, 1958), *Opowieść o duchach z Yotsui* (*Tōkaidō Yotsuya kaidan*, Japonia, 1959) czy *Piekiło* (*Jigoku*, Japonia, 1960) eksploatowały temat zemsty z zaświatów, duchów i czynów, za które powinno się brać odpowiedzialność. Nie ulega wątpliwości, że jednym z najważniejszych i najpiękniejszych zarazem filmów o *yōkai* (opartym na *Kwaidanie Hearn*a) był *Kwaidan, czyli opowieści niesamowite* (*Kaidan*, reż. Kobayashi Masaki, Japonia, 1964). Choć dla wielu twórców temat duchów wydawał się atrakcyjniejszy, a w pewnym momencie nawet dominujący²⁹, w 1968 roku światło dzienne ujrziała *Kobieta kot* (*Yabu no*

²⁵ Jednym z takich motywów jest szkielet-kanibal, czyli *Gashadokuro* autorstwa Kuniyoshiego, wielokrotnie przetwarzany, adaptowany i eksploatowany na potrzeby wielu popkulturowych fascynacji. Innym przykładem może być obraz *Oyuki no maboroshi* („Duch Oyuki”) autorstwa Muruyamy, wizerunku *yūrei*, zaadaptowanego tak ochoczo na potrzeby popkultury (kobieta z długimi czarnymi włosami, lewitująca w powietrzu).

²⁶ Najstynniejszym opowiadaniem grozy wystawianym z imponującą częstotliwością była *Yotsuya Kaidan*, po raz pierwszy wystawiona w 1825 r. (opartą na opowieści o duchu Oiwy — zamordowanej żony, która wraca w postaci mściwego ducha). Zob. I. Rutkowska, *Teatr kabuki. Kwiat Edo*, Kraków 2016, s. 141–146.

²⁷ Warto mieć świadomość tego, że pierwsze próby realizowania filmów grozy miały miejsce już w latach trzydziestych XX wieku, a popularnością cieszył się gatunek *kaiki eiga*. W dużym uproszczeniu *kaiki eiga* to horrory (według europejskiej i amerykańskiej definicji horroru), a uściślając, wszystkie te obrazy, które wzbudzają lęk, grozę, dyskomfort, panuje w nich niepokojąca atmosfera, przyprawiająca o dreszcze. Termin *kaiki eiga* pojawia się przy okazji takich pojęć jak *kaidan* czy *obake eiga*. Więcej na ten temat M.E. Crandol, *Nightmares from the past: kaiki eiga and the dawn of Japanese horror cinema*, University of Minnesota 2015.

²⁸ *Kaibyō*, czyli koty o nadnaturalnej mocy, to motyw częsty zarówno w folklorze, jak i popkulturze. Współcześnie wiele *anime* korzysta z figury *kaibyō*, często w sposób przewrotny. Zob. Z. Davison, *Kaibyō: The Supernatural Cats of Japan*, Seattle-Portland 2017.

²⁹ W latach dziewięćdziesiątych XX w. film grozy, szczególnie opierający się na motywach nawiedzenia, złych duchów, zemsty z zaświatów, przeżywał swój ponowny renesans. Na fali popularności mangi *Honto ni atta kowai hanashi* i wzrostu zainteresowań legendami miejskimi Tsuruta Norio w 1991 r. zrealizował film o tym samym tytule, a w kolejnych latach nawiązywał do tej formuły, produkując dalej *Honto ni atta kowai hanashi: Dai-ni-ya* (Japonia, 1992) czy *Shin honto ni atta kowai hanashi: Yuugen-kai* (Japonia, 1992). Zanim w 1998 r. zadebiutował *Krąg* (*Ring*) Nakaty Hideo (uważany za jeden z najbardziej klasycznych z j-horrorów), reżyser miał na koncie film *Honto ni atta kowai hanashi: Jushiryō* z 1992 r. (na który składają się trzy minihistorie grozy) oraz *Ducha aktorki* (*Joyūrei*) z 1996 r., w którym reżyser stopniowo popada w obłęd w związku z prześladowaniami przez ducha martwej aktorki. W 2000 r. Tsuruta Norio nakręcił *The Ring — Krąg 0. Narodziny* (*Ringu 0: Bāsudei*, Japonia, 2000), który był niczym innym jak opowieścią o tym, kim była Sadako, zanim stała się *yūrei*.

naka no kuro neko, reż. Shindō Kaneto, Japonia, 1968), w którym oś fabuły tworzy zemsta *bakeneko*³⁰. W tym samym roku premierę miała pierwsza część, tak zwana trylogia *yōkai*, wytwórni Daiei³¹. Do najnowszych realizacji podejmujących temat *yōkai* można zaliczyć między innymi *Sakuya: Yōkaiden* (reż. Haraguchi Tomoo, Japonia, 2000), *Yōkai daisensō* (reż. Miike Takashi, Japonia, 2005), *Yōkai kidan* (reż. Kamei Tōru, Japonia, 2007), *Kitaro (Gegege no Kitarō)*, reż. Motoki Katsuhide, Japonia, 2007) czy *Przeznaczenie (Destiny: Kamakura Monogatari)*, reż. Yamazaki Takashi, Japonia, 2017). Osobnym wkładem w historii o niesamowitych zdarzeniach, zjawach i przedmiotach są japońskie legendy miejskie³², z których najpopularniejsza to *Toire no Hanako-san*, i ich filmowe adaptacje³³.

Na żadnym polu kulturowych fascynacji i analiz temat *yōkai* nie został tak rozwinięty jak na gruncie mangi i *anime*. Nieograniczone środki wyrazu, synkretyzm gatunkowy, a do tego ogromne powodzenie sprawiły, że w każdym roku japońskie wydawnictwa i studia animacji wypuszczają kolejne tytuły. W przeciwieństwie do literatury klasycznej, kabuki czy filmu *yūrei* w mandze i *anime* jest znacznie mniej niż *yōkai*. *Yōkai*, tak jak ludzie, dzielą się na dobrych i złych, współegzystują z ludźmi, wpływają na ich decyzje, budują relacje, zmieniają, ukształtują, potrafią sprawić, że skrywane emocje (pozytywne, jak też negatywne) wychodzą na światło dzienne.

3. O PRÓBIE ZROZUMIENIA RELACJI LUDZI I YŌKAI

Historia *anime* sięga roku 1907, wówczas powstał pierwszy znany obraz animowany, trwający zaledwie trzy sekundy, wymownie zatytułowany *Katsudō shashin*³⁴,

³⁰ *Bakeneko* to inaczej kot, który transformuje, zmienia się. Obok *tengu*, *tanuki* i *kitsune* najpopularniejszy *yōkai*. Więcej na temat *bakeneko* można znaleźć w pozycji Z. Davisson, *op. cit.*, s. 31–45.

³¹ Składają się na nią filmy *Yōkai Hyaku Monogatari* (reż. Kuroda Yoshiyuki, Japonia, 1968), *Yōkai Daisensō* (reż. Kuroda Yoshiyuki, Japonia, 1968), *Tōkaidō Obake Dōchū* (reż. Kuroda Yoshiyuki, Japonia, 1969). O ile w pierwszej i trzeciej części *yōkai* odgrywają rolę drugoplanową i traktować je należy bardziej jako alegorię ludzkich słabości i błędów, o tyle w drugiej części *yōkai* to główni bohaterowie, podejmujący heroiczną walkę o wolność i dobro swojej ojczyzny z najeżdżącą z zachodu — Daimonem. Zob. Z. Papp, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*, Folkestone 2011, s. 164–168.

³² Więcej na temat japońskich legend miejskich zob. A. Kharchenko, *Japońskie legendy miejskie: między folklorem a literaturą*, [w:] *Dwa filary japońskiej kultury. Literatura i sztuki performatywne*, red. B. Kubiak Ho-Chi, I. Rutkowska, Warszawa 2013, s. 55–68.

³³ Opowieść o duchu Hanako została przeniesiona na grunt filmu aktorskiego i animowanego wielokrotnie, wystarczy chociażby wspomnieć: *Toire no Hanako san* (reż. Matsuoka Joji, Japonia, 1995), *Toire no Hanako san: Kyōfu kōsha* (reż. Sasaki Masato, Japonia, 1996), *Toire no Hanako san: Kieta Shōjo no Himitsu* (reż. Sasaki Masato, Japonia, 1997), *Shinsei Toire no Hanako san* (reż. Tsutsumi Yukihiko, Japonia, 1998) i *Jibaku Shōnen Hanako-kun* (reż. Andō Masaomi, Japonia, 2020).

³⁴ *Katsudō shashin*, czyli inaczej „ruchoma fotografie”, określenie używane w owym czasie w odniesieniu do filmu.

ale temat *yōkai* nie od razu stał się atrakcyjny dla tego konkretnego medium. Przyjmuje się, że jednym z pierwszych tytułów, w którym pojawiają się *yōkai*, była *Filmowa walka lisa i jenota* (*Ukokie kori no tatehiki*, reż. Oishi Ikuo, Japonia)³⁵ z 1933 roku, o bardzo klasycznej fabule, miejscem akcji jest ponura, zrujnowana świątynia, a głównymi bohaterami dwa najbardziej popularne *yōkai*, czyli *kitsune* i *tanuki*³⁶. Lata trzydzieste, czterdzieste i pięćdziesiąte XX wieku to szczególnie moment w historii Japonii: najpierw dążenia imperialistyczne, później czas wojny, czas klęski, a na koniec proces odbudowywania zrujnowanego kraju. Z tego też powodu mówi się albo o braku materiałów źródłowych, które spłonęły w trakcie bombardowań poszczególnych miast japońskich (zwłaszcza Tokio), albo o znikomej liczbie tytułów niemających wydźwięku propagandowego. Lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte XX wieku to ożywienie animacji. W szczególności na uwagę zasługują tytuły: *Gegege no Kitarō* (reż. Shidara Hiroshi, Japonia, 1968), *Demon (Oni)*, reż. Kawamoto Kihachirō, Japonia, 1972), *Mały sędzia z piekiel* (*Dororon enma kun*, reż. Yabuki Kimio, Japonia, 1973) czy *Dom płomienia* (*Kataku: nō motometsuka yori*, reż. Kawamoto Kihachirō, Japonia, 1979). Każdy ze wspomnianych tytułów dotyka tematu *yōkai*, ale bez wątplenia *Gegege no Kitarō*³⁷ wydaje się najbardziej reprezentatywny dla gatunku w porównaniu do pozostałych dwóch. Lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte XX wieku to istna eksplozja *anime*, także tych, których tematem są *yōkai* i relacje między nimi a ludźmi (a czasami także między jednymi *yōkai* a drugimi). Główną rolę odgrywają w nich duchy i demony, najczęściej wrogo nastawione wobec ludzi (wyjątkiem jest duch lasu — Totoro z *anime Mój sąsiad Totoro* z 1988 roku w reż. Miyazaki Hayao). Tak jest w przypadku chociażby *Mrocznego mitu* (*Ankoku shinwa*, reż. Mochizuki Tomomi, Japonia, 1990), *Łowcy diabłów Yōko* (*Mamono hunter yōko*, reż. Shinbō Akiyuki et al., Japonia, 1990) czy *Pogromcy ogrów* (*Onikirimaru*, reż. Kato Takao, Japonia, 1996). Warto jednak zasygnalizować, że zdarzały się odstępstwa od tego schematu i możliwa była współpraca między ludźmi i *yōkai*, jak jest w *Wampirze księżniczce Miyu* (*Kyūketsuki Miyu*, reż. Hirano Toshihiro, Japonia, 1988), *Yū Yū: aktach duchów* (*Yū Yū Haku-sho*, reż. Abe Noriyuki, Japonia, 1992), *Ushio i tygrysie* (*Ushio to tora*, reż. Yuyama Kunihiko, Japonia, 1992) czy *Ghost Sweeper Mikami* (*Gōsuto suiipā*, reż. Umezawa Atsutoshi, Japonia, 1993). Ostatnie dwie dekady obecności *yōkai* w *anime* jasno dają do zrozumienia o niesłabnącym zainteresowaniu motywem. I jak w poprzednich latach — czasami w mniej, czasami bardziej udanym wydaniu. Większość *anime* opiera się na tym samym schemacie — albo uzdolnieni nastolatkwowie walczą przeciwko *yōkai*, porządkując w ten sposób rzeczywistość i zapewniając harmonię

³⁵ Znany także pod tytułem: *Filmowa walka lisa i jenota*.

³⁶ Oba byty nadprzyrodzone zostaną omówione w dalszej części tekstu.

³⁷ Była to pierwsza z wielu późniejszych adaptacji mangi o tym samym tytule, autorstwa Shigeru Mizukiego. Kitarō jest potomkiem potężnego rodu *yōkai*, będąc jednocześnie pośrednikiem między światem *yōkai* i ludźmi.

w świecie ludzi, tak jak na przykład w *Historiach o szkolnych duchach* (*Gakkō no kaidan*, reż. Abe Noriyuki, Japonia, 2000) czy *Noragami* (Tamura Kōtarō, Japonia, 2014), poświęcając często samych siebie, swoje marzenia i pragnienia, normalność. Szczególnym tego przykładem jest *Widmo* (*Kyokō suiri*, reż. Gotō Keiji, Japonia, 2020), w którym główna bohaterka „składa” w ofierze oko i nogę, aby stać się bardziej wyczuloną i zdeterminowaną łowczynią demonów. Albo istnieje szczególna relacja i współpraca ludzi i *yōkai* kosztem innych *yōkai* (takich, które zagrażają człowiekowi), jak na przykład w *Inuyasha* (reż. Ikeda Masahi *et al.*, Japonia, 2000) czy *Humanoidalnych yōkai BEM* (*Yōkai ningen bem*, reż. Harada Hiroshi, Japonia, 2006). Oczywiście warto mieć też świadomość, że w swojej długiej historii gatunku i wśród mnogości tytułów odnaleźć można *anime* niewpisujące się w żaden sposób w schemat, jak na przykład *Mushishi* (reż. Nagahama Hiroshi, Japonia, 2005), którego główny bohater — specjalista do wyłapywania *mushi* (niezidentyfikowanych bytów, komplikujących ludzkie życie) — nie musi stosować złożonych egzorcyzmów i wyszukanej broni, aby możliwy był powrót do normalności.

W swojej analizie wybranych pozycji *anime* z wątkiem *yōkai* skupiam się przede wszystkim na tym, jak przedstawiane są w nich demony i duchy, jaką grają rolę i jak nakreślone są ich relacje z ludźmi. Już na tym etapie należy podkreślić, że sposób przedstawiania demonów na gruncie *anime* jest bardzo zróżnicowany. Potrafi być zakorzeniony w symbolice i konotacjach europejskiego folkloru, innym razem jest ściśle powiązany z folklorem japońskim. Do tego pierwszego kręgu nawiązywać będzie chociażby *anime Kuroshitsuji: mroczny kamerdyner* (*Kuroshitsuji*, reż. Toshiya Shinohara, Japonia, 2008)³⁸, jego tytułowy kamerdyner to Sebastian — demon, który w wyniku zawartego z jego podopiecznym (paniczem Cielem) paktu („kontraktu faustowskiego”) chroni go przed złem, podłością, wyziśkiem i wszystkim tym, co właściwe rodzajowi ludzkiemu. Mimo atrybutów istic demonicznych (jak: nieprawdopodobna szybkość, zwinność, siła, nadzwyczajny zmysł obserwacji, wzrok i słuch właściwy wyłącznie istotom nadprzyrodzonym, imponujący perfekcjonizm we wszystkim, co robi itp.) układ, jaki łączy Sebastiana i Ciela, nie wydaje się oparty wyłącznie na kontrakcie, lecz na prawdziwej przyjaźni i przywiązaniu (o tym, dlaczego takie podejście wydaje się uzasadnione, widz dowiaduje się z ostatniego odcinka drugiego sezonu serii). Sebastian nie jest jedy-

³⁸ *Kuroshitsuji: mrocznego kamerdynera* cechuje estetyka demoniczności, uміłowanie śmierci, motywy rokoka, kolor czarny, sentyment do róż. Te wszystkie elementy identyfikowane są z fascynacją gotykiem w Japonii, jego przeformuowaniem w imię postmodernistycznego ujęcia. Styl ten, popularny w szczególności od zakończenia drugiej wojny światowej, realizowany był na gruncie zarówno *anime*, jak i mangi. Przykładem tego niech będzie manga *Klan Poe* (*Pō no ichizoku*) z lat 1972–1976, gotycka opowieść z dreszczykiem o trzech młodych wampirach. *Kuroshitsuji* także wpisuje się w tę zachodnią, postwiktorianańską rekonstrukcję estetycznie. Więcej na ten temat W. Loh, *Superflat and the postmodern gothic: images of western modernity in 'Kuroshitsuji'*, [w:] *Lines of Sight*, („Mechademia: Second Arc” 7), Minneapolis 2012, s. 111–127.

nym demonem ani istotą nadprzyrodzoną pojawiającą się w *anime*. Oprócz niego demonem jest też Claude Faustus (będący na usługach Aloisa Tracy’ego), główny antagonista Sebastiana (nazywany przez niego „Pajęczym Lokajem”). Jest też kilku *shinigami* (na przykład Undertaker — właściciel domu pogrzebowego czy Grell Sutcliff — transpłciowa kobieta, podkochująca się w Sebastianie). Sebastian podobnie jak Claude nie zachowują się jak demony (uwzględniając najprostsze skojarzenie, w którym demon koniecznie musi być przerażający z wyglądu, niepotrafiący zapanować nad emocjami, wykorzystujący każdego napotkanego człowieka w celu osiągnięcia swoich celów). To raczej ludzie wyglądają i często zachowują się tak, jakby sami byli demonami. Są niemoralni, źli, wyrzuci ze wszystkich dobrych emocji, pasożytujący na innych, zdeprawowani. Sebastian (podobnie jak Claude) zastępuje swojemu podopiecznemu rodzinę. Jest jego rodziną. Opiekuje się nim, pełniąc jednocześnie funkcję lokaja, ale też przyjaciela czy ojca/starszego brata.

Szczególne relacje łączy Nezuko i Tanjiro, głównych bohaterów serii *Miecza zabójcy demonów* (*Kimetsu no yaiba*, reż. Sotozaki Haruo *et al.*, Japonia, 2019). Nezuko w wyniku napaści na jej dom jest jedyną, która przeżywa atak demonów. I choć jest wśród żywych, zostaje przemieniona w demona. Jej brat Tanjiro nie decyduje się jej zabić, za to podejmuje ogromny trud i wysiłek, aby się nią zaopiekować oraz zniszczyć napotkane na swojej drodze demony. Podział na „dobrych” i „złych” jest tutaj dość jasno zasygnalizowany, przy czym wyjątkiem pozostaje Nezuko. Mimo bycia demonem jako jedyna nie zatraciła człowieczeństwa. Nezuko nie tylko nadal przypomina człowieka (nie licząc bambusowej belki wetkniętej jej przez Tanjiro, aby pozbawić ją możliwości kłania, czy za długich paznokci — szponów), ale też udało się jej zachować ludzkie emocje. Walczy o brata, o bliskich, cechuje ją duża odpowiedzialność i silna wola (choć przyznać trzeba, że to dość abstrakcyjne pojęcia, które mogłyby opisywać naturę demona) — odmawia spożycia ludzkiego mięsa i krwi, nawet gdy doznaje dużych obrażeń³⁹. Relacja Nezuko i Tanjiro jest oparta na miłości, trosce, poczuciu odpowiedzialności. Daje też siłę Tanjiro do podjęcia wycieńczającego fizycznie i psychicznie treningu, wyzbycia się słabości i próby zawalczenia o przywrócenie normalności. W przeciwieństwie do Nezuko pozostałe demony, na czele z ich stwórcą — Muzanem Kibutsuji, choć mogą niekiedy przypominać istoty ludzkie, pozbawione są jakichkolwiek ludzkich odruchów, nie mówiąc o współczuciu, litości czy niechęci do przekraczania granic. Sama transformacja w demona dokonuje się w wyniku kontaktu człowieka z krwią bardzo silnego demona. Wszystkie demony (w tym także Nezuko) cechuje nieprawdopodobna siła, szybkość, zwinność, regeneracja (nawet odrodzenie utraconej kończyny), nieśmiertelność. Dzięki spożyciu krwi demony mają możliwość użycia tych zaklęć, które są właściwe wyłącznie konkretnemu demonowi. Tak jak zasy-

³⁹ Jednocześnie należy zasygnalizować, że pewne zachowania Nezuko zostaną zweryfikowane w drugim sezonie *anime*, który swoją premierę miał w grudniu 2021 r., co nie oznacza, że jako demon stała się antagonistką rodzaju ludzkiego. Wręcz przeciwnie.

gnalizowano, tylko Nezuko świadomie pozbawia się możliwości korzystania z tych wszystkich „przywilejów”, które są udziałem pozostałych demonów, czyniąc ich silniejszymi, ale też Nezuko (mimo bycia demonem) jest odporna na promienie słoneczne czy kwiat wisterii. Demony w *Mieczu zabójcy demonów* w przeważającej większości symbolizują wszystko to, co pierwotnie złe: chciwość, wyrachowanie, egoizm. Są też odbiciem ludzkich żądz i słabości. Koegzystencja świata ludzi i demonów nie jest możliwa. Nieuniknione jest unicestwienie jednego gatunku przez drugi. Kibicujemy gatunkowi ludzkiemu, ponieważ demony (mimo że mogą wzbudzać niekiedy współczucie, zwłaszcza jeśli poznamy ich historię, która stoi za ich przemianą) identyfikujemy jednocześnie ze złem i przemocą. Co ciekawe jednak (choć wcale nie zaskakujące), to właśnie ich obecność i działania prawdziwie motywują do podjęcia walki i przywrócenia równowagi w świecie.

Na bardzo podobnym antagonizmie — niemożliwości zbudowaniu relacji między ludźmi a demonami — opiera się fabuła *Błękitnego egzorcysty* (*Ao no exorcist*, reż. Okamura Tensai *et al.*, Japonia, 2011–2012). Główny bohater — Rin Okumura to egzorcysta zwalczający demony, ale jednocześnie półdemon (jest synem Szatana), a później już demon w czystej postaci. Demony, które próbuje zwalczać (wraz z innymi egzorcystami), podzielone są ze względu na przynależność do określonego Króla Demonów (mogą należeć do rodu Króla Światła, Czasu, Duszy, Ognia, Wody itp.), są złe, działają na szkodę ludzi, dezorganizują ich świat, zmierzają do zagłady. Rin Okumura, choć sam mieści w sobie demona (jego atrybutem są tak zwane niebieskie płomienie, które odziedziczył po ojcu, nad którymi potrafi panować i które wykorzystuje tak, jak chce. Posiadał też umiejętność szybkiej regeneracji, telepatii w stosunku do niższych rangą demonów, jest niebywale silny) jest troskliwy, skryty i współczujący. Nie zmienia to jednakowoż faktu, że częściowo jest też demonem, synem Szatana, więc bywa agresywny. Jego największym marzeniem jest pokonanie własnego ojca, więc w jego zachowaniu prym wiedzie częściej czynnik ludzki niż demoniczny. O ile Rin to dobra, pozytywna postać mogąca symbolizować każdego człowieka mającego w sobie sprzeczności, naturę dobrą i złą, o tyle demony, z którymi walczą egzorcyści, mają jednoznacznie zły wpływ na otoczenie, na ludzi — sięją spustoszenie, omamniają, prowadzą do wielu nieszczęść. Fabuła *Błękitnego egzorcysty* oparta jest na klasycznym dla wielu opowieści modelu walki dobra ze złem. Jest to dość jasno zarysowane. Odbiorca nie ma wątpliwości, gdzie przebiega granica między tym, co właściwe, a tym, co temu przeczy. Demony nie mogą współistnieć ze światem ludzi. Rin jest wyjątkiem potwierdzającym regułę. On sam nie krzywdzi z premedytacją, mimo że jest półdemonem. Istnienie demonów wydaje się jednak nieuniknione, jest też siłą napędową tych, którzy jednoznacznie opowiadają się za dobrymi, pozytywnymi wartościami.

W *Mistrzach przeklętej techniki* (*Jujutsu Kaisen*, reż. Park Seong-Hu, Japonia, 2020) również ma miejsce walka dobra ze złem, która sprowadza się do nieustannej pracy nad utrzymaniem porządku na świecie. Demony jednak w tym przypadku to

kumulacja złych emocji, negatywnych uczuć. W *anime* główne znaczenie ma tak zwana przeklęta energia. Rodzi się właśnie z negatywnych emocji. Zwykli ludzie nie potrafią jej kontrolować, co w konsekwencji prowadzi do narodzin Klątów. Nad energią tą panują wyłącznie Czarownicy Jujutsu. Klątwy są niczym innym jak przeklętymi duchami, demonami. Jest nim Mahito, jeden z głównych antagonistów, sadystryczny, przejawiający zachowanie wielce przemocowe, niedojrzały, bawiący się ludzkimi emocjami. Jest przekonany o tym, że ludzie powinni zniknąć z powierzchni ziemi bezpowrotnie, a ich miejsce powinny zająć Klątwy. Mahito posługuje się wyrachowanymi i ekstremalnie niebezpiecznymi technikami. Hanami to kolejny przeklęty demon. Równie silny, potężny, z niezwykłymi umiejętnościami. Co ciekawe, troszczy się o planetę. Zależy mu na niej bardziej niż na ludziach. Jest zdania, że ludzie niszczą planetę od tysięcy lat (z czym trudno się nie zgodzić). Chciałby zabijać ludzi po to, aby złożyć ich w ofierze i tym samym sprawić, żeby świat był lepszy, wolny od zła (*ergo*: ludzi). W *Mistrzach przeklętej techniki* demony to tak naprawdę odzwierciedlenie złych ludzkich emocji, uczuć, negatywnego nastawienia do ludzi i otaczającego świata. Są odbiciem skrywanych pragnień i żądy. Ich obecność wskazuje na kiepską kondycję człowieka. W przeciwieństwie jednak do tych na przykład z *Błękitnego egzorcysty* nie są bezmyślne, bezrefleksyjne, stoi za nimi określone przesłanie, które każe nam się zastanawiać nad tym, czy rzeczywistość pojawienie się Klątów to najgorsze, co spotkało ludzkość.

Podobną funkcję — przestrogi przed tym, co może spotkać ludzi, jeśli sprzeciwią się prawom natury i jej samej — pełnią animacje studia Ghibli. Należy jasno zasygnalizować, że produkcje duetu Hayao Miyazakiego i Isao Takahaty w dużej mierze dość jasno precyzują, jaką rolę odgrywają w nich *yōkai*. Bez wątplenia *yōkai* mają znaczny wpływ na ludzkie życie, a przy okazji w większości przypadków jawią się jako lepsze istoty niż ludzie. Dbają o naturę, pielęgnują tradycyjne wartości, są przeciwne pogoni, konsumpcji, industrializacji. Konflikt człowieka i *yōkai* to tak naprawdę konflikt człowieka i natury⁴⁰. Pogoń za zyskiem oznacza porzucenie starych wartości, tradycji, stosunku do bóstw, do pradawnego świata⁴¹. Przykładem tego niech będzie chociażby jeden z flagowych obrazów studia Ghibli, czyli *Spiri-*

⁴⁰ *Spirited Away* to tak naprawdę nie tylko krytyka materializmu, licznych zanieczyszczeń, zarówno tych, które pochodzą z zewnątrz, jak i z wewnątrz, ale także swego rodzaju próba rehabilitacji kulturowej, odnowy kulturowej w skorumpowanym postindustrialnym społeczeństwie. Film jest zatem czymś więcej niż hołdem dla lokalnej kultury, porusza kwestie tożsamości kulturowej, upadku kulturowego, toksyczności między pokoleniami, zanieczyszczeń środowiska, zaniku tradycyjnych obyczajów i zwyczajów. Więcej na ten temat S.J. Napier, *Matter out of place: carnival, containment and cultural recovery in Miyazaki's "Spirited Away"*, „The Journal of Japanese Studies” 32, 2006, nr 2, s. 278–310.

⁴¹ Co ważne, *Spirited Away* to *anime*, które nie tylko nawiązuje do japońskiego folkloru, ale przede wszystkim też jest medium docierającym do milionów ludzi na całym świecie, wzbudzając ogromne zainteresowanie japońskimi tradycjami ludowymi, zwłaszcza w kontekście ekologii i obaw o kierunek, w jakim współczesny świat zmierza. Zob. S. Schnell, H. Hashimoto, *Guest editors introduction: revitalizing Japanese folklore*, „Asian Folklore Studies” 62, 2003, nr 2, s. 185–194.

ted Away: w krainie bogów (*Spirited Away*, reż. Miyazaki Hayao, Japonia, 2001). W świecie zdominowanym przez *yōkai* (jedyną ludzką istotą, nie licząc epizodycznego pojawienia się rodziców głównej bohaterki, jest Chihiro, dwunastoletnia dziewczynka — w wyniku dość niefortunnego zbiegu okoliczności⁴² znalazła się w miejscu, do którego nie należy, a które musi zrozumieć, aby w nim przetrwać), zarówno tych złych, jak i dobrych, przypomina się na każdym niemal kroku o tym, że zachłanność prowadzi do zguby. Zachłanność przy tym nie jest cechą typowo ludzką, występuje też w tytułowej „krainie bogów”. Wie o tym szczególnie Chihiro. Zachłanność rodziców została ukarana, zachłanność Noppera-bo⁴³ czy Yubāby⁴⁴ prowadzi do serii zgubnych dla nich zdarzeń. Z tego wszystkiego płynie skrupulatna nauka dla człowieka: pokora i dążenie do utrzymania równowagi (także w relacjach między ludźmi a naturą czy ludźmi a bóstwami, duchami) sprzyja porządkowi w świecie. W innym dziele studia Ghibli, *Szopach w natarciu* (*Heisen tanuki gassen pompoko*, reż. Takahata Isao, Japonia, 1994)⁴⁵, twórcy szczególnie położyli nacisk na galopującą, gwałtowną industrializację, dosłowną pogoń za betonem, w związku z którą ludzie przestali wierzyć w cokolwiek innego poza zyskiem. *Szopy w natarciu* to bardzo smutna diagnoza czasów, w których bogowie zostali zapomnieni, a duchy przestały budzić grozę i trwogę. Człowiek nie wierzy w konsekwencje swoich działań, pretenduje do bycia omnipotentnym. Jeśli nawet pochod stu demonów nie budzi w ludziach niepokoju, ich los wydaje się przesądzony. W *Szopach w natarciu* to *yōkai* zdeterminowane są tak, aby przejąć ster i unaocznić ludziom, do czego może doprowadzić, katastrofalna w skutkach, pogoń za zyskiem. To *yōkai* zmierzają do przywrócenia równowagi w świecie zaburzonym przez ludzką chciwość. Ludzie jawią się tutaj jako wyrachowane, pozbawione wyższych uczuć jednostki, dla których natura nie ma żadnej wartości. Podobnie jest zresztą w *Księżniczce Mononoke* (*Mononoke hime*, reż. Miyazaki Hayao, Japonia 1997). Tutaj jednak repre-

⁴² Warto przy tym zasygnalizować, że być może zbieg okoliczności można uznać za niefortunny, ale pobyt Chihiro w krainie bogów jest dla niej samej bardzo ważny. Ucieczka przed znanym jej światem do świata duchów i demonów doprowadza przecież konsekwentnie do odkrycia swojej własnej tożsamości. Tym samym realizuje się tutaj figura *kamikakushi* (dosł. ukrycie przed *kami*, przed bóstwami). Więcej na ten temat N.T. Reider, *Spirited Away: film of the fantastic and evolving Japanese folk symbols*, „Film Criticism” 29, 2005, nr 3, s. 4–27.

⁴³ *Noppera-bo*, mimo że w zasadzie nie koresponduje z żadną przypowieścią pochodzącą z folkloru japońskiego, wedle niektórych źródeł może być interpretowana jako figura młodego, samotnego Japończyka, który nie wie, jak się zaprzyjaźnić. Zob. *ibidem*, s. 19.

⁴⁴ Warto wskazać na paralele między Yubābą a pochodzącą z folkloru Yamaubą. Zob. *ibidem*, s. 11–14.

⁴⁵ Tytułowe szopy, znane pod japońskim terminem *tanuki*, odgrywają szczególną rolę w japońskim folklorze. Znane nie tylko z psotliwości, ale też siły, są wręcz doskonałą aluzją do charakteru inicjatywy, jaką podejmują w celu ratowania środowiska. Więcej na ten temat między innymi M.D. Foster, *Haunting modernity: tanuki, trains and transformation in Japan*, „Asian Ethnology” 71, 2012, nr 1, s. 3–29; V.H. Harada, *The badger in Japanese folklore*, „Asian Folklore Studies” 35, 1976, nr 1, s. 1–6.

zentantem świata *yōkai* jest ludzka księżniczka. To ona walczy i toczy (często bardzo nierówną) walkę z ludźmi, za wszelką cenę próbując ocalić naturę, jej czystość, bezkompromisowość⁴⁶. Człowiek, choć słaby, choć nie może istnieć bez natury, ma w sobie bezprecedensową naiwność, że poradzi sobie bez niej, a nawet że ją przewycięży, zdominuje, zapanuje nad nią. Relacje *yōkai* i ludzi są fatalne. Ludzie dążą do bezwzględnej dominacji, zbroją się, wszczynają konflikty, nie liczą się z nikim ani z niczym. Mając świadomość, że ingerując w rytm lasu, doprowadzą do zagłady stworzeń w nim mieszkających, pozostają głusi na jakiegokolwiek alternatywne rozwiązania. Tylko księżniczka Mononoke rozumie i odczuwa ból natury, jednoczy się z nim, przeciwstawiając się arogancji i brutalnej sile ludzi.

Z animacji studia Ghibli płynie często smutna konstatacja, traktująca o tym, że ludzie (na szczęście nie wszyscy, istnieją wyjątki) pozbawieni są skrupułów, zapomnieli (w pogoni za posiadaniem), skąd pochodzą, skąd powinni czerpać właściwą siłę i energię, w podejmowanych decyzjach pomijają rolę natury, skupiając się wyłącznie na swoim uprzywilejowaniu. *Yōkai* są tutaj bardzo często głosem samej natury, ale też tych wartości, do których Miyazaki i Takahata wracają w ujmujący, nostalgiczny sposób, ale które już dawno przebrzmiały. Co najsmutniejsze, diagnoza taka aktualna jest i dzisiaj. Natura dla wielu to dzisiaj przeszkoda, balast na drodze do osiągnięcia szczęścia. Wycinanie lasów pod nowe osiedla niesie takie samo przesłanie jak animacje studia Ghibli. W jednym i drugim przypadku priorytetem jest zysk, chciwość, poczucie władzy. Utrata kontaktu z naturą, a co za tym idzie także właśnie z *yōkai*, z duchami, z bóstwami, oznacza wyrzeczenie się tego, co rudymenarne, dzikie, proste i mistyczne jednocześnie.

Nie zawsze jednak relacja *yōkai* z ludźmi sprowadza się do wyzysku i eksploatacji ze strony gatunku ludzkiego. Bywa, że jest korzystna dla obu stron, a przy okazji sprzyja budowaniu więzi. Przykładem tego niech będzie seria *anime* (złożona z kilku sezonów, filmów pełnometrażowych i innych formatów) *Księga Przyjaciół Natsume* (*Natsume Yūjinchō*, reż. Ōmori Takahiro, Japonia, 2008). *Yōkai* w *anime* uzależnione są w znacznym stopniu od człowieka. Jest to relacja szczególna. Dla głównego bohatera — tytułowego Natsume *yōkai* to z jednej strony obciążenie (nastolatek często musi zapominać o swoich potrzebach, planach i pragnieniach), ale z drugiej strony ma z nimi niesamowitą wręcz więź. Zadaniem Natsume, posiadacza

⁴⁶ W *Księżniczce Mononoke* natura odgrywa istotną rolę. Duchy natury nawiązują tutaj do zagrożonych rdzennych wierzeń shintō w Japonii. Sama Mononoke jest przesiąknięta duchową mocą, więc jest naturalne, że identyfikuje się ją zarówno z naturą, jak i dzikością, pierwotnością. Jej walka o ochronę lasu to walka przeciwko przemysłowej eksploatacji, która w okresie powojennym zaczęła dominować w Japonii. Przesłanie *Księżniczki Mononoke* jest zatem proste: natura i człowiek muszą znaleźć sposób na współistnienie, koegzystencję, wypracowanie kompromisu. Zob. Ch. Filippone, *Ecological systems thinking in the work of Linda Stein*, „Woman’s Art Journal” 34, 2013, nr 1, s. 16; Ch. Watanabe, *Becoming one: religion development and environmentalism in a Japanese NGO in Myanmar*, Honolulu 2018, s. 70.

Księgi Przyjaciół (którą odziedziczył po babci, mającej te same co on zdolności), jest zwracanie imion *yōkai*, które zgłaszają się do niego z tą prośbą. Ma to pomóc im w uwolnieniu się od zniewolenia, na które skazała je babcia Natsume (zakłęcie czy też odebranie imion *yōkai* i uwięzienie ich w Księdze Przyjaciół dawało babci chłopaka władzę nad nimi). Natsume, który jednak niezależnie od własnej woli został „skazany” na przywrócenie ładu w świecie *yōkai*, to właśnie dzięki nim otwiera się na innych ludzi, to *yōkai* są pomostem między nim a jego ciotką (która się nim opiekuje) czy wreszcie dzięki *yōkai* jego relacje z rówieśnikami nabierają sensu, zażyłości i wartości. Dzięki *yōkai* Natsume dorasta, dojrzewa, staje się bardziej otwarty, łatwiej mu wyrażać własne emocje, konstruować myśli, definiować potrzeby.

Na bardzo podobnej koncepcji opiera się seria *Posępny Mononokean* (*Fukigen na Mononokean*, reż. Akira Iwanaga, Japonia, 2016). Główny bohater, Ashiya Hanae, to licealista, który gnębiony przez *yokai*, po wielu próbach poradzenia sobie z tą sytuacją, w końcu podejmuje decyzję o skorzystaniu z usług egzorcysty Abeno Haruitsuki i w wyniku zawiązanego porozumienia (a raczej przymusu ze strony Abeno) rozpoczynają współpracę. Współpraca ta polega przede wszystkim na odsyłaniu *yōkai*, które utkwily w świecie ludzi, ale też na rozwiązywaniu problemów ludzi z *yōkai* i problemów samych *yōkai*. W *anime yōkai* przedstawione są raczej jako istoty niegroźne, a nawet wrażliwe. Hanae jest w stosunku do nich wyrozumiały i pełen empatii, obserwuje je z uwagą, zyskując z czasem nowych przyjaciół, co przecież nie do końca mu się udaje w realnym świecie.

W *Posępnym Mononokeanie* to *yōkai* opierają się na ludziach, są od nich w jakimś stopniu uzależnione. Nie są to demony mściwe, złośliwe, ich szkodliwość jest znikoma (w przeciwieństwie do tych występujących na przykład w *Błękitnym egzorcystcie*). Relacja ludzi i *yōkai* opiera się na bezinteresowności, niesieniu pomocy. Niektóre *yōkai* wzbudzają w głównym bohaterze pozytywne uczucia (współczucie, a nawet wzruszenie czy rozczulenie), inne zupełną neutralność, ale żadne z nich nie prowokują otwartej wrogości. Świat *yōkai* nie zagraża światu ludzkiemu i nawet jeśli któreś z nich przez przypadek znajdzie się w ludzkim świecie, w ogólnym rozrachunku nie wpływa to na ludzką egzystencję.

Ciekawym konceptem serii, w której relacja ludzi i *yōkai* wykracza poza wszystko to, o czym już wspomniano, jest *Jak zostałam bóstwem* (*Kamisama Hajime-mashita*, reż. Daichi Akitarō, Japonia, 2012–). Główna bohaterka Nanami, doświadczona przez życie (nieżyjąca matka i ojciec hazardzista, który pozbawił ją dachu nad głową), znajduje schronienie w bardzo zaniedbanej świątyni, stając się opiekunką tego miejsca, a jej chowańcem (w wyniku niespodziewanego splotu wydarzeń) zostaje bardzo potężny lisi *yōkai* — Tomoe⁴⁷. Sęk w tym, że stosunki między

⁴⁷ Sięgnięcie po figurę *kitsune* w *Jak zostałam bóstwem* i budowanie relacji między akurat tym *yōkai* a człowiekiem wydaje się szczególnie znaczące, jeśli uwzględni się rolę *kitsune* w folklorze japońskim. Warto tu przytoczyć chociaż kilka pozycji literaturowych, które wskazują na naturę lisów, ich umiejętności, zdolności i miejsce w japońskim folklorze. Zob. U.A. Casal, *The goblin fox and bad-*

nimi, choć początkowo dalekie od ideału, przeradzają się w niezwykle mocną więź, a z czasem oboje zdają sobie sprawę z łączącego ich uczucia. Choć taki koncept wydaje się absurdalny (świat ludzi i *yōkai* nie ma prawa koegzystować w takim wymiarze, w jakim chcieliby tego Nanami i Tomoe), o dziwo zdaje egzamin. Relacje między Nanami a poszczególnymi *yōkai* występującymi w *anime* (pominawszy największych antagonistów jej i Tomoe) nie tylko układają się wspaniale, ale też jej relacje z ludźmi, szkolne przyjaźnie zostają umocnione. Wszystko dzięki temu, że jej życie w świątyni, obowiązki, jakie przejęła, a także świadomość bycia zaopiekowaną przez istoty nadnaturalne wzmocniły jej pewność siebie, uszczęśliwiły, dodały otuchy i motywacji (przede wszystkim motywacji do życia i walki o samą siebie, ale też o przyszłość). Nie tylko Nanami i Tomoe dzięki swojej relacji, bliskości i oddaniu zyskują. Kolejnym duetem złożonym z *yōkai* i człowieka jest Numano Himemiko (księżniczka-sum, władczyni bagien Tataru) i Urashima Kotarō (nieśmiały chłopak, który ma wielkie trudności w nawiązywaniu jakichkolwiek relacji z ludźmi). To dzięki Himemiko Kotarō staje się odważniejszy, pewniejszy siebie, bardziej otwarty na ludzi. Nawet gdy dowiaduje się, że Himemiko jest *yōkai* (i czuje się przez chwilę oszukany), nie zajmuje mu dużo czasu uświadomienie sobie, że księżniczka-sum jest miłością jego życia i to dla niej musi i chce być silniejszy.

Szczególną rolę w relacjach ludzi i *yōkai* odgrywa Ai Enma, główna bohaterka *Piekielnej dziewczyny* (*Jigoku Shōjo*, reż. Hiroshi Watanabe, Japonia, 2005–2006). *Anime* czerpie z motywu legend miejskich. Jego koncept opiera się na wzywaniu Enmy, za pomocą medium, jakim jest strona internetowa (wcześniej medium było inne i zależało od postępu technologicznego), do ludzi, którzy za cenę własnej duszy (zobowiązani są jej się wyrzec, ale dopiero po śmierci) zawierają z nią kontrakt, aby ta dokonała w ich imieniu zemsty. Każda z przytaczanych historii jest inna, choć najczęściej łączy je próba rozprawienia się z przemocą, prześladowaniem, molestowaniem czy stalkingiem. Enma to *yōkai* z bardzo trudną, bardzo przemocową historią w tle. Ona sama zmuszona, wbrew sobie, do pełnienia misji, stając się posłańcem ludzkiej nienawiści, wykonuje ją bardzo skrupulatnie, nawet gdy zabijana i wysyłana do piekła osoba jest niewinna. Enma wraz ze swoimi towarzyszami (Wanyūdō — czyli lewym kołem powozu, które stało się *yōkai* i straszyci ludzi, Ichimokurenem — czyli *yōkai* w formie katany, którą Enma znalazła na polu bitwy, a która po wyciągnięciu przeistoczyła się w istotę ludzką, i Hone Onna — prostytutką, która została zabita i wrzucona do rzeki, straszyci ludzi w formie szkieletu) jest potrzebna ludziom. Oni sami nie są zdolni podjąć decyzji o zemście, potrzebują impulsu, wydaje im się, że nie zostaną za to rozliczeni, że ich wina będzie mniejsza, jeśli nie będą wykonawcami.

ger and other witch animals in Japan, „Folklore Studies” 18, 1959, s. 1–93; M. Furmanik-Kowalska, *Ikona grafia jenotów, lisów i japońskich demonów w filmie „Szopy w natarciu. Pom Poko”*, [w:] *Studio Ghibli. Miejsce filmu animowanego w japońskiej kulturze*, red. J. Zaremba-Penk, M. Lisiecki, Toruń 2012, s. 199–214.

Nie można powiedzieć, że relacja ludzi i *yōkai* w *Piekielnej dziewczynie* przynosi cokolwiek dobrego. Owszem, są to wymierne korzyści dla każdej ze stron (Enma zyskuje kolejną duszę, a każdy z „zakontraktowanych” ludzi uzyskuje krótkotrwały spokój i poczucie satysfakcji), nie ma w tym jednak nic pozytywnego. Enma jest narzędziem w rękach ludzi (choć mogłoby się wydawać, że jest właśnie na odwrót), tak samo jak była narzędziem wiele lat wcześniej. Nie jest w stanie przeciwstawić się temu, jej los został przesądzony. Ludzie, którzy zwracają się do Enmy, są z kolei tak sfrustrowani, złamani, że nawet wizja piekła nie powstrzymuje ich od zawarcia (jakże przecież dla nich niekorzystnego, tyle że „odroczonego”) układu. W tej relacji (w dłuższej perspektywie) nikt nie zyskuje, nikt nie zaznaje szczęścia, ludzie i *yōkai* mogą żyć obok siebie, ale nie ma tutaj mowy o budowaniu głębszych relacji, wszystko opiera się jednak na pierwotnych instynktach i bodźcach: strachu, złości, pragnieniu zemsty, niepokoju.

PODSUMOWANIE

Złożoność i wieloznaczność terminu *yōkai* sprawia, że bardzo trudno przyjąć jedną definicję, która odpowiadałaby każdemu z przedstawień tych stworzeń. Należy mieć bowiem świadomość, że *yōkai* to byty zróżnicowane — bardziej humanoidalne, mogące wzbudzać lęk, strach i niepokój, a czasem też rozbawić, ale też byty swoim wyglądem czy cechami charakteru podobne do zwierząt, przerażające, budzące dyskomfort. Podobnie w *anime* przedstawienia *yōkai* bywają bardzo zróżnicowane. W ramach analizowanego zagadnienia podjęłam próbę przedstawienia tylko części *anime*, w których są *yōkai*, wybierając tytuły ukazujące ich świat w sposób różny.

Yōkai obecne są w kulturze już we wczesnych jej wiekach. Wzrost popularności tematu *yōkai* nastąpił w Edo. Figurą *yōkai* zaczęto posługiwać się w kategoriach przestrogi, pojawiała się w kontekście ludzkich relacji czy zemsty z za grobu. Z czasem wzbudzanie zwykłego strachu zeszło na dalszy plan, a *yōkai* stały się nośnikiem ludzkich lęków, obsesji i niepokoju. Ich popularność nie zmniejszyła się wraz z kolejnymi wiekami, wręcz przybrała na sile, zwłaszcza w XX i XXI wieku, stając się ważnym elementem krajobrazu popkultury.

Trudno o lepsze pole eksploatacji figury *yōkai* niż *anime*. Mając na względzie przykłady omawiane w tym tekście, udało mi się ustalić, że *yōkai* wykorzystywane są przez twórców bardzo zróżnicowanie. Tym samym można wskazać na istnienie kilku tendencji.

Istnieją animacje odwołujące się do tak zwanych *yōkai* właściwych, pochodzących z Japonii; zaliczyć do nich można przytaczane wcześniej *anime* studia Ghibli, na czele ze *Sprited Away: w krainie bogów*. W obrazie tym pojawia się nawiązanie do na przykład Yama-uby (starej górskiej wiedźmy o odraźającym wyglądzie, groźnej zwłaszcza dla wędrowców, ale też znanej z porwania dzieci, które tuczy i po-

zera. Uchodzi ona jednak także za dobrą, cierpliwą i kochającą matkę — wychowała w końcu legendarnego wojownika Kintaro), której figurę można bezpośrednio zestawić z Yubabą. Z kolei w *Szopach w natarciu*, oprócz głównych bohaterów opowieści — *tanuki* (jenotów, zdolnych do transformacji rubasznych istot mocno osadzonych w japońskim folklorze), pojawiają się też inne *yōkai*, takie jak na przykład *kitsune* czy *kappa*. Podobnie jak animacje ze studia Ghibli także w *Księżdzie przyjaciół Natsume* czy w *Jak zostałam bóstwem* pojawiają się istoty, które ściśle powiązane są z rodzimym japońskim folklorem i mitologią (*kitsune*, białe węże, smoki, a nawet *maneki neko*). Co ciekawe, *yōkai* pochodzenia japońskiego to strażnicy natury i porządku, ich obecność tworzyć ma przeciwwagę dla postępującej industrializacji, pogoni za kapitalizmem i konsumpcjonizmem. Te *yōkai* mogą wejść w relację z człowiekiem, dać z siebie dużo, ale też oczekiwać od ludzi zmiany postępowania, autorefleksji. Zadaniem *yōkai* jest uzmysłowienie ludziom, co ma prawdziwą wartość (rodzina, przyjaźń, natura), a także zachęcenie do budowania stałych, wartościowych relacji z innymi.

Istnieją jednak *anime*, które czerpiąc z folkloru okcydentalnego, traktują o *yōkai* mogących być odbiciem i symbolem chciwości, wyrachowania, egoizmu, ludzkich żądz i słabości. W *Mieczu zabójcy demonów* *yōkai* są bezwzględne, demoniczne, pełne nienawiści i skłonne zniszczyć cały ludzki rodzaj. Przypominają w dużej mierze zachodnie wampiry (żywią się krwią, boją się światła dziennego, mogą poruszać się wyłącznie po zmroku). W *Błękitnym egzorcycie* ludzie także nie będą w stanie dojść do żadnego porozumienia z *yōkai*, które są mściwe i zepsute. One same pod względem wizerunkowym czerpią wiele z dziedzictwa zachodniego, a nawet jeśli nie zachodniego, to niejapońskiego (jak na przykład biblijnego, na co wskazują już same imiona demonów: Azazel, Astaroth czy Behemoth, mitologii celtyckiej — o czym może świadczyć chociażby obecność *ketto shii*, nawiązującego do kota *sith* czy mitologii arabskiej — obecność ghouli w *anime*) jakby celowo uwypuklając różnice między tym, co rodzime (japońskie), bezpieczne, znane (reprezentantem tego mają być ci, którzy opowiadają się po dobrej stronie „mocy”, społeczeństwo japońskie, bezbronni ludzie i walczący z demonami egzorcyci), a tym, co obce, nieznanne, podłe, wyrachowane i zepsute (wszystkie demony, których rodowód można identyfikować z kulturą obcą, zachodnią). W *Mistrzach przekłętej techniki* przekłete dusze czerpią sadystyczną satysfakcję z dręczenia, niszczenia ludzi, lubią bawić się ich emocjami. Ich zdaniem najlepiej by było, gdyby całkowicie zniknęli ze świata. *Yōkai* w tym *anime* to wyraz kumulacji złych emocji i negatywnych uczuć, złego nastawienia do ludzi i otaczającego świata.

Bywa jednak, że ludzie są gorsi od samych demonów, bardziej bezwzględni, nielojalni i okrutni. Tak wygląda świat przedstawiony w *Kuroshitsuji: mrocznym kamerdynerze*. Układ między człowiekiem a demonem opiera się na faustowskim schemacie, ale to demon chroni człowieka przed złem, podłością, wyzyskiem, definiując więź, którą można określić mianem przywiązania czy nawet przyjaźni.

Relacji ludzi i *yōkai* nie można więc określić w sposób jednoznaczny — jako dobrej lub złej, ważnej czy mało istotnej, korzystnej dla ludzi czy wręcz przeciwnie. Wszystko zależy od bardzo wielu czynników. Co jednak ciekawe i co może tworzyć punkt wyjścia do przyszłych rozważań: japońskim *yōkai* przydaje się nieco inną wagę i rolę niż *yōkai* określanym mianem „zachodnich” (z nielicznymi wyjątkami). Te pierwsze są najczęściej bardziej wyrozumiałe względem ludzi, opiekuńcze, wybaczące, chętniej nawiązujące relacje z ludźmi i nawet jeśli dają im nauczkę, czynią to po to, aby skonfrontować ich z prawdziwymi wartościami i tym, na co należy zwracać uwagę w życiu. W przypadku *yōkai* „zachodnich” wejście w relacje z nimi wydaje się praktycznie niemożliwe, są okrutne, barbarzyńskie, skupione na własnych celach i korzyściach.

THE COEXISTENCE OF *YŌKAI* AND PEOPLE IN JAPANESE CULTURE BASED ON SELECTED ANIME FILMS AND SERIES

Summary

The aim of this article is to present *yōkai* in culture: literature, film and anime. In addition, it is equally important to discuss the part *yōkai* play in mythology and folklore and how it is related to popular culture, as well as their definition. The subject of the research will be selected anime titles in which *yōkai* have a special relationship with people. The consequences of these relationships will also be discussed.



Studia
Filmoznawcze
42
Wrocław 2022

Tomasz Poborca

ORCID: 0000-0001-5560-0677

Uniwersytet Łódzki

BALLADA O ADAPTACJI — GDZIE KRYJE SIĘ SENS KOLEJNEJ PIEŚNI O NARAYAMIE?

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.42.4>

Kiedy Shōhei Imamura prezentował *Balladę o Narayamie* (*Narayama bushikō*, 1983) na festiwalu w Cannes, skąd ostatecznie wyjechał ze Złotą Palmą, w kręgu krytyków — filmowych i literackich — zawrzało. Nie tylko ze względu na skrajnie naturalistyczny, czasami oburzająco drastyczny¹ obraz pierwotnych instynktów ludzkich, których czytelną paralelę w utworze Japończyka stał się świat zwierząt — codzienne zwyczaje gadów, płazów i ptaków, lecz także z powodu odkrywczego podejścia do wcześniej adaptowanej treści². Potrzeba dyskusji nad swobodą adaptacyjną i jej wymiarem pragmatycznym — celowością obranych środków — wydaje się istotna i zasadna w wypadku dzieła, którego źródłem jest opowiadanie Shichirō Fukazawy, samo będące komentarzem i trawestacją ludowych pieśni, pierwotnie przeniesionych na ekran przez Keisukego Kinoshitę³. W tym kontekście nie dziwi, że polscy publicyści w tekstach traktujących o filmie Imamury często porównywali go z utworem z 1958 roku, z którym mogli się zapoznać podczas telewizyjnych transmisji⁴:

¹ Zob. J. Górzński, *Dziś trzeba mamę zanieść na górę*, „Film” 1984, nr 23, s. 11.

² Należy zaznaczyć, że nagroda na canneńskim festiwalu była pierwszym takim laurem ofiarowanym ponownej adaptacji tego samego materiału źródłowego. Zob. S. Wyszomirski, *Palma dla góry śmierci*, „Kino” 1983, nr 5, s. 46–47.

³ Opowiadanie Fukazawy doczekało się też adaptacji poza granicami Japonii. W 1963 r. tego zadania podjął się Kim Ki-young, realizując *Goryeo jang*.

⁴ Doświadczenie telewizyjnego seansu wspomina Gwidon Jakubowski. Niestety nie podaje daty owej transmisji. Zob. *Ballada o Narayamie*, oprac. G. Jakubowski, „Filmowy Serwis Prasowy” 1985, nr 17, s. 14.

W przeciwieństwie jednak do wersji Kinoshity [...] traktującej literacki pierwowzór w sposób stylizowany na wzór teatru kabuki, Imamura wybrał realizm — nakręcił film w naturalnej scenerii i w naturalnym oświetleniu czterech pór roku⁵;

W sposób znacznie bardziej dramatyczny, a nawet znacznie bardziej brutalny niż Kinoshita — obnażył [Imamura — T.P.] człowieka jako istotę podlegającą prawom biologicznym, a także wytworzony przez siebie zasadom kulturowym⁶.

Trudno w rodzimej prasie i literaturze przedmiotu z czasu premiery filmu odnaleźć artykuły poświęcone wyłącznie pierwszej z adaptacji opowiadania Fukazawy⁷. Tym bardziej należy odnotować liczne odwołania do utworu Kinoshity wśród wypowiedzi krytyków, którzy otwarcie przyznawali się do niezajomości literackiego pierwowzoru, a każde źródło nowych informacji — zaczerpniętych z zagranicznej prasy lub wywiadów⁸ — pozwalało im na kolejne odczytanie warstwy semantycznej utworu, co do której nie byli wcale zgodni. Bariera kulturowa i stan wiedzy antropologicznej są jednymi z powodów tej polisemii interpretacyjnej⁹, jednak analiza operacji adaptacyjnych, jakimi posłużyli się zarówno Imamura, jak i Kinoshita, pozwala na refleksję dotyczącą celów przyświecających obu reżyserom. Posługując się metodą „dochodzeniową” i wykazując różnicę w stosunku do oryginalnego tekstu oraz przyglądając się kontekstom historycznym i dyskursowi prasowemu, postaram się wskazać nie tylko sens zawarty w jego kolejnych przekładach, lecz także sens powtórnej adaptacji. Wykazana asymetria badanych utworów, jeśli taka naprawdę istnieje, powinna w jakimś stopniu przybliżyć nas do odpowiedzi na pytanie, dlaczego każdy z twórców podążył zupełnie inną drogą, co ten wybór mówi o nich i japońskim społeczeństwie ich czasów, oraz zaspokoić ciekawość polskiej krytyki

⁵ *Ibidem*.

⁶ M. Melanowicz, *Uroda życia i rytuał śmierci*, „Film” 1985, nr 50, s. 8.

⁷ Warto zauważyć, że fragment poświęcony przez Adama Garbicza filmowi Kinoshity powstał już po premierze wersji Imamury. Analogicznie dzieje się w wypadku publikacji Stanisława Janickiego. Z kolei odpowiednie tomy *Historii kina* pod redakcją Tadeusza Lubelskiego zupełnie pomijają jego premierę, mimo że Krzysztof Loska twórczość Kinoshity znał i opisywał w innych tekstach. Zob. A. Garbicz, J. Klinowski, *Kino wehikuł magiczny. Przewodnik osiągnięć filmu fabularnego. Podróż druga, 1950–1959*, Kraków 1987, s. 330–332; S. Janicki, *Film japoński: fakty, dzieła, twórcy*, Warszawa 1982, s. 111; K. Loska, *Japonia między tradycją i nowoczesnością*, [w:] *Historia kina*, t. 2. *Kino klasyczne*, red. T. Lubelski, R. Syska, I. Sowińska, Kraków 2011; K. Loska, *Mistrzowie kina japońskiego*, Kraków 2015, s. 209–217.

⁸ Zob. J. Górzański, *Dziś o tym samym inaczej*, „Film” 1984, nr 24, s. 8.

⁹ Interpretacyjna polisemia lub wieloznaczniowość utworu w kontekście podmiotu odbiorczego wydają się trafными terminami, które pozwalają uciec od esencjonalistycznego charakteru analizy tekstu filmowego. Wspomniane przeze mnie „przeszkody” są czynnikami — być może — zmieniającymi sens, ale nie determinują poprawności jego odczytania. O istotnej zmianie w badaniach nad japońskim kinem i odejściem od tak idealistycznego myślenia o nim wspomina Dawid Głównia w *Początkach kina w Japonii*. Zob. D. Głównia, *Początki kina w Japonii na tle przemian społeczno-politycznych kraju*, Wrocław 2020, s. 11–28.

lat osiemdziesiątych¹⁰, która pytała: „Co daje nam film Imamury, czego uczy? Na to pytanie nie ma jednoznacznej odpowiedzi, bowiem odmienność widzenia i odmienność kultury stawia różne bariery, wyzwała różne i sprzeczne interpretacje”¹¹.

W tym celu przyjrzyć się serii adaptacyjnej, na którą składają się źródłowy materiał literacki i dwa utwory filmowe, oraz, posługując się nomenklaturą Marka Hendrykowskiego¹² zaczerpniętą z greckiej retoryki, wskażę, jakich operacji adaptacyjnych można się w nich doszukać, a następnie zastanowię się nad ich funkcją w semantycznej strukturze każdego dzieła. Nie jest celem tej analizy wskazanie jedynej słusznej teorii adaptacji, których kierunek na osi diachronicznej celnie uwieczniła Alicja Helman we *Wprowadzeniu do Twórczej zdrady. Filmowe adaptacje literatury*. Polska filmoznawczyni wskazała na tendencje, które odpowiadają analogicznym przemianom w innych naukach — od aporycznego pojęcia wierności i prymatu oryginału, przez podejście semiologiczne i przeniesienie ciężaru na podmiot odbiorczy, po postmodernistyczne teorie sytuujące tekst w otwartej i dynamicznie zmieniającej się sieci znaczeń¹³. Skoro, w duchu Helman, „należy pisać nie o adaptacji w ogóle, lecz o adaptacjach”¹⁴ i „ostatecznie [...] liczy się przede wszystkim autonomiczna wartość filmu”¹⁵, to i prezentowany tekst będzie próbą przyjrzenia się materiałowi źródłowemu i jego adaptacjom nie pod kątem wierności, ale artystycznych wartości ukrytych w mniej lub bardziej subtelnych różnicach.

BALLADA O NARAYAMIE — POWIEŚĆ

Opublikowana w 1956 roku w czasopiśmie „Chūō kōron” *Ballada o Narayamie*, a rok później wydana w wersji książkowej, była pierwszym opowiadaniem Shichirō Fukazawy. Ten udany debiut został natychmiast doceniony przez grono japońskich krytyków literackich. Na fali popularności lekturze tekstu oddali się także Imamura, piastujący w tamtym czasie na planie filmowym jedynie stanowisko asystenckie, oraz Kinoshita — już wtedy uznany i nagradzany przez japońskie fe-

¹⁰ Analizując filmy Yasujirō Ozu i Akiry Kurosawy, Aneta Pierzchała przywołuje strategie etnograficzne i antropologiczne, jakie stosowane były w XX w. zarówno przez europejskich badaczy, jak i przez podmioty rynkowe „cywilizacji pieniądza”. Chociaż jej próba krystalizacji pojęcia „japońskość” z wykorzystaniem psychoanalitycznej koncepcji Obcego nosi znamiona esencjalizmu, znak zapytania uwzględniony w tytule książki *Obcość przezwyciężona? Film japoński a kultura europejska* oraz wieńcząca ją konstatacja wskazują na brak jednoznacznej odpowiedzi — sugerują jedynie znaczenie odmiennej perspektywy: „Obcość przezwyciężona? Przezwyciężana, ale nigdy przezwyciężona”. Zob. A. Pierzchała, *Obcość przezwyciężona? Film japoński a kultura europejska*, Kraków 2005.

¹¹ A. Ledóchowski, (rec.) *Ballada o Narayamie*, „Film” 1983, nr 27, s. 21.

¹² Zob. M. Hendrykowski, *Współczesna adaptacja filmowa*, Poznań 2014, s. 78–84.

¹³ Zob. A. Helman, *Twórcza zdrada: filmowe adaptacje literatury*, Poznań 2011, s. 7–26.

¹⁴ *Ibidem*, s. 26.

¹⁵ *Ibidem*.

stiwale reżyser, który zaledwie dwa lata później zachwyci widownię swoją wizją opisaną przez Fukazawę historii.

Fabula powieści rozgrywa się w hermetycznym środowisku górskiej japońskiej wsi, której obyczaje zostają przybliżone przez pryzmat losów starej matki i jej opiekuńczego syna. Podmiotów fokalizujących w literackiej wersji jest jednak więcej. Autor swobodnie, choć czasem stanowczo, posługuje się zarówno introspekcjami, jak i odnarratorskimi wyjaśnieniami, które pomagają w zrozumieniu przedstawianego środowiska i jego *logos* pełnego idiosynkratycznych rytuałów. Uwagi czytelnika nie umyka jednak fakt, że to Orin, która przygotowuje się do ostatniej podróży, jest pierwszoplanową bohaterką i protagonistką opowiadania. Reguły, ustanowione przez pokolenia żyjących u podnóża góry mieszkańców i usankcjonowane religijnym mistycyzmem, nakazują członkom wspólnoty, by wspiąć się na szczyt Narayamy, gdy nadejdzie siedemdziesiąta wiosna, i tam wydać ostatnie tchnienie.

Prawdziwą przyczyną odejścia starsuszków na miejsce ostatecznego spoczynku jest niedostatek ekonomiczny powiększającej się rodziny i wiążący się z tym brak pożywienia. Z tego powodu pokolenie wchodzące w dorosłość jest zniechęcane do wczesnego ożenku oraz — co się z tym wiąże — sprowadzania na gospodarstwo „błogosławieństwa” (a raczej kary) w postaci kolejnej „gęby do wykarmienia”. Szczegółowy opis harmonogramu gotowania białego ryżu, który konsumuje się wyłącznie w sytuacjach wyjątkowych i odświętnych, ma na celu podkreślenie wagi, jaką przykłada się do pokarmu i pracy w polu. Jakikolwiek wykroczenie przeciw tradycji sumiennej i systematycznej harówki, echem odbijającej zmiany pór roku, wiąże się z surową karą. Sąd na złodziejach zapasów żywności jest bezlitosny i nie pozostawia im wyboru — ucieczka, dalsza kradzież lub śmierć z głodu. Fukazawa prezentuje taki samosąd na kartach powieści — mieszkańcy wioski linczują całą rodzinę oskarżonego (nie tylko przyłapanego na gorącym uczynku mężczyznę) i dzielą między siebie odzyskane łupy. Zwyczaj nakazuje prędką reakcję, a więc wszyscy chętni przed chatą zbrodniarzy powinni przybiec boso. „Takiego, co by się obuł, czeka »workówka«; bić przyszedł, a bywa, że jego samego pobili”.

Informacje o przedstawianym świecie i mechanizmach jego funkcjonowania Fukazawa często wprowadza za pomocą pieśni czy raczej krótkich kilkuwersowych ludowych przyśpiewek, których szyk i słowa zmieniane są w zależności od sytuacji i osoby śpiewającego. Słowotwórcze igraszki są zresztą jedną z ulubionych zabaw Kesakichiego, syna Tatsuheia i wnuka Orin, który dogryza starsuszcze, zawodząc o trzydziestotrzyzębnym demonie lub przypominając o jej rychłej podróży na Narayamę. Uzębienie babki, nadzwyczajnie wytrzymałe na upływ czasu, jest dla niej powodem do wstydu. Nie wypada, by w tym wieku dopisywał jej tak wielki apetyt — nie w środowisku, w którym wymiana pokoleniowa jest ściśle powiązana z zawartością rodzinnego garnka. Kobieta ma jeszcze jedno zmartwienie. Bohaterka chciałaby przed śmiercią zeswatać swego syna-wdowca i odejść w spokój, ze świadomością obecności kobiecej ręki w domu. Kiedy w dzień Zadaszek

niebiosa zsyłają wdówkę Tamę z sąsiedniej wioski, wybija sobie zęby i zaczyna przygotowania do wyprawy w góry. Przedtem dosłownie „nawiedza” świąteczny festyn i przerywa tańce, strasząc dzieci „odświeżonym”, pozbawionym siekaczy, obliczem. Przyśpiewka Kesakichiego okazuje się prorocza — kobieta przeobraziła się w bezzębnego demona, którym rodzice będą budzić lęk u swoich pociech¹⁶.

Gotowa na odejście Orin prosi syna o zebranie rady mędrców, którzy przekazują jej swoje doświadczenia z górskiej ścieżki. Następnego dnia skoro świt Tetsuhei zakłada wiklinowe nosidełko na plecy, na nim umieszcza staruszkę i wyruszają w ciszy ku jeszcze nieośnieżonym szczytom. Droga jest długa, kręta, a im bliżej celu, tym więcej trupów pokrywa zbocza góry, które raz po raz uświadamiają mężczyźnie, że niedługo przyjdzie moment pożegnania z matką. Zostawiając ukochaną rodzicielkę w samotności i powoli drepcząc z powrotem w dół, Tetsuhei zauważa spadające płatki śniegu — zgodnie z przepowiednią Orin. Uradowany łamie wszelkie zakazy, wraca na szczyt, gdzie jeszcze raz żegna się z matką. Zanim przekroczy próg chaty, w której życie zaczęło płynąć dalej niczym woda w przydrożnym strumyku, spotka innego starca w drodze na Narayamę — niepokodzonego z losem i obowiązku sznurem przez własnego syna. Ten, zmęczony tułaczką, spycha go w przepaść.

Fukazawa w sposób bardzo wyważony i obiektywny maluje pejzaż górskiej wioski, pozostającej beznamietną i bierną wobec sił natury oraz przemian kulturowych. Z opowiadania wyłania się obraz harmonii i pogodzenia z dwoma porządkami — prawem biologicznej cykliczności i ludzkimi konstruktami społecznymi, mającymi tłumić zwierzęce popędy i instynkty. To orientalna pocztówka, której udaje się uchwycić sens życia w chwili przemian, kiedy rozwój cywilizacyjny nabiera dopiero rozpędu.

POCHWAŁA RYTUAŁU — BALLADA KINOSHITY

Kluczowym w zrozumieniu translacji Kinoshity fragmentem powieści jest ten, w którym narrator pochwalnie wypowiada się o melodyjności słów Kesakichiego: „brzmi jak pieśń pielgrzymia, wzruszająco, aż lzy wyciska — zupełnie jak recytacja *naniwa-bushi*”¹⁷. *Naniwa-bushi* jest formą śpiewu o charakterze narracyjnym,

¹⁶ Opisana scena nabiera szczególnego znaczenia w kontekście niejednoznacznego charakteru legendarnych górskich staruszek, o którym wspomina Krzysztof Loska, posiłkując się analizą Agnieszki Kozyry: „W japońskich opowieściach niesamowitych ma ona zazwyczaj odrażającą postać, jest niebezpieczna dla ludzi, czasem nie jest jednak demonem, ale Duchem Gór, uosobieniem miłosierdzia, który z powodu współczucia dla ludzi nie potrafi uwolnić się od ziemskich spraw”. K. Loska, *Mistrzowie kina japońskiego*, s. 213. To uwaga istotna ze względu na problemy zachodniego widza z poprawną identyfikacją moralnych pobudek i motywacji ekranowych demonów, na co zwracał uwagę Tadao Sato. Zob. T. Sato, *Od urazy do upiora*, przeł. W. Wertenstein, „Kino” 1984, nr 10, s. 40–43.

¹⁷ S. Fukazawa, *Ballada o Narayamie*, przeł. B. Yonekawa, [w:] *Ballada o Narayamie: opowieści niesamowite z prozy japońskiej*, red. B. Yonekawa, Warszawa 1986, s. 273.

a więc w pełni nadającą się do odtworzenia pieśni zawartych w tekście Fukazawy. Reżyser korzysta z tej metody, by sportretować wnuka Orin, w odpowiednich momentach przybierając za akompaniament muzyczny tradycyjne dźwięki shamisenu. Japończyk idzie o krok dalej. Kinoshita całą *Balladę o Narayamie* (1958) zamyka niejako w formie pieśni, a wykorzystuje do tego celu stylizację radykalnie teatralną (między innymi ostentacyjnie sztuczna scenografia i nienaturalne oświetlenie), nawiązującą do tradycji klasycznych przedstawień kabuki¹⁸, co pozwala mu również na wprowadzenie postaci *gidayū*¹⁹ — pozadiegetycznego narratora.

Odziany w czerń mężczyzna rozpoczyna przedstawienie i stojąc na tle pasiastej kurtyny, wygłasza — w brechtowskim stylu — zarys fabuły oraz zapowiada przyszłe wydarzenia. Wtem kurtyna zostaje ściągnięta, a ekran wypełnia absolutnie hipnotyzująca feeria kolorów, malowanych rekwizytów i tła oraz fantastyczne (!) oświetlenie. Od tej chwili odbiorca jest świadkiem bardzo mocno osadzonej w teatralnej estetyce adaptacji tekstu Fukazawy, lecz tylko nieznacznie odbiegającej od niego fabularnie. Rama narracyjna, która ustanawia dystans emocjonalny i utrudnia identyfikację widza z protagonistą, ma jeszcze jedno, dość oczywiste, zadanie. Sama w sobie jest bowiem pewnym rytuałem i od pierwszych minut wskazuje na istotę powtarzanych aktów — wypowiedzi performatywnych, które umiejscawiają podmiot na scenie życia.

Nie tylko narrator i scenografia imitują rozwiązania zapożyczone z teatru. Również ruchy kamery podporządkowane są możliwościom inscenizacji scenicznej i sposobom obracania rekwizytów czy przemieszczaniu się całych platform typowych dla tego medium²⁰. Manipulacja oświetleniem w czasie rzeczywistym jest podstawowym narzędziem budowania atmosfery — jej nagłych zmian. Operując kontrastującymi barwami w trakcie pojedynczego ujęcia, Kinoshita podkreśla symbolikę gestu, wyabstrahowanego z sensoryczno-motorycznego porządku diegezy dla uwznioślenia jego konsekwencji. W tych przypadkach najczęściej pierwszy plan zostaje wyłączony całkowicie z zasięgu lamp, podczas gdy plan dalszy traktowany jest ich pełną mocą, ruch zaś kamery powoduje płynną zamianę miejsc — w przestrzeni studia i w przestrzeni świata przedstawionego. Jeszcze śmielszym rozwiązaniem jest nagle opuszczenie tła znajdującego się za którymś z bohaterów — jakby siłą zerwane z trzymających je uchwytów, odkrywa zupełnie nową scenery, którą wcześniej zasłaniało. Takie ostentacyjne epatowanie sztucznością pełni funkcję analogiczną do obecności *gidayū* w otwierającej scenie — ma zwrócić uwagę odbiorcy na teatralność rzeczywistości i miejsce człowieka w przedstawieniu, którego — jak pisze Erving Goffman — ten jest jednocześnie reżyserem i aktorem²¹.

¹⁸ Zob. K.I. McDonald, *Japanese Classical Theater in Films*, Cranbury 1994, s. 114.

¹⁹ Zob. *ibidem*, s. 115.

²⁰ Zob. *ibidem*, s. 118.

²¹ Krzysztof Rutkowski komentuje polskie tłumaczenie dzieła Goffmana, zauważając, że „tłumaczenie to zaciera złożone znaczenie wyrazu *self*, w którym zawiera się podmiotowy moment *ego* oraz subtelny moment wychylenia ku innym, przekroczenia »ja« w ruchu »od siebie«. Zestawiając

Historia Tetsuheia i Orin pozostaje w adaptacji Kinoshity niemal niezmieniona, a wspomniane wcześniej rozwiązania i zabiegi służą przesunięciu akcentu z jednego aspektu wiejskiego życia na drugi — między kulturotwórczymi rytuałami a seksualnymi aktami oraz naturalnymi popędami. Tego samego dokona Imamura, kierując się w stronę przeciwną. Z powodu względnie centralnego położenia tekstu źródłowego pośród obu utworów filmowych można uznać je zarówno za przejawy transakcentacji, jak i amplifikacji. Każdy z reżyserów przenosi akcent zgodnie z własną strategią i celem, jaki stawia swojemu utworowi — ze środka tego spektrum potencjalnych interpretacji (oryginalnego tekstu) w stronę aktualizacji modelowanej za pomocą środków czysto formalnych. Łatwo znaleźć pewne konkretne operacje adaptacyjne, które służą tym transpozycjom.

Wcześniej wymieniona została część addycji, których dokonuje Kinoshita (*gidayū* i sceniczna rama narracyjna), lecz ich lista jest dłuższa. Bardzo istotnym elementem filmowej fabuły jest sposób radzenia sobie ze złodziejami. Chociaż proces odbioru skradzionych dóbr wiernie oddaje wydarzenia opisane w powieści, reżyser dopisuje dalszy ciąg tego wątku. Kiedy Orin pokazuje Tamie, jak łapać nocą pstrągi w górskim potoku²², przypadkiem stają się świadkami tego, jak grupa wieśniaków wynosi rodzinę złodziei poza teren wioski. To ujęcie dostarcza nowych informacji i podkreśla stosunek społeczności do niecznych występków przeciw kolektywnemu dobrobytowi rodzin, już i tak ledwo wiążących koniec z końcem w tej zapomnianej dolinie. Sposób pożegnania pasożytów świadczy o istnieniu kolejnego rytuału — być może nie jest to pierwszy raz, gdy wieś pozbywa się szkodników w ten sposób.

Modyfikacji podlega także sekwencja podróży na szczyt Narayamy, w tym wypadku Kinoshita posługuje się inwersją i substytucją. Przewraca szereg zdarzeń, sytuując spotkanie z Matą i jego związanym ojcem przed opadami śniegu, oraz pozwala bohaterom wejść w interakcję, która kończy się szamotaniną i podzieleniem losu starca przez jego syna — on także spada w przepaść, skąd unosi się „wielka, kłębiasta, ciemna chmura kruków”²³. Śmierć nosi tu znamię przypadku, ale tak wielka zmiana musi czemuś służyć. Być może to kara wymierzona przez los i boga góry za brak szacunku do ojca, który za życia musiał prosić sąsiadów o miskę strawy, młodzieniec zaś jedynie czekał na jego pochówek.

Poszukując przejawów redukcji, których w obu adaptacjach jest niewiele, albowiem celem żadnej z nich nie była kompresja dość skromnego już tekstu, moż-

tytuły *Człowiek w teatrze życia codziennego* i *The Presentation of Self in Everyday Life*, podkreśla wyrażoną w angielskim tytule wątpliwość w stosunku do kartezjańskiego podmiotu i wskazuje na podwójną rolę członka ruchomego spektaklu”. Zob. K. Rutkowski, *Erving Goffman. Sens teatralnej metafory*, „Przegląd Humanistyczny” 1982, nr 10, s. 141–149.

²² W polskim przekładzie powieści jest mowa jedynie o przekazaniu wiedzy na temat łapania pstrągów, lecz w obu filmowych adaptacjach czynność ta zostaje zilustrowana. Zob. S. Fukazawa, *op. cit.*, s. 249–285.

²³ *Ibidem*, s. 283.

na wskazać na usunięcie tylko jednego fragmentu fabuły. W filmie brakuje sceny, w której Orin rzuca pałeczkami w Kesakichiego, kiedy ten oznajmia sprowadzenie do chaty swojej kochanki. Zabieg ten wpisuje się poniekąd w przyjętą przez reżysera strategię kreowania krystalicznie czystego portretu staruszki, która bez zawahania wypełnia rytuał i bez wyrzutów sumienia opuszcza syna dla dobra przyszłych pokoleń — ona jedna podchodzi do zwyczajów wioski w sposób holistyczny i szczerze wierzy w słuszność tradycji.

Jeszcze istotniejsza zmiana pojawia się w finale adaptacji Kinoshity. Wprowadza on kolejną ramę, ale już nie teatralną, czego mógłby oczekiwać widz. Obraz spoglądających w dal Tetsuheia i Tamy rozmywa się w bieli zimowego krajobrazu, a przenikanie odsłania obłoki dymu wydobywające się z komina lokomotywy wjeżdżającej na stację miasta Obasute (*obasute* oznacza „porzucenie starej kobiety”²⁴). Niespodziewane przeniesienie akcji w przestrzeni i czasie z jednej strony każe postawić pytania o ontyczny status wcześniejszych obrazów, a z drugiej nadaje im wymiar refleksyjny o charakterze uniwersalnym. Podobny zabieg wykorzysta później Masahiro Shinoda w ostatniej scenie *Himiko* (*Himiko*, Japonia, 1974), a w ciągu całego filmu chociażby Shūji Terayama w *Żegnaj, Arko!* (*Saraba hakobune*, Japonia, 1984). Wybór żelaznej maszyny symbolizującej postęp wydaje się nieprzypadkowy. Zwiastunem porażki pierwotnych instynktów i szamanizmu ludów żyjących w symbiozie z naturą stanie się ona także w *Głębokim pożądaniu bogów* (*Kamigami no fukaki yokubō*, Japonia, 1968), filmie Shōheia Imamury, autora kolejnej adaptacji powieści Fukazawy.

SEKS, KRADZIEŻ I KOŚCIOTRUPY — BALLADA IMAMURY

Antropologiczne tło powieści było równie istotne dla Imamury, jak dla Kinoshity. W tym wypadku zaprocentowało doświadczenie zebrane przez reżysera przy pracy nad innymi projektami, w których kontakt ze społecznością wiejską był elementem najważniejszym w wiernym przetransponowaniu realiów ich życia i obyczajów na celuloidową taśmę. We wspomnianym *Głębokim pożądaniu bogów* Imamura przedstawił mikrokosmos ludów żyjących w odosobnieniu na tropikalnej wyspie, ludów z własnymi wierzeniami, własnymi mitami i legendami, które muszą zmierzyć swą siłę z potęgą galopującego kapitalizmu i sektora turystycznego. Porównanie estetyki filmu, który przyniósł Japończykowi Złotą Palmę w 1983 roku, z tym o 15 lat starszym utworem wydaje się trafne²⁵ — toteż nie dziwi, że kilku polskich krytyków także pokusiło się o tę analogię²⁶.

²⁴ Zob. K.I. McDonald, *op. cit.*, s. 114.

²⁵ Charles Tesson pokusił się nawet o nazwanie *Ballady o Narayamie* remakiem. Zob. C. Tesson, *Pigs and Gods: The Ballad of Narayama*, [w:] Shohei Imamura, red. J. Quandt, Toronto 1997, s. 160.

²⁶ Zob. M. Melanowicz, *op. cit.*, s. 8.

Imamura w *Balladzie o Narayamie* przekracza kolejne granice naturalistycznej manieri i niemal całkowicie rezygnuje ze sztucznego oświetlenia. Zdjęcia w plenerze kręcono w trakcie wszystkich czterech pór roku, by oddać zmienność i cykliczność porządku przyrody, która została tu postawiona na piedestale. Już na etapie produkcyjnym różnice między dwiema adaptacjami zdają się poświadczać odmienne światopoglądy autorów. Z jednej strony mamy pracę Kinoshity w studiu, ukrywającą dzikość natury, gdzie nawet drzewa i kwiaty swoją sztucznością podkreślają rolę umowy i konwencji w strukturze organizacji komuny. Z drugiej strony Imamura wysłał ekipę filmową do opuszczonej od lat górskiej wsi, którą przed rozpoczęciem zdjęć należy doprowadzić do porządku i użyteczności²⁷, gdzie brakuje bieżącej wody i innych udogodnień, co utrudnia pracę. Surowe okoliczności zastane na planie wprowadziły wszystkich zaangażowanych w pewien specyficzny rodzaj imersji, który przekłada metodę Stanisławskiego na sposób działania całej ekipy. Strategia werystycznego podejścia do procesu realizacyjnego została zastosowana nawet odnośnie do czynności mających bezpośredni wpływ na zdrowie aktorów. Sumiko Sakamoto, czterdziestosześcioletni „wamp z Osaki”²⁸, która wcieliła się w rolę o wiele starszej Orin, naprawdę usunęła swoje zęby na potrzeby filmu, co Imamura skwitował żartem na temat umiejętności japońskich dentystów²⁹.

Reżyser tłumaczył swoje wybory następująco:

Moim zdaniem, filmowi Kinoshity brakowało realistycznej wizji życia wiejskiego. Ponieważ zrealizowałem kilka filmów rozgrywających się w środowisku wiejskim, myślę, że znam dostatecznie życie wieśniaków japońskich, jak również ich obyczaje seksualne, także nie pokazane w filmie Kinoshity. Myślę o seksie w sensie prymitywnym, prokreacyjnym. Sądzę, że ten aspekt jest silnie zaznaczony w książce Fukazawy, jak również w drugim opowiadaniu [„Tōhoku no Jinmutachi” — T.P.], dlatego więc poprosiłem autora o zgodę na wykorzystanie elementów obu utworów³⁰.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to przywołany wątek seksualnej sfery życia mieszkańców górskiej osady. Tego elementu rzeczywiście u Kinoshity nie ma. Tam najważniejsze jest jedzenie — wokół zbiorów i zarządzania zapasami toczy się życie, a rytuały są ściśle powiązane z mechanizmami gospodarowania surowcami. Imamura łamie tabu, zaznaczając, że w czasach, w których osadzona jest akcja, czyli przed okresem Meiji (1868–1912), o tych sprawach dyskutowano swobodnie.

²⁷ Zob. wypowiedź Shōheia Imamury z wywiadu Maxa Tessiera przeprowadzonego w Tokio dla „La Revue du cinéma” 1983, nr 386, cyt. za: *Ballada o Narayamie*, oprac. G. Jakubowski, s. 15.

²⁸ *Wamp z Osaki*, „Film” 1983, nr 50, s. 24.

²⁹ Warunki na planie były tak trudne (pogoda, wysokość, brak udogodnień), że zdarzały się przypadki zasłabnięć aktorów, w tym Sakamoto. Zob. R. Denison, *Promotional Discourses and the Meanings of The Ballad of Narayama*, [w:] *Killers, Clients and Kindred Spirits. The Taboo Cinema of Shohei Imamura*, red. L. Coleman, D. Desser, Edinburgh 2019, s. 258.

³⁰ Wypowiedź Shōheia Imamury z wywiadu Maxa Tessiera, cyt. za: *Ballada o Narayamie*, oprac. G. Jakubowski, s. 14.

Jest to na pewno ruch w duchu zmian dokonujących się w kinie japońskim, które od początku lat sześćdziesiątych coraz śmieiej przedstawiało nagość i erotykę. Film Imamury staje się świadectwem akulturacji „za pośrednictwem wydobycia zawartego w nim [pierwowzorze — T.P.] potencjału znaczeń”³¹, chociaż należy zauważyć, że skandalizujące, aczkolwiek formalnie wybitne, *Imperium zmysłów* (*Ai no korīda*, reż. Nagisa Ōshima, Japonia, 1976) miało swoją premierę już kilka lat wcześniej. Należy jednak się zastanowić nad obecnością seksualnych akcentów w powieści Fukazawy — przynajmniej w takim wymiarze, do jakiego odnosi się Imamura.

Po pierwsze, jedyną wzmianką sugerującą stosunek płciowy w tekście źródłowym jest wtedy, gdy Matsu zostaje pierwszy raz na noc i „kładzie się na posłaniu Kesakichiego”³², co dzieje się po wspólnej kolacji, która odbywa się w przyjaznej atmosferze. Po drugie, zwrócenie uwagi na kobiece sfery erogenne jest jeszcze później — już po ogłoszeniu zamiaru małżeństwa, kiedy Tama komentuje niezdarność Matsu: „W tyłku tylko mocna, a w niecenieniu ognia za pół ją trzeba liczyć”³³. W końcu nawet trzynastoletni wnuczek, który podśmiewa się, kiedy Kesakichi ogłasza rodzinie swe plany wobec Matsu, jedynie „wiedział o przyjaźni dwojga młodych”³⁴. Gdy zestawia się te niewinne fragmenty ze scenami, które dodaje Imamura, trudno obronić jego argumenty.

W adaptacji z 1983 roku scen seksu jest około tuzina — małżeńskiego, poza-małżeńskiego, z ochoty, z przymusu, z tradycji. Pojawia się również seks mężczyzny z psem. Emblematicznym obrazkiem portretującym różnicę między dwiema adaptacjami jest schadzka Matsu i Kesakichiego pośród gęstwiny liści klonu. W wersji Kinoshity zakochana para dyskutuje na temat głodu, niedostatków w rodzinnym domu kobiety i planowanej wizyty na kolacji w domu Tetsuheia. Aby podkreślić wątek żywności, reżyser zestawia tę scenę z ujęciem pracy na polu, w której uczestniczy także starszka Orin. Imamura preferuje zupełnie inne podejście i przedstawia na tle gałęzi drzewa nieokiełznany akt erotyczny — specyficzny, bo zamiast podniecenia wskazujący na infantylność kochanków. Seksualna huśtawka w końcu ulega pod naporem ciężaru ich wijących się ciał. Leżąc na ziemi, rozmawiają o ciąży i przyjściu potomka na świat, a Imamura zestawia wymianę ich zdań z ujęciem narodzin małego węża.

Przebitki na obrazy rodem z przyrodniczych filmów dokumentalnych są jednym z charakterystycznych rozwiązań formalnych Japończyka³⁵. Wylączając scenę, w której dochodzi do bezpośredniego zbliżenia człowieka ze zwierzęciem w gra-

³¹ M. Hendrykowski, *op. cit.*, s. 70.

³² S. Fukazawa, *op. cit.*, s. 265.

³³ *Ibidem*.

³⁴ *Ibidem*, s. 259.

³⁵ Interesujące są uwagi Rayny Denison, która zauważa, że sposób, w jaki fotografowane są zwierzęta (precyzyjność kompozycji, *rack-focusing*), nie ma za wiele wspólnego z naturalizmem i potwierdzają to napisy końcowe w filmie Imamury, dostrzec tam można chociażby trenera kruków. Autorka zwraca uwagę na symboliczny wymiar tych ujęć. Zob. R. Denison, *op. cit.*, s. 262.

nicach pojedynczego kadru, sfera intymna jest notorycznie zestawiana za pomocą montażu ze zwierzęcym pożądaniem i odwiecznymi prawami natury, którymi rządzą zasada przetrwania i prokreacji. Ujęcia gołych pośladków i kobiecych piersi są opatrzone komentarzem w postaci miłosnych schadzek żab w pobliskim stawie, małych ptaszków wijących gniazdko, ale też modliszki polującej na płazy czy węża w trakcie konsumpcji na wpół pochłoniętego już szczura. Usytuowanie człowieka w tak pierwotnym kontekście — jego animalizacja wydobyta dzięki konsekwentnemu budowaniu analogii — jest problematyczne, zwłaszcza dla zachodniego widza, który za sprawą swojego kulturowego umocowania skłonny jest w sposób pejoratywny odczytywać zaprezentowane paralele.

W Polsce z podobnych środków stylistycznych korzystał Piotr Dumala w *Zbrodni i karze* (2000) i chociaż w jego filmie osią fabularną jest morderstwo, a zestawienie ludzi z insektami oddaje charakter dzieła Fiodora Dostojewskiego, to przykład ten wskazuje na negatywne znaczenia, jakie może konotować zestawienie człowieka ze światem fauny. Cywilizacja Zachodu czuje się zazwyczaj nieswojo, gdy przypomina się jej o pokrewieństwie z dziką naturą. Jest to efekt wieków utrwalania przez greckich filozofów, chrześcijańskich teologów oraz myślicieli renesansowych, przekonania o wyższości człowieka na drabinie bytów oraz jego epistemicznej sile po odrzuceniu dogmatu Wiary i zastąpienia go dogmatem Rozumu. Nie zaskakuje odbiór dzieła Imamury właśnie w tym kluczu: „Człowiek zamknięty w dolinie bez wyjścia zachowuje się podobnie. Nie różni się od zwierzęcia. A przynajmniej niewiele się różni w sensie pozytywnym”³⁶. Część krytyków pokusiła się jednak o głębsze refleksje, które lepiej oddają zamiary Japończyka. Aleksander Ledóchowski pisał: „To przede wszystkim równoległe kojarzenie zjawisk przyrody z odruchami i postępowaniem ludzi; to pewna aura kultury antycywilizacyjnej, czyli, w dobrym znaczeniu, naturalna pierwotność”³⁷. Krytyk celnie interpretuje także wszechobecną nagość: „W innym filmie byłaby to może pornografia, w tym — studium i tego aspektu życia”³⁸. Szczególnie interesujący wydaje się przypadek recenzji Jerzego Górzeńskiego. Pod wpływem lektury wywiadu z Imamurą i Fukazawą — poetą, którego wcześniej nie znał, postanowił popęlić kolejny tekst, w którym refleksyjnie pisał, że „nie tylko mu chodziło o religijną wykładnię zasad shintoizmu, czyli kultu duchów, przyrody i zwierząt, ale o coś pierwotniejszego, mianowicie o animizm (uznawanie istnienia duszy w przedmiotach)”³⁹.

Kontynuując wątek fauny okolic Nagano⁴⁰, ogromną rolę we wszystkich trzech wersjach tekstu odgrywają kruki — od dawna ukonstytuowany w literaturze symbol

³⁶ M. Melanowicz, *op. cit.*, s. 8.

³⁷ A. Ledóchowski, *op. cit.*, s. 21.

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ J. Górzeński, *Dziś o tym samym inaczej*, s. 8.

⁴⁰ Legenda opowiada o górskiej wiosce w prefekturze Nagano. Zob. K.I. McDonald, *op. cit.*, s. 114.

śmierci. Kiedy książkowy Tetsuhei wspina się na Narayamę, a wokół spoczywającej na jego plecach matki zaczyna krążyć coraz więcej wron i kruków, narrator podpowiada, że mężczyzna „jakoś nie uważa ich za ptaki”⁴¹, czym podkreśla ich symboliczny status. Kinoshita pozostawia ten motyw bez zmiany. Jednak Imamura wprowadza istotne rozszady oraz chronologiczną inwersję, która została wspomniana w wypadku wersji z 1958 roku. Fukazawa o miejscu spoczynku staruszki pisze, że to „zbcze, gdzie kości już nie było”, a kiedy spadł śnieg, dodaje, iż kruki „odleciały pewnie do wsi albo w gniazda się zaszyły”⁴². Jest to informacja ważna, bo zapewnia spokój ducha udręczonemu synowi — matka nie zostanie żywcem rozdziobana przez paskudne czarne kreatury, które tak długo czekały na „podanie do stołu”. Imamura świadomie najpierw umieszcza Orin pośród porzrzucanych kości, a następnie przywołuje kruki, które ciągle otaczają pokrytą już śniegiem kobietę. To jawne wystąpienie przeciw tradycji i przepowiedniom zawartym w folklorystycznych pieśniach. Natura nie przejmuje się wersami melodyjnych wierszy, zwłaszcza gdy nadchodzi zima, a o pokarm coraz trudniej.

Okoliczności śmierci starej Orin nie są poetyckie, bo i jej portret nie jest nieskazitelnym. U Kinoshity jest ona tylko świadkiem wygnania rodziny złodziei ze wsi. U Fukazawy jedynie przestrzega mężczyzn przed ciemnymi myślami, komentując: „Widzicie, kruki kraczą [...], bo o takich rzeczach radzicie”⁴³. W wersji Imamury kobieta z pełną świadomością i podstępem wygania Matsu do domu złodziei, z którego pochodzi, ofiarowując jej garść ziemniaków dla najbliższych. Domyśla się, że kiedy tej nocy mieszkańcy wsi przyjdą dokonać samosądu, nie oszczędzą także ciężarnej kochanki Kesakichiego. Taki scenariusz się realizuje, ale Imamura nie poprzestaje na banicji, pokazaniu świata, w którym najslabsi skazani są na pożarcie. Kolejną istotną sceną o charakterze addycyjnym jest pogrzebanie całej rodziny żywcem. Obojętni na przeraźliwe krzyki byłych sąsiadów zgromadzeni wieśniacy sprawnie wypełniają dół miotającymi się ciałami i równie prędko zasypują go ziemią, by chwilę później rozejść się do domów i zasnąć w spokoju.

Jeśli wygnanie bandytów w filmie Kinoshity można było traktować jako konsekwencję rytualnej sprawiedliwości, tak bestialskie rozwiązanie Imamury prowokuje do postawienia dawno zapomnianego pytania o stan natury człowieka, które słusznie podnosili krytycy w chwili premiery filmu. To również pytanie o granice między romantyzowanym fetyszem pierwotnej harmonii a zwierzęcą agresją, której niepohamowanie może prowadzić do samounicestwienia. O wiele mniej istotną zmianą jest usunięcie wątku sandałów w trakcie linczu. Są one symbolem kultury i techniki — niemającym żadnego uzasadnienia w świecie natury, a więc dla Imamury całkowicie zbędnym.

⁴¹ S. Fukazawa, *op. cit.*, s. 280.

⁴² *Ibidem*, s. 282.

⁴³ *Ibidem*, s. 271.

PODSUMOWANIE

Omówione teksty filmowe są świadectwem dokonywania przez ich autorów kolejnych operacji adaptacyjnych⁴⁴, a ich analiza wydaje się wystarczająca do wskazania znaczących różnic w ich sposobie myślenia oraz może posłużyć za punkt wyjściowy w ocenie zamiarów dwóch japońskich reżyserów mierzących się z utworem Fukazawy. Co ciekawe, każdy z nich korzysta z tego samego wachlarza technik translacyjnych, lecz osiąga zupełnie odmienne rezultaty w warstwie znaczeniowej. Taki rezultat potwierdza słuszność słów Beli Balázsa:

Fabula powieści może być przerobiona na film albo na sztukę teatralną i w obu rodzajach sztuki może powstać jednakowo doskonałe dzieło, ponieważ forma w obu wypadkach odpowiada treści. Jak to jest więc możliwe? Możliwe staje się dlatego, że chociaż fabuła obu utworów jest taka sama, treść jednak w obu przypadkach jest różna. I ta różna treść odpowiada obu tym zmienionym i nowo nadanym formom⁴⁵.

Cytowane słowa są tym bardziej adekwatne, że w wypadku filmu *Kinoshity* mamy do czynienia ze stylizacją zbliżającą jego dzieło do sztuki teatralnej. Oba utwory zyskały także uznanie krytyki, co potwierdza konstatację Węgra, ale i szerzej — sens powtórnego adaptowania w ogóle, w szczególności utworów, które traktują o odległej przeszłości⁴⁶, albowiem ich odświeżenie, „twórcza zdrada”, jakby powiedziała Alicja Helman, pozwala na zadawanie odwiecznych pytań egzystencjalnych, lecz w innej sytuacji odbiorczej — w nowym kontekście historycznym.

Trudno nie dostrzec różnic w systemie odniesień i w obiektach nostalgii *Kinoshity* i *Imamury*. Każdy z nich operuje historią Fukazawy tak, by podkreślić inne aspekty prymitywnych rytuałów. Z jednej strony u *Kinoshity* widać apologię konstruktów społecznych będących wynikiem sublimacji popędów i mających cel czysto pragmatyczny — są narzędziem, którego zadaniem jest przezwyciężenie ograniczeń stawianych przez czynniki pozaludzkie. W tym spojrzeniu, a przede wszystkim w finalnej ramie narracyjnej, dostrzec można heglowskiego ducha teleologicznego postępu, sugerującego istnienie punktu końcowego historii, abstrakcyjnej mety wyścigu, której Francis Fukuyama doszukiwał się później w upadających pod koniec XX wieku autorytarnych reżimach. Z drugiej strony *Imamura* spogląda na przeciwny brzeg. Chciał „pokazać, że ludzie winni zajmować w przyrodzie taką samą

⁴⁴ Szczegółowej analizie addycji wątków narracyjnych w adaptacji *Imamury* dokonuje Lee Wood Hung. Zob. L. W. Hung, *Natural Culturalism in "The Ballad of Narayama": A Study of Shohei Imamura's Thematic Concerns*, <https://eigageijutsu.blogspot.com/2010/09/natural-culturalism-in-ballad-of.html> (dostęp: 25.05.2021).

⁴⁵ B. Balázs, *Wybór pism*, przeł. K. Jung, R. Porges, red. A. Jackiewicz, Warszawa 1987, s. 261.

⁴⁶ Krzysztof Loska zaznacza, iż największą popularnością w omawianym okresie cieszyły się jednak adaptacje literatury współczesnej i te traktujące o „tęsknocie za utraconą przeszłością” w czasach nowoczesnych, powojennych. Zob. K. Loska, *Oblicza nowoczesności — film japoński i literatura*, „Studia Filmoznawcze” 2009, nr 30, s. 11–13.

pozycję jak zwierzęta i że mają takie same zachowania seksualne⁴⁷. Obraz z 1983 roku jest sentymentalną pocztówką⁴⁸ wyrażającą tęsknotę za prymitywnym stanem natury, który w oczach Japończyka musiał być symbolem harmonii — nawet jeśli brutalnej, bo bliskiej przyrodzie⁴⁹. Na pytanie o charakter dzieła, w kontekście nowoczesnych przemian i dynamicznego wzrostu poziomu technicyzacji/technologizacji⁵⁰ społeczeństwa, reżyser odpowiadał, że można je traktować jako formę manifestu: „Obecne społeczeństwo japońskie ukazuje mi się jako iluzja, a życie opisane pod Narayamą jako życie realne, naturalne. Dla mnie Japonia obecna jest jedynie fikcją⁵¹. Taka wymowa dzieła pozwala na interpretowanie licznych aktów seksualnych obecnych w *Balladzie o Narayamie* jako kierunkowskazów ukazujących tajemnicę początku wszechświata — w ten sam sposób jak robił to Gustave Courbet. Okres filmowej produkcji i zdjęcia w opuszczonej górskiej wsi, której mieszkańcy, zupełnie jak we wcześniej wspomnianym filmie Terayamy, uciekli w poszukiwaniu lepszej jakości życia, także można uznać za symboliczne, bo oddające niekompatybilność opisywanego środowiska z ówczesną rzeczywistością⁵².”

Przedstawione odczytanie dwóch tekstów filmowych potwierdza obecność semantycznych alternatyw — kolejnych kręgów znaczeń tkwiących w ukonstytuowanej wcześniej fabule, której rzeczywista treść i znaczenia podlegają „dekontekstualizacji i rekontekstualizacji⁵³ z pomocą formy filmowej i dyspozytywu kinowego. Analiza adaptacji *Ballady o Narayamie* wskazuje na bardzo istotny aspekt, który należy uwzględnić w dyskusji o przekładzie intersemiotycznym. Jeżeli „niezbęd-

⁴⁷ Wypowiedź Shōheia Imamury z wywiadu Maxa Tessiera, cyt. za: *Ballada o Narayamie*, oprac. G. Jakubowski, s. 15.

⁴⁸ W tym kontekście trafne wydają się słowa Stanisława Wyszomirskiego, piszącego o tym, że „emocje przeżywane podczas projekcji nie skłaniają zazwyczaj do głębszych refleksji po zgaśnięciu światła”, a seans filmowy wprowadza widza w stan „napięcia emocjonalnego”. Toteż jeśli nawet Imamura „na czoło wysuwa [...] wieś i jej społeczność”, to przede wszystkim pokazuje wieś konkretną, która immanentnie nie wnosi do dyskursów kulturalnych tak wiele, jak czyni to w zestawieniu z rzeczywistością czasu odbiorcy. Zob. S. Wyszomirski, *op. cit.*, s. 47.

⁴⁹ Stanisław Janicki pisał, że filmy Imamury są „swoistymi prowokacjami do dyskusji o miejscu człowieka we współczesnym świecie” i „mają najczęściej charakter analiz psycho-socjologicznych”. S. Janicki, *op. cit.*, s. 187.

⁵⁰ To rozróżnienie odnosi się do pracy Martina Heideggera. Niemiec wskazywał na istotną zmianę, jaka zaszła w ciągu wieków w podejściu do techniki, zwracając szczególną uwagę na okres masowej industrializacji. W kontekście filmu interesujące zwłaszcza są jego finalne przemyślenia. Szukając nadziei na ratunek w trakcie rosnącego niebezpieczeństwa i odwołując się do poezji Friedricha Hölderlina, Heidegger wskazuje na sztukę jako przestrzeń do namysłu nad istotą techniki. Zob. M. Heidegger, *Pytanie o technikę*, przeł. K. Michalski, [w:] *idem, Budować, mieszkać, myśleć: eseje wybrane*, Warszawa 1977.

⁵¹ Wypowiedź Shōheia Imamury z wywiadu Maxa Tessiera, cyt. za: *Ballada o Narayamie*, oprac. G. Jakubowski, s. 15.

⁵² Jirō Tomoda, współautor dziennika produkcyjnego na planie filmowym, porównywał wieś do „miasta duchów”, opisując trudną przeprawę, jaka czekała aktorów, resztę ekipy i wysłanników prasy, podróżujących pieszo z kolejowej stacji. Zob. R. Denison, *op. cit.*, s. 253.

⁵³ M. Hendrykowski, *op. cit.*, s. 69.

nym warunkiem przekładalności między dwoma systemami jest pewien obszar ich zbieżności na poziomie znaczeniowo-kulturowym⁵⁴, to należy pamiętać o literackim podejściu w historiografii, które problematyzuje czas w kontekście interpretacji — nie inaczej jak czyni to translacja antropologiczna. Intersubiektywny odbiór danego utworu, który determinowany jest ograniczeniami temporalno-geograficzno-kulturowymi, skłania do refleksji na temat płynności znaczeń w ramach pozornie biernego tekstu⁵⁵ i jego selektywnej reinterpretacji⁵⁶.

Alicja Helman pisała, że „ilu reżyserów, tyle rodzajów adaptacji, a nawet — choć zapewne przesadnie — ile adaptowanych dzieł, tyle rodzajów adaptacji”⁵⁷. Narodziny Czytelnika, w rozumieniu Rolanda Barthes’a, skłaniałyby do mnożenia liczby tych adaptacji przez liczbę ich odbiorców⁵⁸. Z kolei trwanie dzieła w czasie i wpływ czynników kontekstualnych rozszerza grono tak skonstruowanych adaptatorów *ad infinitum* i wskazuje na potrzebę prześledzenia procesów ewolucyjnych⁵⁹, jakie zachodzą między poszczególnymi odcinkami serii. Należy przy tym pamiętać, że „adaptacja — jako powszechnie występujący i obfitujący w najróżniejsze formy oraz strategie adaptacyjne fenomen kulturowy — jest pojęciem o wiele szerszym niż sama adaptacja filmowa utworu literackiego”⁶⁰. Świadczą o tym zarówno homologiczne i polisemiczne przekłady tekstu Fukazawy — chociaż fabularnie tożsame, to o różnej wymowie — jak i wielość odczytań pojedynczych utworów, szczególnie na gruncie kulturowym, który jest obcy (także czasowo) w stosunku do badanego przedmiotu. Istota zjawiska adaptacji, jej sensotwórczość, konstituowałyby się zatem w działaniu różnicy — pojęcie wierności, *a priori* wartościujące, musiałyby pozostać narzędziem pragmatycznym, a nie wytyczającym drogę w kierunku esencji danego tekstu.

⁵⁴ M. Hopfinger, *Adaptacje filmowe utworów literackich. Problemy teorii i interpretacji*, Wrocław 1974, s. 22.

⁵⁵ Małgorzata Choczaj, parafrazując słowa Wernera Faulsticha, pisze, że „realizm filmowy jest realizmem społecznego mitu, wskazującym na zapotrzebowania odbiorców danych czasów”. Zob. M. Choczaj, *O adaptacji, ekranizacji, przekładzie intersemiotycznym i innych zmartwieniach teorii literatury, filmu i mediów*, „Przestrzenie Teorii” 2011, nr 16, s. 39.

⁵⁶ Hendrykowski podkreśla, że „seryjność oznacza nie tylko następowanie po sobie indywidualnych aktywności (kolejnych wykonania), ale także cykliczność: odkrywczy powrót do miejsca, w którym dana sztuka już była, dokonujący się w innej fazie jej rozwoju”. Zob. M. Hendrykowski, *op. cit.*, s. 133.

⁵⁷ A. Helman, *Dziesięć tez na temat filmowej adaptacji literatury*, [w:] *Wokół problemów adaptacji filmowej*, red. E. Nurczyńska-Fidelska, Z. Batko, Łódź 1997, s. 13.

⁵⁸ Rola odbiorcy w procesie adaptacyjnym uznaje także Hendrykowski, odwołując się zarówno do jego kompetencji kulturowej, jak i pokładów empatii, wpływających na recepcję tekstu. Zob. M. Hendrykowski, *op. cit.*, s. 89–98.

⁵⁹ Taki punkt wyjściowy do analizy adaptacyjnej przyjmuje także Julie Sanders w książce *The New Critical Idiom*, w której aplikuje darwinowskie pojęcia biologicznego dziedziczenia do swoich rozważań na temat przekładów intermedialnych. Zob. A. Helman, *Twórcza zdrada*, s. 15.

⁶⁰ M. Hendrykowski, *op. cit.*, s. 76.

THE BALLAD OF AN ADAPTATION: WHERE DOES THE MEANING OF ANOTHER SONG ABOUT NARAYAMA LIE?

Summary

The main purpose of this article is to analyze the text of Shichiro Fukazawa's *The Ballad of Narayama*, its two Japanese film adaptations by Keisuke Kinoshita and Shohei Imamura, and to explain the idea behind another attempt by cinema and cinema audiences to assimilate the story into the changing film discourse. Referring both to classical and postmodern theories of adaptation of literature represented in the works of Alicja Helman and Marek Hendrykowski, and to current film studies strategies, the author deconstructs the movies, describes the differences in adaptation processes, and looks for their causes, using historical and anthropological contexts. The results of the analysis are contrasted with the reception of the films by Polish critics who attempted to interpret Imamura's film by emphasizing its animal motifs and often juxtaposed it with the highly theatrical manner of the earlier work by Kinoshita.



Studia
Filmoznawcze
42
Wrocław 2022

Piotr Shukla

ORCID: 0000-0002-2843-4340

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

***HARD CORE* I WYZWOLENIE WPŁYW PRZEKSZTAŁCEŃ GATUNKOWYCH KONWENCJI PORNOGRAFICZNYCH NA POSTAĆ KOBIECĄ W FILMIE *IMPERIUM ZMYŚLÓW* NAGISY ŌSHIMY**

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.42.5>

Problem określenia gatunkowej przynależności *Imperium zmysłów* (*Ai no corrida*, *L'Empire des sens*, Francja-Japonia, 1976) Nagisy Ōshimy sprowadza się w dużej mierze do odnalezienia punktu ciężkości w relacji sztuki i stymulacyjnej funkcji tworu pornograficznego. Różnorodność możliwych konkluzji — bądź to postulujących dominację estetycznego uniesienia nad podnieceniem, proponujących zależność odwrotną lub podkreślających idealną równowagę wrażeń — nie jest w stanie podważyć roli hardcore'owej estetyki w filmie, immanentnej cechy twardej pornografii. Jako takiemu bliżej dziełu Ōshimy do wyrafinowanej i na poły filozoficznej odmiany gatunku, jaką na płaszczyźnie literatury wyabstrahowała w 1967 roku Susan Sontag. Odnosząc *Imperium* do jej poszukiwań, zaobserwować można rzecz następującą: natura medium filmowego sprawia, że wyrafinowanie i minimalizm formy — typowe dla Bataille'owskiej pornografii o charakterze „muzyki kameralnej”¹ — może połączyć się z barokową dosadnością seksu i przemocy — pokrewnej markizowi de Sade i jego „wagnerowskich oper literatury pornograficznej”².

¹ S. Sontag, *Wyobraźnia pornograficzna*, [w:] *Style radykalnej woli*, przeł. D. Żukowski, Kraków 2018, s. 77.

² *Ibidem*, s. 79.

Ową wielowymiarowość filmu *Ōshimy*, uwidaczniającą się podczas prób klasyfikacji, sprawnie zamknęła Linda Williams w kategorii „erotyzmu hardcore’owego”, łączącej „dosadność pornografii” z „erotyzmem szalonej miłości”³. Mając na względzie kwestię owej niejednoznaczności, proponuję — dla pewnego uproszczenia — sprowadzić w ramach niniejszej analizy *Imperium* do jego pornograficznego wymiaru, co pozwoli na koncentrację na konkretnych aspektach filmu. Punktem odniesienia będzie tu bowiem definicja odnosząca się do prezentacji (adekwatna, „jeżeli za wyznacznik pornografii przyjąć autentyczność i pełen naturalizm filmowanych aktów seksualnych oraz brak obyczajowej cenzury”⁴), a nie recepcji (w której „treści pornograficzne to takie, które mają wzbudzać pożądanie seksualne i wspomagać podniecenie”⁵).

Celem artykułu jest wyszczególnienie narracyjnych i formalnych zabiegów (ściśle związanych z gatunkowymi konwencjami dwóch odmiennych tradycji pornograficznych) mających istotny wpływ na sposób portretowania kobiecej bohaterki i jej seksualności w filmie *Imperium zmysłów*. Podczas analizy filmu założymy, że zastosowanie poszczególnych chwytów oparte zostało na próbie zdeformowania ich znaczenia, przez co portret kobiecy nabiera emancypacyjnego charakteru. Głównym punktem odniesienia będą tu konkluzje wysnute przez Williams w jej dwóch flagowych dziełach dotyczących filmowych narracji erotycznych i pornograficznych. Dociekania te poprzedzone zostały opisem istotnych w analizie kontekstów historycznych, politycznych i kulturalnych. W ostatniej części tekstu podjęta zostanie próba przyrównania *Imperium* do współczesnego modelu feministycznego filmu pornograficznego.

Inspiracją pierwszej w historii kina filmowej opowieści osadzonej w estetyce hardcore’owego erotyzmu była jedna z *cause célèbre* lat trzydziestych XX wieku w Japonii. Chodzi o incydent Sady Abe, byłej gejszy oskarżonej o uduszenie i wykastrowanie swojego kochanka Kichizō Ishidy. Abe urodziła się w 1905 roku, u schyłku ery Meiji. Splot burzliwych wydarzeń i żywot nękany problemami finansowymi przygnał ją trzydzieści jeden lat po przyjściu na świat w objęcia właściciela gospody, w której objęła posadę. Makabrycznym finałem felernego, trwającego kilka tygodni romansu było aresztowanie Abe w drugiej połowie maja 1936 roku. W chwili zatrzymania miała ona przy sobie okaleczone genitalia denata, którego śmierć miała nastąpić w wyniku uduszenia w czasie stosunku⁶.

³ L. Williams, *Seks na ekranie*, przeł. M. Wojtyna, Gdańsk 2013, s. 204–205.

⁴ P. Skrzypczak, *Film oparty na faktach. Imperium zmysłów Nagisy Ōshimy po latach — z polskiej perspektywy*, „Litteraria Copernicana” 2014, nr 2 (14), s. 201, <https://apcz.umk.pl/LC/article/view/LC.2014.032> (dostęp: 25.12.2021).

⁵ Zdaniem Skrzypczaka maksymalnie natężona „dosłowność i intensywność” scen w *Imperium* koliduje z możliwością wywołania pożądania lub podniecenia. L.M. Nijakowski, *Pornografia. Historia, znaczenie, gatunki*, Warszawa 2010, s. 45, za: *ibidem*.

⁶ W. Johnston, *Prologue: A Murder Grips the Nation*, [w:] *idem, Geisha, Harlot, Strangler, Star: A Woman, Sex, and Morality in Modern Japan*, New York-Chichester 2005, s. 9–18.

Kobieta, jej zbrodnia oraz groteskowa saga miłosna błyskawicznie przeniknęły do zbiorowej świadomości Japończyków — aresztowanie Abe poprzedziła ogólnokrajowa panika, a fascynacja, która narosła wokół samego zajścia, skumulowała się w przekształceniu procesu sądowego kobiety w wydarzenie o charakterze kulturalnym⁷. Jednak historie o kobietach mordujących swoich kochanków pojawiały się na łamach japońskiej prasy już w XIX wieku⁸, nie sposób więc przy okazji diagnozowania przyczyn, które pozwoliły historii Abe przekroczyć ramy sezonowej sensacji⁹, ograniczyć się do wskazania współlistnienia pożądania, przemocy i śmierci jako kreującego jej wyjątkowy status. Z trzech najistotniejszych filmowych interpretacji wydarzeń z 1936 roku dwie — *Kobieta o imieniu Sada Abe (Jitsuroku Abe Sada)*, Japonia, 1975) Noboru Tanaki oraz *Sada (Sada: Gesaku)*, Japonia, 1999) Nobuhiko Obayashiego — przedstawiają drogę do zbrodni jako równoległą do tej, którą pokonuje niemożliwa do zaspokojenia miłość romantyczna. W przeciwną stronę zmierza propozycja Ōshimy. W *Imperium zmysłów* granicą, której nieprzekraczalność prowadzi do śmierci, jest granica libidinalnej wydolności człowieka. Niezapośredniczony obraz ciała wstrząsanego spazmami rozkoszy i niszczonego zastępuje tu w dużej mierze tradycyjną narrację, tworząc pole do afirmacji irracjonalnych aspektów erotyzmu. Nie bez powodu Williams wybrała cytata¹⁰ z pism Georges’a Bataille’a jako motto swojej analizy hardcore’owej poetyki *Imperium* — prawdopodobnie nie stworzono jeszcze filmowego dzieła tak trafnie odzwierciedlającego tezy autora *Historii oka*, o ile w ogóle można poważnie mówić o możliwości uchwycenia ich w granicach języka filmowego.

To właśnie zastosowanie poetyki bezpośredniości było jednym z powodów poszukiwania przez Ōshimę alternatywnych metod produkcji, które zapewniła mu spółka Argos Films Anatole’a Daumana. Fundamentalnym założeniem przy ekranizacji historii Ōshima ustanowił łamanie tabu¹¹, opierające się przede wszystkim na pełnej widzialności aktu seksualnego, co niemożliwe było w realiach produkcyjnych rodzimego kraju¹². W tym odstępstwie otwiera się niecodzienny status *Im-*

⁷ Proces Abe cieszył się tak dużym zainteresowaniem, że wyznaczono ograniczoną liczbę miejsc dla cywilnej publiczności (dokładnie 150), a w mediach pojawiały się pogłoski o wykupywaniu biletów przez „koników”, którzy później mieli sprzedawać je po zawyżonych cenach. I. Standish, *Transgression and the Politics of Porn: Ōshima Nagisa’s “In the Realm of the Senses” (1976)*, [w:] *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, red. A. Phillips, J. Stringer, Abingdon 2007, s. 217.

⁸ L. Williams, *Seks na ekranie*, s. 206.

⁹ Nie trzeba wychodzić poza filmografię Ōshimy, żeby zetknąć się z obecnością historii Abe w japońskiej kulturze pierwszej połowy wieku. Jeden z drugoplanowych bohaterów *Ceremonii (Gishiki)*, Japonia, 1971) wyśpiewuje w trakcie rodzinnego zjazdu sprośną piosenkę o morderstwie popełnionym przez kobietę.

¹⁰ „Cóż innego znaczy erotyzm ciała, jeśli nie pogwałcenie istoty partnerów? Pogwałcenie, które graniczy ze śmiercią, które graniczy ze zbrodnią”. G. Bataille, *Erotyzm*, przeł. M. Ochab, Gdańsk 2019, s. 20, za: L. Williams, *Seks na ekranie*, s. 203.

¹¹ L. Williams, *Seks na ekranie*, s. 209.

¹² Chodzi tu o restrykcyjną definicję pornografii, będącą pokłosiem debaty wokół pojęcia „obsceniczność” (*waisetsu*) w Japonii. I. Standish, *op. cit.*, s. 222.

perium zmysłów, francusko-japońskiej koprodukcji zbliżającej się jak żadna produkcja japońska do upragnionego źródła pornograficznych uciech — maksymalnej widzialności — z którego twórca zaczerpnął jedynie wybrane elementy, by następnie przeobrazić ich narracyjne przeznaczenie. Dokonał przy tym zwrotu i pozbawił widowni „nagród”, jakie wiążą się domyślnie z seansem pornografii. A wszystkimi tymi zabiegami otoczył postać kobiecą, będącą fenomenem na tle innych heroin kina pornograficznego.

TOPOGRAFIA IMPERIUM

Zanim dokładnie przyjrzymy się konwencjom pornograficznym, wypadałoby opisać przestrzeń, w której rozgrywa się historia Sady (Eiko Matsuda) i Kichizō (Tatsuya Fuji). Błędem byłoby w kontekście *Imperium* porzucić próbę jakiegokolwiek namysłu nad kontekstem historycznym i elementami *mise en scène* (innymi niż puszczane w ruch ciała), nawet jeśli ograniczyć się chcemy jedynie do pornograficznych aspektów dzieła. Ta konieczność wynika przede wszystkim z potrzeby zrozumienia, jakimi środkami twórcy oddalili szerszy kontekst wydarzeń i zaakcentowali wrażenie izolacji, nie odrzucając przy tym całkowicie poszlak pozwalających na poszerzenie możliwej interpretacji.

Przestrzeń wewnątrzkadrowa, obejmująca często zamknięte na świat sypialnie, na podobieństwo odciętej enklawy jednocześnie współgra z pornograficznym charakterem filmu i wpasowuje się w wizję alienacji od socjopolitycznego krajobrazu — przestrzeni historycznej. Jasper Sharp trafnie ujmuje powiązanie historii Abe z sumą otaczających ją uwarunkowań, nazywając ją jednym z „symptomów szaleństwa dręczącego ówczesną Japonię”¹³. Lata trzydzieste w kraju to okres wzmożonej aktywności wojskowych frakcji oraz kolejna dekada działań wojennych, ciągnących za sobą konieczny do ich afirmacji wzrost nacjonalizmu.

To ostatnie zjawisko jest ściśle powiązane z obecnością i rozwojem doktryny *kokutai* w dyskursie politycznym. Łączona była ona przede wszystkim z kwestią suwerenności cesarza oraz potrzebą całkowitego podporządkowania się poddanych, których oddanie miało pomóc w utworzeniu państwa działającego jednomyślnie. Z punktu widzenia podejmowanego tematu najistotniejszym jest kształt, jaki koncepcja przybrała w latach dwudziestych XX wieku, u schyłku ery Taishō. Okres ten łączy się z radykalizacją *kokutai* i powrotem do nacjonalistycznej interpretacji terminu, który takie konotacje otrzymywał już w przeszłości. Jak zaznacza Michał A. Piegzik:

¹³ J. Sharp, *Za różową kurtyną. Historia japońskiego kina erotycznego*, przeł. J. Murczyńska, K. Klimek, G. Zuchowska, Warszawa-Kraków 2011, s. 252.

Coraz częściej w japońskim życiu politycznym pojawiał się postulat powrotu do tradycyjnego cesarskiego autorytaryzmu. Formułą gwarantującą pomyślność kraju w trudnych czasach miała stać się „odnowiona” doktryna *kokutai*, którą zamierzano oczyścić z demokratycznych naleciałości¹⁴.

Retoryka skrajnej prawicy w Japonii pozwoliła, by *kokutai* stało się słowem-kluczem mającym w obywatelu japońskim wytworzyć przekonanie, że „autorytarne rządy wojskowych służą odnowie moralnej w kraju, jego nieograniczonej potęgi, której pragnie cesarz — ojciec całego narodu”¹⁵. Ów obywatel w dyskursie okalającym *kokutai* miał oczywiście rolę istotniejszą niż adresat ideologicznych przesłańek, lecz w żadnym z tłumaczeń terminu funkcja niższych (od cesarza) warstw społecznych nie nabrała takiego wydźwięku jak w propozycji lingwisty Yoshio Yamady, twórcy koncepcji organicznego *kokutai*¹⁶. „Ciało państwa” (w odróżnieniu od takich tłumaczeń jak „ustrój” bądź „kształt narodowy”) podkreśla przez biologiczną metaforę rolę „jednomyślności”, w której rytm państwo funkcjonować miało na podobieństwo ciała człowieka, być jak on „określonym bytem”¹⁷, wymagającym w pełni zharmonizowanego działania wszystkich jednostkowych części organizmu w celu pełnej jego wydolności. W odniesieniu do *Imperium* ta propozycja interpretacyjna pozwala instynktownie wyczuć różnicę między dławiącą atmosferą polityczną a samym incydentem Sady Abe, odczytywanym jako radykalny eskapizm od rzeczywistości, w świetle zaś koncepcji organicznego *kokutai* — zbuntowanie się wobec duchowej jednomyślności.

Wydarzeniem historycznym (ściśle związanym z konsekwencjami radykalizacji *kokutai*) bezpośrednio oddziałującym na diegetyczną rzeczywistość w filmach Ōshimy, Tanaki i Obayashiego jest incydent z 26 lutego 1936 roku — wojskowy pucz zorganizowany przez frakcję Kōdōha¹⁸ na niecały miesiąc przed zabójstwem Ishidy. W kontekście *Imperium* socjopolityczne tło jest o tyle znaczące, o ile eliptyczne odnoszenie się do niego zwraca uwagę na inne elementy tej historii. Ōshima — w przeciwieństwie do Tanaki i Obayashiego — zdecydował się na zawężenie perspektywy, z jakiej opowiadana jest historia. Dane o stanie państwa (jego politycznych i socjologicznych wyznacznikach w świecie diegetycznym) dostarczone są widowni w sposób oszczędny. Brak konstytuuje główną oś narracji, jaką jest ero-

¹⁴ M. Piegzik, *U źródeł japońskiego nacjonalizmu i militarizmu — doktryna kokutai w życiu politycznym Cesarstwa Japonii w latach 1867–1945*, „Studia nad Autorytaryzmem i Totalitaryzmem” 40, 2018, nr 2, s. 44.

¹⁵ *Ibidem*, s. 48.

¹⁶ Zob. *Dai Nippon Kokutai Gairon* — pol. *Wprowadzenie do japońskiego Kokutai*, Tokyo 1910, za: *ibidem*, s. 41.

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ Zamach wojskowy doprowadził do kilkudniowego zajęcia przez grupę ultranacjonalistów centrum Tokio oraz zamordowania przez rebeliantów paru czołowych polityków, zaocznie skazanych za sympatyzowanie z myślą demokratyczną. J. Sharp, *op. cit.*, s. 252.

tyczne życie dwojga głównych bohaterów, zamknięte w dwudziestu scenach seksu, przerywanych okazjonalnymi antraktami. Śladowe nawiązania do wydarzeń ulokowanych w sferze publicznej (zewnątrznej wobec wypełniającego narrację roman-su), stojącej w opozycji do sfery prywatnej (intymnej rzeczywistości bohaterów)¹⁹ zyskują znaczenie ściślej odnoszące się do relacji seksualnej, nie zaś samego przebiegu znajomości bohaterów (jak w dwóch pozostałych ekranizacjach). Dzięki temu hardcore'owa poetyka obrazów seksu zyskuje wzmocnienie, szczególnie w kwestii tak istotnej dla fabuły obecności widm patriarchy i maskulinizmu.

Uwidacznia się to zwłaszcza w słynnej scenie przemarszu wojska — najbardziej wyrazistej obecności kontekstu historycznego — w której zaakcentowanie izolacji odnosi się przede wszystkim do charakterystyki męskiego bohatera. Kichizō, powracający z wizyty u golibrody, natrafia na otoczony owacjami i trzepotem flag pochód wojskowych, których mija bez wyraźnej reakcji: ze spuszczoną głową, zanurzony w myślach. Jest to jeden z niewielu momentów, kiedy widzimy mężczyznę bez towarzystwa kochanki. Jego samotność w tym punkcie filmu sprawia nienaturalne wrażenie, nie dziwi więc nas jego senne zachowanie i emocjonalne oderwanie od okoliczności. Rozbudowując świat diegetyczny, ta krótka scena działa przede wszystkim jako podkreślenie zmian zachodzących w uczestniku patriarchalnego społeczeństwa, określonego jednak wyłącznie przez swój związek z partnerką. Spacerowanie w kierunku przeciwnym do kolumny żołnierzy jest w narracji paralelne do utraty statusu podmiotu dominującego w relacji seksualnej. Ponowne spotkanie Kichizō z Sadą będzie początkiem ostatniego etapu ich relacji: całkowitego poddania się mężczyzny kobiecie.

Jest to przykład zabiegów niewchodzących bezpośrednio do puli przekształceń związanych z obrazami aktów seksualnych, lecz nieustannie uwypuklających fabularną koncentrację na nich. Rzeczywistość filmowa w *Imperium zmysłów* jest zdeformowana. Nie chodzi tu jedynie o skondensowanie historycznie uwarunkowanych zjawisk do funkcji odpowiadającej minimalistycznej narracji o odseparowanych jednostkach, lecz również o charakter diegetycznego świata — nostalgiczny, nieprzedstawiający prawie żadnych oznak modernizacji. Przypomina on Japonię okresu Edo, uwolnioną od obecności zachodnich wpływów²⁰ i cieszącą się znacznie większą swobodą seksualną. Interwały te tworzą istotną poszlakę w interpretacji przemian zachodzących w bohaterach. Wygrywiają one takt rozciągniętej na cały film subwersji gatunkowych konwencji pornografii, odbywającej się w scenach erotycznych.

¹⁹ I. Standish, *op. cit.*, s. 218.

²⁰ Skrajnie odmienne podejście reprezentuje w tej kwestii Obayashi. W jego *Sadzie* ubrana w kimono protagonistka skontrastowana zostaje w scenach zbiorowych z *moga*, postępowymi kobietami ubierającymi się na zachodnią modłę.

KORRIDA. ARS EROTICA I SCIENTIA SEXUALIS

Linda Williams wskazuje na dwa główne źródła wpływów, z których czerpał Ōshima, tworząc estetyczną i narracyjną podstawę swojego dzieła. Ten amalgamat, powstały ze złączenia tradycji wschodniej (*ars erotica*) ze wspomnianą zachodnią metodologią spojrzenia na seks (*scientia sexualis*)²¹, doprowadził do wytworzenia niecodziennej siatki zależności, uwidaczniających się w różnorodnych ujęciach aktu seksualnego. Zestawienie estetyk *shunga* (japońskiego erotycznego malarstwa drzeworytniczego) i pornografii Zachodu pozwalają na wydobywanie wielu antynomii, ściśle związanych ze sposobem portretowania postaci kobiecej w narracji pornograficznej. Skutki owego przemieszania wpływów tworzą jeden z głównych wyznaczników przełamania poszczególnych konwencji, z racji kontaminacji autonomicznej formy każdej z nich.

Osnuta wokół motywu seksualnej inicjacji tradycja *ars erotica* objawia się w filmie bardzo dobitnie na poziomie wizualnym, właśnie jako efekt powołania się przez twórców filmu na konwencje znane z *shunga*. Ten podgatunek sztuki *ukiyo-e*, który szczyt popularności osiągnął w okresie Edo, według Urszuli Krzyżanowskiej postrzegany być może jako kumulacja poszczególnych wartości związanych z niezwykłym sensualizmem Japończyków, jak też ich niezobowiązującego (a przynajmniej pozbawionego charakteru tabu²²) podejścia do przyjemności cielesnej²³. Krzyżanowska pisze, że „nie była to [...] przypadkowa nagość — artyści *shunga* wiedzieli, jaką optykę zastosować i jakich technik użyć, by stworzyć grę spojrzeń pomiędzy przedstawianymi kochankami a widzem”²⁴. Owey optyce, dostrzegalnej w dziele Ōshimy, towarzyszyła gęsta warstwa symboliki, uwidaczniającej się zarówno w zmyślnym użyciu rekwizytów, jak i w semiotycznym aspekcie koloru.

Status kobiety na obrazie *shunga* zasadniczo różni się od sposobu jej funkcjonowania w wytworze zachodniej pornografii. Jedną z przyczyn jest tu bez wątpienia historyczny status prostytutki w Japonii (do której archetypu nawiązuje do pewnego stopnia bohaterka *Imperium*), ściśle związany z filozoficznymi i estetycznymi war-

²¹ Williams opiera się tu na terminach użytych przez Michela Foucaulta w jego *Historii seksualności*. L. Williams, *Seks na ekranie*, s. 217–218.

²² Tabuizacja rozwiązłości seksualnej pojawia się w Japonii dopiero w czasie reform Meiji, razem z pojawieniem się cenzury (wbrew założeniom japońskiej konstytucji). I. Standish, *op. cit.*, s. 223.

²³ Co się dotyczy samej wartości artystycznej owych dzieł, to z racji parania się sztuką erotycznego malarstwa i drzeworytnictwa przez największych mistrzów aktywnych w czasie rządów klanu Tokugawa — wystarczy tu wymienić Hokusai Katsushikę i Utamaro Kitagawę — mamy tu do czynienia z twórcami najwyższej klasy. Uwaga ta ma niezwykle znaczenie w kontekście narracyjnej i estetycznej warstwy *shunga* (rozpatrywanych przede wszystkim jako produkty użytkowe, przeznaczone dla kupców, będących główną grupą klientów domów uciechy i pornografii), w sposób wysublimowany traktujących istotę cielesnego zbliżenia. U. Krzyżanowska, *O powiązaniach sztuki i kultury erotycznej na przykładzie japońskich shunga*, „Kultura i Wartości” 2014, nr 1 (9), s. 26.

²⁴ *Ibidem*, s. 25.

tościami — takimi jak idee *mono no aware* (patos rzeczy) lub *mujōkan* (poczucie nietrwałości życia)²⁵ — które znajdują się u podstaw duchowej struktury Japończyka okresu Edo:

Prostytutki były postrzegane jako ucieleśnienie ulotnego świata w buddyjskim sensie. Na pewnym poziomie były bliżej zrozumienia nietrwałości życia niż większość populacji, ponieważ były mniej przywiązane do ziemskich spraw — nie miały rodziny, własności, żadnych stałych związków, miały natomiast szereg przelotnych gości²⁶.

Kobieta przedstawiona na obrazie *shunga* ma status równy mężczyźnie — jest równouprawnioną uczestniczką stosunku²⁷. Jako postać wpisana w fikcyjną scenę nie jest poddana odmiennym zabiegom fetyszyzującym niż mężczyzna. W zestawieniu *scientia sexualis* i *ars erotica* dochodzi więc do pozornego konfliktu. Pornografia Zachodu skoncentrowana jest bowiem w całości na podporządkowaniu sposobów obrazowania i narracji oczekiwaniom męskiego widza.

W *Imperium* zbudowana na estetycznym zapleczu sztuki Wschodu scena w niewymuszony sposób przechodzi w swojej metodzie do technik zachodnich. Doskonałym przykładem tego jest scena fellatio. Rozpoczyna ją ujęcie przypominające tradycyjny obraz *shunga*, zarówno ze względu na ikonografię, jak i to, że bohaterowie są odziani (zjawisko nietypowe w pornografii Okcydentu, które zaistnieć może raczej jako realizacja konkretnego fetyszu). Scena z planu pełnego przekształca się w półpełny. Mimo wielkiej przyjemności płynącej ze wspólnego stosunku Sada w pewnym momencie spycha z siebie Kichizō, na przekór werbalnie wyrażanym zapewnieniom, że brak orgazmu mu nie przeszkadza. Głowa bohaterki ulokowana jest w lewym dolnym rogu kadru, gdzie znajduje się również rytmicznie znikający w jej ustach penis. Aż do momentu kulminacji scena przebiega zgodnie ze standardami *scientia sexualis* — układ ciała aktora nie powoduje przysłonięcia członka. Do zaburzenia konwencji dochodzi w momencie kulminacji, podczas której oczekiwać można by zastosowania się twórców do zasady pełnej widzialności orgazmu. Ukazana scena, przechodząc z imitacji *shunga* do obrazu kadrowanego w konwencjonalny dla gatunku zachodniej pornografii, z zasady powinna zapowiadać rozwiązania charakterystyczne dla problemu „szaleństwa widzialności”. Zjawi-

²⁵ *Ibidem*, s. 23–24.

²⁶ *Encyclopedia of Prostitution and Sex Work*, t. 2, red. M.H. Ditmore, Westwood 2006, s. 507, za: *ibidem*, s. 24.

²⁷ R. Buckland, *Shunga in the Meiji Era: End of a Tradition?*, „Japan Review” 2013, nr 26, s. 274. Istotę równorzędności kochanków w erotyce japońskiej, wykraczającej poza czysto wizualne uwarunkowania i łączącej się z istotą miłosnego zespolenia, trafnie uchwycił w *Wyznaniu maski* Yukio Mishima: „Na drzeworytach ukiyoe z okresu Genroku kobiety i mężczyźni darzący się nawzajem miłością, zadziwiająco często są do siebie podobni. [...] Czyż nie jest to jedna z tajemnic miłości? Czyż w najgłębszych zakamarkach serca osób kochających się z wzajemnością nie kryje się niemożliwe do zaspokojenia pragnienie, by w każdym calu stać się do siebie podobnym?”. Y. Mishima, *Wyznanie maski*, przeł. B. Kubiak Ho-Chi, Warszawa 2019, s. 74.

sko to wiąże się przede wszystkim z problemem wizualnej nieuchwytności kobiecej rozkoszy, a zwłaszcza blokady w możliwości ujrzenia efektów orgazmu w formie materialnej. Jak pisze Williams:

Podczas gdy w klasycznym kinie narracyjnym fetyszyzacja ciała kobiety może być dla mężczyzn rozwiązaniem problemu seksualnej odmienności, ta sama „maskarada” w hard corze staje się znaczącą przeszkodą w osiągnięciu celu, jakim jest ukazanie mimowolnego wyznania fizycznej przyjemności. [...] Twarda pornografia potrzebuje zapewnienia, że to, co przedstawia, nie jest wymuszonym odegraniem kobiecej rozkoszy, lecz mimowolnym wyznaniem. Umiejętność udawania orgazmu, jaką, w przeciwieństwie do mężczyzn (przynajmniej według pewnych badań) opanowały kobiety, jest źródłem wszystkich wysiłków, które gatunek podejmuje, chcąc wydobyć to, co zawsze pozostaje dla niego niepewne: niekontrolowane wyznanie rozkoszy, hardcorowe „szaleństwo widzialności”²⁸.

Money shot, wyeksponowanie męskiej ejakulacji, stanowi apogeum tego problemu. Podkreślenie obecności nasienia przekładać się ma w założeniu nie tylko na ekspozycję orgazmu mężczyzny, w „normalnych” warunkach często znikającego w splocie ciał, lecz zastępować ma on również niewidoczność orgazmu kobiety; podobnie jak wiele technik stosowanych w pornografii jest to rodzaj paradoksalnego zamiennika opartego na próbie przetłumaczenia doświadczeń empirycznych na język wizualnej prezentacji:

żeby pokazać wymierną, materialną „prawdę” o swojej przyjemności, aktor musi przerwać wszelkie cielesne połączenie z narządami płciowymi bądź ustami kobiety, aby jego wytrysk był widoczny. Zadaniem widzów jest zaś uwierzyć, że w punkcie kulminacyjnym męskiego orgazmu osoby uprawiające w filmie seks chcą zamienić przyjemność cielesną na wizualną²⁹.

Męski wytrysk, jako ten cechujący się największymi „walorami wizualnymi” (przez samą swoją widoczność), zamyka w sobie i wyraża przyjemność obojga uczestników stosunku.

To, w jaki sposób rozwiązane zostało w scenie fellatio wizualne przedstawienie szczytowania, można w ramach jednego ujęcia rozbić na dwie fazy, określające dwa odmienne poziomy subwersji. Po pierwsze, Sada nie odsuwa ust od penisa, co miałyby pozwolić na pełne podkreślenie obecności ejakulatu. Cały członek znika między jej wargami, i tam pozostaje nawet po momencie szczytowania. Warto tu podkreślić, że pełna widoczność orgazmu nie sprowadza się jedynie do odsłonięcia

²⁸ Dalej czytamy: „Dlatego główną męską fantazją, która stoi za kinem hard core, można określić jako (skazaną na porażkę) próbę wizualnego przedstawienia szaleństwa widzialności, jakie rodzi się w ciele kobiety, której orgazm wymyka się próbom obiektywnego opisu. Nie dziwi więc fakt, że wiele z wczesnych produkcji hard core porusza się wokół sytuacji, w których przyjemność seksualna pojawia się mimowolnie lub wbrew woli kobiety — wokół aktów gwałtu lub zniewolenia. W takich wypadkach objawy wymuszonej przyjemności, jakiej doznaje ofiara, służą za dowód prawdziwości gatunku, o który byłoby trudno w innych okolicznościach”. L. Williams, *Hard core. Władza, przyjemność i „szaleństwo widzialności”*, przeł. J. Burzyńska, I. Hansz, M. Wojtyna, Gdańsk 2010, s. 62–63.

²⁹ *Ibidem*, s. 115.

przyjemności przed męskim widzem, utożsamiającym się z bohaterem, lecz często wiąże się z zablokowaniem widoczności dla bohaterki. Pokłosiem zastosowania *money shot* jest najczęściej umiejscowienie go poza zasięgiem wzroku aktorki; nasienie często ląduje na jej plecach lub pośladkach, a w przypadku „wykończenia” na twarzy zmusza ją do zamknięcia oczu³⁰. Przerwywając dostęp do widoczności ejakulatu, bohaterka *Imperium* przywłaszcza w tej scenie produkt aktu seksualnego, skąpiąc go nie tylko partnerowi, lecz również widzowi. Po wtóre, subwersja nie kończy się na niewidoczności spermy. Ta pojawia się po wypłynięciu z ust bohaterki, lecz dopiero na jej własnych zasadach. Tym samym postać kobieca staje się suwerennym podmiotem w grze seksualnej, zarządzającym dystrybucją wizualnych oznak przyjemności.

Tak więc widowia podczas seansu *Imperium zmysłów* nie obcuje z prostym zestawieniem dwóch odmiennych podejść — przeplatają się one, łączą i rozbijają. Analiza sceny fellatio pozwala zbadać tę relację na najbardziej klarownym przykładzie. Możemy ją również dostrzec, kierując uwagę ku zabiegom na polu perspektywy. Obrazy kobiecego voyeuryzmu w *Imperium* najwcześniej sygnalizują odejście od utartych norm związanych ze zjawiskiem „męskiego spojrzenia”. Fantazmatyczna interpretacja obecności kobiety na ekranie stanowi według teorii feministycznej jeden z głównych wyznaczników klasycznego kina narracyjnego³¹. Laura Mulvey zwraca uwagę na fundamentalną potrzebę dostosowania się wizerunku kobiety w narracji filmowej do roli „przedmiotu seksualnego”. Kobiety „konotują swój status bycia przedmiotem oglądu”³² — ta prawidłowość, charakterystyczna dla klasycznego kina fabularnego, odnajduje rzecz jasna naturalne rozwinięcie w pornografii.

W pierwszych minutach filmu Sada i jej współpracownica zakradają się pod sypialnię właścicieli gospody. Podglądaczkom, skrytym za lekko rozsuniętą ścianką *fusuma*, ukazuje się scena porannej toalety, którą przerywa zainicjowanie przez gospodynię seksu. Czyni to wsuwając rękę pod bieliznę mężczyzny. Ruch ten zmierza ku początkowo niewidocznemu członkowi; po zmianie pozycji, która następuje chwilę później, genitalia zostają odsłonięte i następuje zbliżenie na akt penetracji. Tym samym film określa charakter erotycznego przedstawienia, równocześnie uściślając punkt obserwacji voyeurek. Tego rodzaju ujęcie powraca w późniejszej części filmu. Tym razem to Sada jest uczestniczką aktu seksualnego obserwowanego przez hotelową posługaczkę.

W akcie voyeuryzmu zostaje wprowadzona również jedyna eksplicytna scena fantazjowania na jawie. Po zainicjowaniu romansu przez Sadę i Kichizō pojawia się kolejna scena, w której bohaterka ponownie podpatruje zbliżenie mężczyzny z jego żoną. Tym razem, kierowana zazdrością, wyobraża sobie brutalny atak na

³⁰ *Ibidem*.

³¹ L. Mulvey, *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne*, przeł. J. Mach, [w:] *Panorama współczesnej myśli filmowej*, red. A. Helman, Kraków 1992, s. 97.

³² *Ibidem*, s. 100.

kobietę, dokonany za pomocą brzytwy. Kobięcy voyeurizm zostaje tu wydłużony o implementację imaginacji. Na poziomie diegetycznym ten moment subiektywizacji może być czytany jako wyraz chęci przywłaszczenia przedmiotu pożądania, lecz w szerszej perspektywie scena implikuje również przemocową naturę przyszłych aktów seksualnych, wiążąc je z nacechowaną afektywnie fantazją kobiety. Seks w *Imperium* organicznie koegzystuje ze śmiercią, a sama krew włączona jest do puli płynów wchodzących w skład doświadczenia erotycznego, co więcej: takiego, które pozbawione zostaje wszelkich oznak tabu (w scenie przejażdżki rikszą Kichizō demonstruje swoje stanowisko wobec transgresji, smakując menstruacyjnej krwi Sady).

Jeśli w kontekście klasycznego filmu narracyjnego kobieta jest „nosicielką, a nie twórczynią znaczenia”³³, to w *Imperium zmysłów* (choć nie możemy powiedzieć o całkowitym odwróceniu tego paradygmatu, lecz poprzestawianiu pewnych elementów) postaci kobiecej zostaje w trakcie rozwoju akcji przypisany wiele narzędzi, zarówno fabularnych, jak i formalnych, pozwalających na demontaż tej tendencji. Zachowanie bohaterki w czasie sceny fellatio oraz uprawomocnienie jej punktu widzenia przez obrazy kobiecego voyeurizmu są jednak odstępstwami od normy rządzącej pierwszą połową filmu (charakteryzowanej — jak wykaże dalsza część tekstu — przez erotyzowanie kobiecej bierności). Ustanawiają one postać kobietą jako równouprawnioną uczestniczkę relacji seksualnej, lecz rolę *spiritus movens* bohaterka uzyskuje dopiero przez zawłaszczenie symboli męskiej władzy.

Wszystkie elementy prezentacji w zachodnim filmie pornograficznym (nakierowanym na prezentację heteroseksualnych stosunków) sprowadzają się do jednego ośrodka — fallusa. Plasujące się powyżej średniej wielkości penisy aktorów w zachodniej pornografii głównego nurtu nieustannie o tym przypominają — jako emblematyczny składnik narracji inherentnie skupionej wokół męskiej przyjemności. Również przerośnięte przyrodzenia bohaterów rycin *shunga*, choć ich funkcja różni się znacząco od okcydentalnego standardu, zdają się w jakiejś mierze powielać tę tendencję. Mimo bardziej równouprawnionego statusu kobiety przestrzeń, jaką ten element zajmuje na powierzchni erotycznej ryciny, dewaluuje do pewnego stopnia żeńską aktywność na niektórych przykładach tych przedstawień. Powołanie się przez twórców *Imperium* na estetykę *shunga*, przy jednoczesnym założeniu utrzymania standardów pornografii zachodniej, zachęca do poszukiwania tego elementu również w filmie Ōshimy.

Williams wskazuje na niemożność bezpośredniego odwzorowania karykaturalnego członka w aktorskim filmie. Można by poszukiwania te zakończyć na prostym wniosku, że pokaźne przyrodzenie Fujiego najzwyczajniej zgrywa się ze standardem zachodnim, lecz cała ta kwestia okazuje się niebagatelna. Rolę, którą w statycznym obrazie *shunga* odgrywa wielkość — pisze Williams — w *Imperium*

³³ *Ibidem*, s. 96.

zmysłów przejmując temporalny aspekt seksu. Egzagerację penisa zastępuje nierzezczywista długość stosunków seksualnych bohaterów³⁴.

By to dostrzec, wystarczy prześledzić rytm scen rozpoczynających się obrazem postaci tymczasowo znajdujących się w stanie spoczynku, co w miarę rozwoju fabuły coraz częściej spowodowane jest (pozornym) wyczerpaniem. Wspomniana już druga scena przedstawiająca stosunek Kichizō z małżonką zbudowana jest właśnie wokół owego zwrotu: nagłego przejścia od stanu bierności do aktywności. Zajście rozpoczyna wizyta Sady u właścicieli gospody, motywowana chęcią rezygnacji z posady. Zastaje ona parę w trakcie toalety — małżonka z precyzją przesuwając brzytwę po szyi Kichizō, który ulokowany jest plecami do oka kamery. W odbiciu lustra widać jego twarz i spuszczone powieki. Stan mężczyzny przypomina medytację, z perspektywy całości dzieła uderzającego obojętnością na obecność kochanki oraz ostrza brzytwy. Sada odesłana zostaje z poleceniem przyniesienia świeżej wody; po jej powrocie następuje wspomniany zwrot. Kichizō leży na swojej żonie w pozycji analogicznej do tej, jaką przyjął z Sadą w trakcie drugiego odbytego przez nich stosunku. Większość obrazów bierności w *Imperium* funkcjonuje właśnie w ten sposób. W innej scenie Kichizō nagle rzuca się na matronę prowadzącą miłosny hotel, choć jeszcze chwilę wcześniej, zgarbiony i owinięty w kimono, wydawał się zupełnie zadumany. Z podobną werwą dobiera się do Sady, nim ta udaje się na pierwsze ukazane w fabule spotkanie z profesorem, swoim chlebodawcą, choć scenę rozpoczyna obraz nagiego ciała Kichizō w stanie spoczynku.

Istotną rolę w kwestii owej ciągłości odgrywa czasowy odstęp między scenami seksu, wspomniany przy okazji sceny przemarszu wojska. Tak jak w tym przypadku podobne przerywniki najczęściej działają jako zapowiedź stosunku, a czasem ich treść wręcz sprowadza się do problemu niemożności pozostawania w stanie nieustannego podniecenia. Tego typu uwagi artykułowane są werbalnie przez Sadę, której libido i fizjologiczne możliwości znacznie przewyższają te oferowane przez męską seksualność. Przykładowo w jednej z owych krótkich scen Sada wsuwa dłoń pod kimono kochanka, zauważając, że ten ponownie jest podniecony. Mężczyzna z uśmiechem na ustach odpowiada, że to właśnie tego rodzaju gesty nieustannie utrzymują go w stanie stymulacji.

Jeśli więc przyjmujemy przekonujące założenie Williams, że jeden z głównych wizualnych wyznaczników męskiej dominacji zostaje zastąpiony w filmowej narracji aspektem temporalnym, odkrywamy niebywałą zależność. Ciągłość czasowa — zastępująca egzagerację — staje się w tym świetle zależna od działań kobiety. Stopniowe wprowadzanie chwytów emancypujących bohaterkę odnajduje tu uzasadnienie. Tok akcji nie zostaje podporządkowany ogólnie narzuconym zasadom, lecz koegzystuje z ujętymi w diegizie relacjami i charakterów oraz sytuujących się poza nią technikami formalnymi.

³⁴ Williams podkreśla, że pozycje przyjmowane przez bohaterów i wielkość organów „nigdy nie przekraczają granicy fizjologicznej możliwości”. L. Williams, *Seks na ekranie*, s. 220.

MODEL FEMINISTYCZNEGO FILMU PORNOGRAFICZNEGO

Skoro w *Imperium* to kobieta finalnie staje się suwerenem w relacji seksualnej, anektując elementy narracyjne i diegetyczne związane z przyjemnością, nasunąć się może pytanie: czy mamy w przypadku filmu Ōshimy do czynienia z dziełem o charakterze feministycznym? Badając film z dzisiejszej perspektywy, otwiera się możliwość zestawienia go z wytycznymi stawianymi feministycznej odmianie pornografii. Pozostajemy tu więc nadal na poziomie prezentacji, a nie kwestii związanych z afektywną recepcją filmu. Tego wymiaru dzieła filmowego nie da się jednak całkowicie pominąć przy omówieniu tego podgatunku, z racji że cały projekt jego wyabstrahowania koncentruje się finalnie na skutkach uczestnictwa w seansie pornografii.

Autorką jednej z propozycji zdefiniowania feministycznego filmu pornograficznego jest Anne W. Eaton, odcinająca się od pewnych — związanych z recepcją pornografii — poglądów, stawianych przez radykalne przeciwniczki gatunku. Najważniejszym z jej postulatów jest potrzeba odejścia od założenia, że styk z pornografią bezwiednie prowadzi do ugruntowywania się silnych wewnętrznych przekonań (głównie seksistowskich). Jest to decyzja o tyle znamienna, że przerywa błędne koło wykluczające możliwość pozytywnego rozpatrywania obecności pornografii w kulturze. Podstawą zmian w tym obszarze — przy jednoczesnym zachowaniu stanowiska, że „dominujące formy pornografii mogą doprowadzać swoją publikę do internalizowania różnych zakłamań”³⁵ — byłoby skupienie się na teorii „erotycznego smaku” (*erotic taste*)³⁶, podkreślającego obecność afektywnych źródeł obcowania z seksualnymi komponentami życia codziennego. Taką perspektywę Eaton wiąże z przekonaniem, że to z afektywnego aspektu życia bierze się motywacja, bez której żadne zakorzenione przekonanie nie może przerodzić się w działanie. Jeśli to bowiem sfera afektywna jest przyczyną działań, to nawet gdy stoi w opozycji do ugruntowanych postaw i przekonań, groźba kultywowania „złych nawyków” przestaje być zapowiedzią działania (gwałtu, zachowań seksistowskich bądź mizoginicznych), w najgorszym wypadku sprowadzając się jedynie do problemu akratycznej słabości bądź *delectatio morosa*. Nie odrzucając diagnozy, że wytwory kultury mają realny wpływ na kondycję człowieka i kształt dyskursów, badaczka

³⁵ A.W. Eaton, *Feminist pornography*, [w:] *Beyond Speech. Pornography and Analytic Feminist Philosophy*, red. M. Mikkola, New York 2017, s. 247.

³⁶ Eaton wyraźnie zaznacza, że jej rozważania można bez ryzyka zastosować jedynie w kontekście kultury północnoamerykańskiej i europejskiej. Za przyłożeniem proponowanych przez badaczkę teorii i wyznaczników gatunkowych do filmu Ōshimy przemawia, po pierwsze, to, że znaczna część estetycznej warstwy *Imperium zmysłów* stoi na podwalinach wyobraźni pornograficznej Zachodu, a po wtóre — odmienność tego arthouse’owego filmu od wytworów miękkiej pornografii pochodzących z gatunków *pinku eiga* i *roman porno*, przede wszystkim ze względu na restrykcje zmuszające japońskich twórców pornografii do poszukiwania innych form wyrazu. *Ibidem*, s. 246.

rozszerza gamę możliwych przyczyn o podanie czynnika otwierającego na sposobność dyskusji o poprawie stanu pornografii³⁷.

Jak podkreśla autorka, mało jest źródeł bodźców tak dosadnych jak pornografia, a jej dominującą odmianą w dyskursie publicznym jest pornografia heteroseksualna. Choć nieukazywanie wizerunków stosunków heteroseksualnych nie jest wymogiem zakwalifikowania danej produkcji jako feministycznego porno, to odejście od ściśle heteronormatywnych standardów wiąże się z odmiennym podejściem do prezentacji seksu. Do przytoczonych praktyk miałyby wchodzić obrazowanie męskiej biseksualności, koncentracji na kobiecej rozkoszy oraz aktywności w akcie seksualnym, jak też przedstawianie mężczyzn w roli obiektów pożądania. W kontekście praktyk, od których pornografia feministyczna odchodzi, najistotniejsze wydają się: niestosowanie obrazów niekonsensualnej przemocy i zalotów, seksizmu i pogardy, a w końcu — money shotów³⁸. Kwestia kompatybilności owych wyznaczników z metodą obrazowania aktu seksualnego w *Imperium zmysłów* jest zdecydowanie niejednoznaczna. Odwołując się do wcześniej wyciągniętych wniosków, widzimy, że obecność pewnych elementów podanych przez Eaton objawia się w filmie z czasem, a niektóre istnieją w sposób niepełny.

Głównym punktem odniesienia dociekań badaczki jest zjawisko erotyzacji dominacji i poddaństwa, będące istotną częścią zbiorowego erotycznego smaku oraz jednym z filarów pornografii heteroseksualnej. Eaton wyróżnia trzy główne cechy tej odmiany gatunku: 1. erotyzację pasywności przyjmowanej przez kobiety, 2. erotyzację rezygnacji kobiety z przyjemności na poczet skoncentrowania się na przyjemności mężczyzny, 3. wykorzystywanie poprzednich punktów w celu wzmocnienia pasywności kobiety i ukazaniu mężczyzny jako podmiotu aktywnego i stanowiącego centrum ekonomii przyjemności³⁹.

W *Imperium* aż do punktu zwrotnego, którym jest scena odkrycia przez protagonistkę przyjemności płynących z sadomasochistycznych doświadczeń — chodzi o scenę spotkania ze sponsorem bohaterki, którego impotencja popycha ją do zainicjowania nowych praktyk w swojej relacji z Kichizō — narracja podporządkowuje się cechom pornografii heteroseksualnej wymienionym przez Eaton. Przyjrzymy

³⁷ Zapropionowanej przez Eaton kategorii erotycznego smaku bliżej do „codziennej estetyki”, którą możemy określić po prostu jako gusta, niż do narzędzia rozważań filozofów sztuki, skierowanego ku wytworom sztuki wysokiej, percypowanym bezinteresownie i kontemplacyjnie. Pozorna banalność tej odmiany odbioru nie koliduje jednak z faktem, że „sposoby, w jaki erotyczny smak generuje motywacje i przekonania, ugruntowują nierówność między płciami”. *Ibidem*, s. 247.

Przedmiot wyciągnięty z tła codzienności, choć pozbawiony wyniosłości dzieła sztuki, nie traci nic ze swojego potencjału perswazyjnego. To przekonanie Eaton opiera na arystotelesowskim modelu przyzwyczajania, zakładającym, że warunkowanie — oparte na wywoływaniu konkretnych bodźców w zderzeniu z reprezentacją obiektu — wpływa na afektywne odczucia podmiotu percypującego. *Ibidem*, s. 249–252.

³⁸ *Ibidem*, s. 253–254.

³⁹ *Ibidem*, s. 252.

się temu, jak poszczególne wydarzenia z tej partii filmu, w której Sada jest stroną uległą w relacji, odnoszą się do poszczególnych cech, i skontrastujmy je z objawiającymi się w dalszych partiach filmu przemianami.

1. Mężczyzna inicjuje pierwszy stosunek z bohaterką. Bez pardonowo, siłą (lecz przy aprobacie kobiety) rozbiera ją w trakcie mycia podłogi i rozpoczyna penetrację. Stosunek jest konsensualny, lecz aktywność leży tu w całości po stronie mężczyzny. Warto w tym miejscu wspomnieć również o (nadmienionej przez Eaton) ewidentnej oznace związku męskości z aktywnością, zawierającej się w samym określeniu „penetrowanie” — sam język implikuje, że to strona męska odpowiedzialna jest za działanie w trakcie stosunku, a kobieta w sposób bierny przyjmuje mężczyznę. W *Imperium zmysłów* ta pułapka językowa odnajduje najpierw realizację, a później wyzwalające rozwiązanie. „Penetrowanie”, rozumiane jako zawarcie aktywności po stronie mężczyzny, przechodzi do „inwaginacji” (*invagination*)⁴⁰, kiedy będący u kresu sił Kichizō staje się w finale filmu całkowicie podległy Sadzie. Podległość ta sprowadza się nie tylko do świadomej zależności od wyborów kobiety, lecz również do bezwładności ciała. Jeszcze zanim bierność odnajdzie swoją pełnię w śmierci i akcie kastracji, przedmiotem erotyzacji pasywności staje się całe ciało mężczyzny, osłabione, zdane na działalność partnerki. Ten stan tyczy się jednak przedstawienia stosunku w finale filmu; zanim dochodzi do takiego ukształtowania się relacji, w której to kobieta rozporządza przebiegiem stosunku — zyskując całkowitą władzę nad fallusem — mamy do czynienia z typem stosunku charakterystycznym dla mainstreamowej pornografii heteroseksualnej.

2. Bohaterka koncentruje się na dostarczaniu przyjemności partnerowi. Uwidacznia się to zwłaszcza w scenie fellatio. Wbrew zapewnieniom Kichizō, że brak orgazmu w niczym mu nie przeszkadza, Sada przerywa stosunek penetracyjny i przechodzi do całkowitego skoncentrowania się na przyjemności swojego partnera. Robi to wbrew własnej seksualnej satysfakcji, wyrażanej przez niezwykle afektywną reakcję na penetrację. Już ta scena zapowiada przyszłą chęć dominacji, która objawia się w niespełnieniu zasady pełnej widzialności męskiego orgazmu. Wciąż jest to jednak zapowiedź stopniowo narastającej eskalacji władzy, która w tym momencie filmu sprowadza się jedynie do sygnałów formalnych, a nie diegetycznych.

3. Pasywność bohaterki w pierwszej połowie filmu jest akcentowana bardziej niż jej aktywność. Żądza protagonistki do pewnego punktu objawia się jedynie w trakcie interwałów między scenami seksu. W tym czasie, w samych aktach seksualnych, rolę gra nie tylko jej funkcja jako żeńskiej uczestniczki stosunku, lecz również osoby znajdującej się niżej w hierarchii niż partner. W trakcie jednej ze scen zmuszona jest podczas ujeżdżania kochanka grać na shamisenie w celu zakamuflowania ich romansu⁴¹. Aranżacja i przebieg tego momentu doskonale ujmuje

⁴⁰ *Ibidem*, s. 248.

⁴¹ Scena ta ma jeszcze inny aspekt, zaznaczony przez Maureen Turim: gra na shamisenie wpływa na teatralizację aktu seksualnego, a śpiew staje się artystyczną ewokacją rozkoszy. M. Turim, *op. cit.*, s. 129–130.

charakter statusu Sady w pierwszej połowie filmu: drganie jej głosu, spowodowane rozkoszą, oddaje zarówno fascynację poznawanymi tajnikami miłości, jak i pewną nieumiejętność, idącą w parze z uległością. Pasywność utrzymuje się tak długo, jak Sada jest w fazie „edukacji” w myśl założeń *ars erotica*. Stan ten słabnie, dopiero gdy bohaterka zwraca się w poszukiwaniach ku sadomasochizmowi i dominacji.

Sam rozwój akcji tworzy w *Imperium* wyznacznik przejścia od standardów, które skorelować moglibyśmy bezpośrednio z pornografią heteroseksualną głównego nurtu, do tych związanych z pornografią feministyczną. Doprowadza nas to do rozpoznania przypominającego pewną tendencję kina japońskiego w latach czterdziestych.

Kino fabularne okresu wojennego znajdowało często ideologiczne wzmocnienie w bezpośrednim odnoszeniu się do doktryny *kokutai*, dostrzegalne zwłaszcza w metodzie portretowania i rozwijania charakterystyk bohaterów obojga płci. Przykładem jest chociażby *Saga o dźudo* (*Sugata Sanshiro*, Japonia, 1943), debiut Akiry Kurosawy, wskazany przez Isolde Standish jako jedno z reprezentatywnych dla tej praktyki dzieł. Ideologizacja wydarzeń diegetycznych odnosi się w tym przypadku do drugorzędno fabularnie wątku miłosnego między Sanshiro, młodym adeptem dźudo, a Sayo, jego urodziwą wybranką. Standish problem „romansu” w filmie rozpatruje przez pryzmat strategii typowej dla krajowej polityki okresu wojennego, polegającej na traktowaniu dojrzewania męskiego bohatera jako rytuału przejścia, w trakcie którego odrzucić on musi uśpioną w nim kobiecość⁴². Pożądanie, którego przedmiotem jest kobieta, staje się w świetle doktryny *kokutai* słabością związaną właśnie z afirmacją żeńskiej strony mężczyzny. Zwycięstwo nad kuszeniem miało być dla męskiego bohatera drogą do porzucenia fizycznych i psychicznych słabości⁴³.

Instrumentalizacja cech typowo kobiecych w celu ich odrzucenia przypomina technikę, którą Ōshima zastosował w *Imperium zmysłów*. W tym przypadku chodzi jednak o „wchłonięcie” symboli i zachowań typowych dla męskiej seksualności, nie na ich eliminacji (choć proces ten odbywa się w dużej mierze przez zniszczenie). Semiotyczna wartość fallusa i związane z męską rozkoszą zabiegi narracyjne zostają najpierw dokładnie określone przez ich opisanie w ramach domyślnego podmiotu, jakimi jest bohater męski⁴⁴.

⁴² I. Standish, *op. cit.*, s. 219.

⁴³ Taki obraz duchowej przemiany mężczyzny doskonale koresponduje z wizją duchowej struktury samuraja, którą zaproponował Ango Sakaguchi w swoim powojennym historiozoficznym eseju o podwalinach tendencji dekadencjonalnych. Według pisarza podstawą samurajskiego kodeksu była skrajna obojętność na losy kobiet i dzieci; okazywana im empatia miała świadczyć o słabości związanej z obecnością w mężczyźnie nieujarzmionego pierwiastka żeńskiego. A. Sakaguchi, *Discourse on Decadence*, przeł. S.M. Lippit, „Review of Japanese Culture and Society” 1, 1986, nr 1, s. 2.

⁴⁴ Tego rodzaju konkluzja pociąga za sobą pewne ryzyko; niemożność autonomicznego — opartego na inherentnie kobiecych przymiotach — buntu rozumiana może być jako dowód na ułomność projektu kobiecej emancypacji w *Imperium*. W tym miejscu ukonkretnia się jednak wartość owej przygodnej analogii i powraca problem kontekstu historycznego. Analiza dokonana przez Standish pokazuje, że męska aktywność w myśl ideologii *kokutai* jest wyraźnie połączona ze sferą aktywności ideologicznej — wykracza ona poza uwarunkowania kulturalne i wkracza w obszar politycznych standardów. Przypo-

PODSUMOWANIE

Filmowy portret Sady Abe w *Imperium zmysłów* uznać można za sumę różnego rodzaju sprzeczności, zawartych zarówno w diegezie (bunt bohaterki wobec konwencjonalnych granic rozkoszy), jak i na poziomie ideologicznym (bunt Ōshimy wobec kondycji kinematografii japońskiej). Ze wszystkich kontestacyjnych osiągnięć dzieła najistotniejszymi są znaczące przemiany w warstwie konwencji pornograficznych — tu bunt wpisany jest w samą poetykę filmu. Czerpiąc (i transformując) inspiracje ze sztuki *shunga* oraz zachodnich standardów hardcore'owego przedstawienia, Ōshima pozornie wpisał swój film w granice gatunku pornograficznego, a następnie przeformułował symboliczne konotacje technik i motywów. Miast pozbywać się utartych schematów, w toku filmu są one naginane w ten sposób, by ze służalczej wobec fallocentrycznego paradygmatu funkcji podporządkowały się budowaniu wizerunku kobiecej dominacji.

Takie zjawiska jak *money shot* oraz męskie spojrzenie — zdawałoby się, że nieodzowne w dwudziestowiecznych filmach zawierających obrazy „twardego seksu” — zostają poddane obróbce, która przeinacza ich postać i stawia kobiecą przyjemność w centrum zainteresowania. Również podążenie za uwagą Lindy Williams, dotyczącą zastąpienia wyolbrzymionego penisa (emblematicznego dla ikonografii ryciny *shunga*) przez „niewiarygodną” witalność mężczyzny (objawiającą się na poziomie temporalnym), pozwoliło dostrzec, że stan nieustannej stymulacji męskiego bohatera zależy od poczynań protagonistki. Ograniczająca miejsce dla wyobraźni poetyka, zazwyczaj zakłamująca wizerunek żeńskiej seksualności, w *Imperium zmysłów* okazuje się areną jej wyzwolenia.

Zestawienie *Imperium* z modelem feministycznego filmu pornograficznego, opartego na odrzuceniu klasycznych konwencji gatunkowych, ukazuje jednak niejednoznaczny wymiar tego projektu. Dzieło nie podporządkowuje się jednoznacznej klasyfikacji ze względu na zastosowanie w różnych partiach filmu zabiegów charakterystycznych zarówno dla modelu heteroseksualnego filmu pornograficznego, jak i jego odmiany feministycznej. Porównanie pozwoliło jednak dobitnie podkreślić, że metodologia emancypacji w filmie opiera się nie na odrzuceniu konwencji gatunkowych, lecz zredefiniowaniu ich funkcji.

mnijmy tu melancholijnego Kichizō mijającego pochodź żywiolowych żołnierzy. Dla kontrastu: Sakaguchi, opisując oczekiwania władz wobec społeczeństwa w okresie wojennym, przywołuje propagowanie kobiecej bierności, wyrażonej dosadnie w literaturze. Odgórny zakaz uniemożliwiał w tamtym czasie przedstawianie w piśmarstwie portretów zakochanych wdów, wdających się w romanse po śmierci swoich mężów na froncie. *Ibidem*, s. 1. Owa dychotomia (obejmująca zawarcie aktywności po stronie mężczyzny, a bierności po stronie kobiety), klarownie przedstawiona zwłaszcza w ekspozycyjnych partiach *Imperium*, sugeruje nieprzystawalność metody buntu innej niż przywłaszczanie przez kobietę symboli męskiej władzy do konkretnego, zasygnalizowanego w diegezie kontekstu historycznego. Jest to obraz emancypacji ściśle powiązany z realiami, które dyktują ograniczoną gamę możliwych rozwiązań.

HARD CORE AND LIBERATION: THE TRANSFORMATIONS OF PORNOGRAPHICAL GENRE CONVENTIONS AND THEIR IMPACT ON THE FEMALE CHARACTER IN NAGISA ŌSHIMA'S *IN THE REALM OF THE SENSES*

Summary

The article is dedicated to the analysis of pornographical genre conventions in Nagisa Ōshima's *In the Realm of the Senses* (1976). Many of the previous scientific inquiries into this subject emphasized the subversive nature of certain narrative schemes adopted in the film, which disrupted the paradigm of phallic authority, typical for the genre. The author aims to broaden those observations and to answer the following question: can the portrayal of the female protagonist in Ōshima's film — in the light of contemporary standards of pornography — be viewed as emancipated? In order to resolve this issue, the article concludes with a comparison between *In the Realm of the Senses* and Anne W. Eaton's model of a feminist pornographic film.



Studia
Filmoznawcze
42
Wrocław 2022

Kamil Smoczyński

ORCID: 0000-0003-1618-0766

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

PORTRETY CHOROBY Z MINAMATY I NIIGATY W JAPOŃSKIM FILMIE DOKUMENTALNYM

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.42.6>

Te doświadczenia nie pochodzą ze świata literatury ani ze świata wyobraźni, to jest świat ofiar, które spoglądają wprost w kamerę, a my z zimną krwią popełniamy zbrodnię reprodukcji w filmie tego, czego nigdy nie powinniśmy mieć możliwości zobaczyć¹.

Noriaki Tsuchimoto

Na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych w Japonii wyodrębniły się niezwykle istotne problemy, które poruszyły zainteresowanych polityką dokumentalistów. Twórcy tacy jak Noriaki Tsuchimoto, Shinsuke Ogawa czy Kazuo Hara zwrócili uwagę na zachodzące wówczas wystąpienia studentów przeciwko militaryzacji Japonii i pogłębiającej się współpracy ze Stanami Zjednoczonymi, strajki farmerów w związku z budową lotniska Narita czy pojawienie się tajemniczej choroby w portowej Minamacie. Wraz z rejestracją tych wydarzeń film dokumentalny w Japonii przybrał znamiona narzędzia politycznego, które w dłoniach sprawnego twórcy miało szansę wpłynąć na ludzkie życie. Sięgający po kamerę japońscy dokumentaliści mieli intencje odmienne od zwyczajnej rejestracji: chcieli uchwycić

¹ N. Tsuchimoto, *Statement on Minamata — The Victims and Their World*, [w:] *Of Sea and Soil. The Cinema of Tsuchimoto Noriaki and Ogawa Shinsuke*, red. R.M. Cabo, Russell 2019, s. 117 (przeł. z jęz. angielskiego — K.S.).

walkę z niesprawiedliwością polityczną, zmagania z marginalizacją społeczną, jak też uroki stawiającej ciągle wyzwania codzienności lat rozkwitu gospodarki. Pragnę wskazać, że filmy autorstwa Noriakiiego Tsuchimoto, Makoto Satō i Kazuo Hary, których dotyczy niniejszy artykuł, wywierały namacalny wpływ na określone, mniej lub bardziej szerokie, środowisko społeczne. Dokumentów dotyczących choroby z Minamaty powstało wiele, jednak skupię się na garstce tych najbardziej reprezentatywnych: *Minamata. Ofiary i ich świat* (*Minamata: Kanja-san to sono sekai*, reż. Noriaki Tsuchimoto, Japonia, 1971), *Morze Shiranui* (*Shiranuikai*, reż. Noriaki Tsuchimoto, Japonia, 1975), *Życie nad rzeką Agano* (*Aga ni ikiru*, reż. Makoto Satō, Japonia, 1992), *Wspomnienia znad rzeki Agano* (*Aga no kioku*, reż. Makoto Satō, Japonia, 2005) i *Minamata Mandala* (reż. Kazuo Hara, Japonia, 2020). Artykuł ten jest opowieścią zarówno o zmaganiach twórców z trudnym tematem filmowym, jak i osobach, które każdego dnia toczą walkę z chorobą. Chciałbym też zauważyć, że japoński film dokumentalny wciąż pozostaje w cieniu filmu fabularnego. Niekiedy wybitnym dziełom nie poświęca się opracowań i mimo że zyskują one coraz większą popularność, to ich miejsce jest przede wszystkim w kręgach akademickich. A szkoda — bo to dokumentowi powinniśmy ufać najbardziej.

GENEZA PROBLEMU — CZYM JEST CHOROBA Z MINAMATY?

Kiedy w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych Japonia doświadczała gwałtownego wzrostu gospodarczego, znaczna część kapitału inwestowana była w zakłady chemiczne i przemysł ciężki. Postęp technologiczny i nazwy wielkich koncernów z branży elektroniki miały stać się wizytówką Japonii. Niestety, umieszczone między górami metropolie japońskie nie miały odpowiednich warunków do przepływu powietrza i nie były przystosowane do tak szybkiej urbanizacji. Ekosystemy wąskich rzek przy portowych miastach zostały zaburzone, gdyż prężna industrializacja Japonii wymagała składowania licznych toksycznych odpadów². Japończycy nie uwzględnili inwestycji zapobiegających zanieczyszczeniom środowiska; szacuje się, że w 1965 roku przeznaczono na to jedynie 3% środków przedsiębiorstw³. W latach sześćdziesiątych Japonia zdobyła określenie najmniej przyjaznego środowisku państwa⁴. To tam wystąpiły tak zwane cztery duże choroby zanieczyszczeniowe („Four Big Pollution Diseases”), u których podstaw leżały gwałtowna industrializacja, nierównoważony wzrost gospodarczy i wydalanie do atmosfery szkodliwych substancji chemicznych. Choroba *itai-itai* była skutkiem spożycia kadmu, który kopalnia

² R. Murphey, E. Murphey, *The Japanese Experience with Pollution and Controls*, „Environmental Review: ER” 1984, nr 3, s. 285.

³ H. Iwasaki, *Overcoming Pollution in Japan and the Lessons Learned*, s. 2, <https://docplayer.net/17999558-Overcoming-pollution-in-japan-and-the-lessons-learned.html> (dostęp: 22.10.2021).

⁴ R. Murphey, E. Murphey, *op. cit.*, s. 285.

Mitsui Mining and Smelting wydalala do rzeki Jinzū. Z kolei astma Yokkaichi pojawiła się jako efekt zanieczyszczenia powietrza przez kompleks petrochemiczny Yokkaichi⁵. Skupię się jednak na dwóch pozostałych: chorobie z Minamaty i Niigaty.

W 1908 roku Nippon Carbide Firm (później Chisso Corporation) wybudowała fabrykę w małym portowym mieście na zachodnim wybrzeżu wyspy Kiusiu — Minamacie⁶. Genezy choroby z Minamaty należy doszukiwać się w rozszerzeniu działalności fabryki, wówczas to podczas produkcji aldehydu octowego w 1932 roku ścieki zanieczyszczone metylortęcią zaczęto odprowadzać do wód zatoki Minamata⁷. Pierwszy przypadek podejrzanego zatrucia wykryto w 1956 roku, wtedy do szpitala w Kumamoto trafiła osoba z niezidentyfikowaną chorobą mózgu⁸. W 1958 roku na Uniwersytecie Kumamoto (jest to najbliżej położony od Minamaty uniwersytet) udowodniono, że podejrzana choroba, już wówczas nazywana chorobą z Minamaty, jest spowodowana konsumpcją ryb i skorupiaków, które zatrute zostały toksycznym pierwiastkiem chemicznym⁹.

Podobną chorobę wykryto 1960 roku w Niigacie, portowym mieście umiejscowionym na zachodnim wybrzeżu regionu Chūbu. Zjawisko to nazwano chorobą Niigata Minamata¹⁰. W 1965 roku na Uniwersytecie Niigata określono jej źródło: miała nią być pochodząca z wód rzeki Agano metylortęć. Dwa lata później pozwano zajmującą się przemysłem ciężkim i chemikaliami oraz odpowiedzialną za toksyczne zanieczyszczenia fabrykę Showa Denko (był to pierwszy tak duży proces przeciwko zanieczyszczeniom w Japonii). Dopiero to zdarzenie dało impuls władzom japońskim, żeby w 1968 roku potwierdzić istnienie choroby Minamata oraz wskazać na fabrykę Chisso jako przyczynę nowo powstałej choroby¹¹. Było to aż 10 lat po rozpoznaniu przez uczonych na Uniwersytecie Kumamoto źródeł choroby.

Choroba z Minamaty okazała się, znaną już wcześniej pod nazwą rtęcy, degeneracją centralnego układu nerwowego, która osiągnęła nieznaną jak dotąd skalę zakażeń. Przyjęta do organizmu metylortęć gromadzi się w narządach wewnętrznych i degeneruje wszelkie funkcje psychofizjologiczne. Choroba ta objawia się: utratą czucia w dłoniach i stopach, ataksją, zwężeniem pola widzenia, upośledzeniem słuchu, nieutrzymywaniem równowagi, zaburzeniami mowy i ruchu gałek ocznych oraz drżeniem stóp i dłoni. W wyjątkowych sytuacjach doprowadza do

⁵ M. Atsuko, *Has Japan Learned the Lessons of Past Pollution Crises?*, <https://www.nippon.com/en/currents/d00383/> (dostęp: 22.10.2021).

⁶ H. Iwasaki, *op. cit.*, s. 2.

⁷ M. Atsuko, *op. cit.*

⁸ H. Iwasaki, *op. cit.*, s. 2.

⁹ H. Misumi, *Studies on the Pathogenesis of an Encephalopathy, "Minamata Disease"*, „Nihon Naika Gakkai Zasshi” 1958, nr 47. Później wykryto, że zatrucie nie pochodzi od manganu, lecz od metylortęci.

¹⁰ H. Iwasaki, *op. cit.*, s. 2.

¹¹ *Minamata Disease: Its History and Lessons*, Minamata 2007, s. 7.

stanów psychotycznych, omdlenia oraz śmierci¹². Jak dotąd nie znaleziono skutecznego lekarstwa na rtęć. W większości przypadków leczenie polega na tymczasowym osłabieniu symptomów i rehabilitacji¹³.

Z danych na 1997 roku 17 tysięcy Japończyków ubiegało się o certyfikat osoby chorej (jest on wymagany do uzyskania odszkodowania), jednak przyznano go jedynie 2265 z nich. W Minamacie stwierdzono 13 805 osób zakażonych metylortęcią, ale liczba ta nie oddaje rzeczywistości, gdyż wiele osób do choroby nigdy się nie przyznało¹⁴. Na rtęć w Minamacie zmarły 1784 osoby¹⁵. W Niigacie stwierdzono 702 przypadki choroby, jednak trzeba pamiętać, że nie każdy spełniał wyznaczone przez japoński rząd kryteria. Zakażeń było znacznie więcej, również zważywszy na to, że wielu Japończyków miało trudności z przyznaniem się do choroby¹⁶.

NORIAKI TSUCHIMOTO — SAM PRZECIW WSZYSTKIM

Podczas pierwszych lat rozprzestrzeniania się choroby z Minamaty istniała opinia, że jest ona spowodowana niewłaściwą higieną i złą dietą¹⁷. W tej niewielkiej wiosce portowej spożywano głównie ryby i skorupiaki, których połów dla wielu był głównym źródłem zarobku. Narażona na zachorowanie była zatem większość mieszkańców prefektury Kumamoto. Noriaki Tsuchimoto — później jeden z najbardziej uznanych japońskich dokumentalistów — przyjechał do Minamaty już w 1965 roku, aby nagrać dla telewizji film, jednak ze względu na panującą tam atmosferę wyparcia i wstydu okazało się to niemożliwe. Wywiadów nie chcieli udzielać nawet lokalni politycy ani lekarze, gdyż wówczas istnienie choroby z Minamaty nie zostało jeszcze potwierdzone. Tsuchimoto opuścił Minamatę nieusatisfakcjonowany, mając jedynie nieliczne nagrania chorych dzieci¹⁸. Los jednak się odwrócił, kiedy trzy lata później rząd wydał oświadczenie potwierdzające istnienie choroby. W Tokio reżyserowi udało się zorganizować komitet solidarnościowy z osobami chorymi z Minamaty. Po stopniowym wdrażaniu się w środowisko miasteczka w 1970 roku

¹² M. Aoyama, *Minamata: Disability and the Sea of Sorrow*, [w:] *Occupying Disability: Critical Approaches to Community, Justice, and Decolonizing Disability* Editors, red. P. Block et al., New York 2016, s. 34.

¹³ *Minamata Disease*, s. 4.

¹⁴ *How Many Minamata Disease Victims are There?*, https://minamata195651.jp/pdf/tishiki_en/10tisiki_e_03.pdf (dostęp: 22.10.2021).

¹⁵ M. Kugler, *The Minamata Disaster and the Disease That Followed*, <https://www.verywellhealth.com/minamata-disease-2860856> (dostęp: 22.10.2021).

¹⁶ R. Gilhooly, *Mercury rising: Niigata struggles to bury its Minamata ghosts*, <https://www.japantimes.co.jp/news/2015/06/13/national/history/mercury-rising-niigata-struggles-bury-minamata-ghosts/> (dostęp: 22.10.2021).

¹⁷ G. Langlois, *On Minamata: An Interview with Tsuchimoto Noriaki*, [w:] *Of Sea and Soil*, s. 118.

¹⁸ *Ibidem*.

Tsuchimoto zaczął kręcić zdjęcia. Trwały one pięć miesięcy. Ostatecznie powstało 20 godzin filmu, z których zrodziły się dwa dzieła: *Minamata. Ofiary i ich świat* i *Morze Shiranui*.

Na wstępie, gwoli lepszego zrozumienia twórczości Tsuchimoto, warto przytoczyć jego zdanie na temat fotografii amerykańskiego fotoreportera Eugene'a Smitha. Amerykanin w 1972 roku opublikował w czasopiśmie „Life” opartą na fotografiach historię z Minamaty pt. *Death Flow from a Pipe*. Zdaniem Tsuchimoto sfotografował on postaci w pozycjach skrępowanych i napiętymi ciałami, co godziło w ich komfort psychiczny. Japończykowi natomiast zależało, żeby osoby w jego filmach kręcone były tylko po wyrażeniu zgody, w komfortowy dla nich sposób oraz z możliwością ingerencji w ostateczny kształt dzieła¹⁹. Podczas pracy nad *Minamata. Ofiary i ich świat* ekipa Tsuchimoto doszła do wniosku, że każdy powinien rejestrować to, co przyjdzie mu do głowy, gdyż materiałów jest zbyt mało. Ale też pięć miesięcy kręcenia filmu o ludzkim cierpieniu było dla Tsuchimoto trudnym doświadczeniem, niejednokrotnie doprowadzającym go na skraj wytrzymałości psychicznej²⁰.

RYBY I RYBACY

Otwierająca *Minamatę. Ofiary i ich świat* scena wprowadza nas w świat wstydu, żalu, ostracyzmu oraz cierpienia. Rybak z Izumi, portowego miasta nieopodal Minamaty, opowiedział w niej o tym, jak chorzy kryją swoje dolegliwości dla utrzymania dobrego wizerunku miasta. Wielu z nich umarło, zanim zdążyło powiadomić o swojej chorobie bliskich. Innym poszkodowanym zakazano opowiadanie o niej, gdyż wpłynęłoby to negatywnie na miejscowy połów ryb. Mimo przeciwwskazań do jedzenia ryb tradycja rybołówstwa w wodach zatoki Minamata nie została wstrzymana. Tokyoshi Onoue to stary rybak, którego żona zmarła w wyniku choroby z Minamaty. Pokazał on, jak zawiesiwszy na haczyku przynętę, kusi ukrywające się między kamieniami ośmiornice. Kolejnym etapem było wyłowienie, a następnie uśmiercenie ośmiornicy w wyniku silnego ugryzienia. Mający świadomość toksyczności wód Tokyoshi tłumaczy, jak przyrządzić morskie stworzenie, aby smakowało najlepiej. Mimo śmierci żony rybak z uśmiechem na twarzy napelnia swoją łódkę kolejnymi ośmiornicami. Ryby z zatoki Minamata dostarczały w latach sześćdziesiątych pokarm blisko 100 tysiącom ludzi. Onoue nie był jedyny, który nie umiał sobie odmówić dalszych połowów.

Relację rybaków z Minamaty z wykonywanym przez nich zawodem kompleksowo komentuje scena wielkiej rybnej uczty z *Morza Shiranui*, którą sporządzono dla ekipy filmowej. Rybacy zapewniali, że bez ryb nie mogliby wyżyć, natomiast

¹⁹ M. Inoue, *The Ethics of Representation in Light of Minamata Disease: Tsuchimoto Noriaki and His Minamata Documentaries*, „Arts” 2019, nr 8, s. 7, 8.

²⁰ N. Tsuchimoto, *Statement on Minamata*, s. 117.

po głębiające się objawy choroby nie powstrzymują ich przed dalszą konsumpcją. Mori, starszy rybak ze zdiagnozowaną chorobą z Minamaty, nie zgłosił się po zasiłek mimo postępującej wady wzroku. Płaszczanie się przed władzą wiązałoby się z dezaprobatą ze strony jego rodziny, która nie chce być traktowana jak odmienna. Mori zapytany o przyczynę niezgłoszenia się po rekompensatę milczy i tą ciszą Tsuchimoto kończy scenę.

ODPOWIEDZIALNOŚĆ I CIERPIENIE

Chorobą z Minamaty można było również się zakazić w łonie matki. Przypadki dzieci z wrodzoną chorobą były najtrudniejsze, czego przykładem jest uchwycona przez Tsuchimoto — i przez Eugene’a Smitha — Tomoko Kamimura. Ta młoda dziewczyna nie była zdolna żyć samodzielnie, dlatego wspierali ją ciężko pracujący rodzice. Tsuchimoto sportretował ją na tle rodziny, nie uwypuklając jej niesprawności fizycznych. Dla zniesienia dystansu między nim a rodziną Tomoko pojawia się w kadrze. W efekcie nikt nie zwraca się wprost do kamery, a dokumentowana rozmowa odbywa się twarzą w twarz. Prowadzona przez reżysera, nie skupia się na żalu czy cierpieniu rodziny, lecz wręcz przeciwnie — na wartości, jaką stanowi dla jej członków Tomoko, oraz cenie, jaką są w stanie dla niej zapłacić. Dla Tsuchimoto bardzo ważne było zachowanie właściwej relacji z ludźmi, których przestrzeni nie chciał naruszać.

Sceny połowów w *Minamacie* i *Morzu Shiranui* często kontrastują z cierpieniem pacjentów lub obrazami wypuszczanych do morza odpadów. Tsuchimoto zdaje się tak filmować obiekty, by wzbudzały skojarzenia z historią choroby z Minamaty: pęknięte rury, stworzenia morskie, przewracające się koty²¹, sitka wędkarskie, ciekły wodny dym z fabryki czy płot kolczasty wokół fabryki. W *Morzu Shiranui* scena dialogu między dr. Haradą z Uniwersytetu z Kumamoto z dwójką młodych pacjentów odbywa się na skalnej skarpie z widocznym w tle morzem. Kiedy operator oddalił kamerę, przed widzami wyłoniły się zużyte sprzęty rybackie, kiedy natomiast odwrócił ją w lewą stronę — ukazał się kuter rybacki. Z tej skoncentrowanej na problemach pacjentów rozmowie, podczas której poruszane były trudne dla nich kwestie rehabilitacji i zagrażających życiu operacji, ukazał się nam szerszy obraz życia w Minamacie. Dziewczyna, patrząc na morze, nie czuła ani wzruszenia, ani zachwyty. Przyczyną może być jej pogarszający się stan zdrowia, jednak trudno się nie zgodzić, że widok morza może wzbudzać w niej poczucie bezsilności i cierpienia. Wybrana przez ekipę Tsuchimoto lokalizacja do nagrania tej sceny wyraża więcej niż słowa.

²¹ W połowie lat pięćdziesiątych XX w. odnotowano chorobę z Minamaty w wyniku obserwacji nietypowo zachowujących się kotów: tracących równowagę, przewracających się lub chodzących w kółko.

Finał *Minamaty* wyróżnia się tym, że jest w niej jedyna w filmie konfrontacja ofiar ze sprawcami. Do spotkania osób chorych z dyrektorem Chisso doszło podczas konferencji udziałowców fabryki, na którą można było wstąpić dzięki zainwestowaniu symbolicznego jednego jena w akcje firmy. Działacze potraktowali to jako okazję do wyrażenia gromadzącego w nich już od lat pięćdziesiątych buntu, przez co całe wydarzenie zdominowały przekrzykiwania się zdenerwowanej widowni. Zapada w pamięć zderzenie kobiety (jej rodzice zmarli z powodu choroby z Minamaty) z dyrektorem fabryki, podczas którego ma szansę wyrzucić z siebie wszelkie, uzasadnione zresztą, żale. W scenie dochodzi do eksplozji wyzisk i oskarżeń, które podkreślają krytyczną wobec rządu japońskiego wymowę filmu. Tsuchimoto wyciszył dobiegające z sali hałasy i nagłośnił jedynie głos zniecierpliwionej, agresywnej kobiety. To jej okrzyki świadczą o ostatecznej wymowie filmu.

Inaczej wybrzmiało, bardziej obiektywne i refleksyjne, *Morze Shiranui*. Fujiwara, reżyser dokumentu o Tsuchimoto, widzi w nim nie film o chorobie, lecz o prozie i sensie życia²². W *Morzu Shiranui* opowiedziana została między innymi historia Tamotsu Watanabe: inżyniera, rybaka, męża i ojca, w którego rodzinie, poza nim samym, zachorowało aż sześć osób. Tsuchimoto zadał mu pytanie o to, co chciałby, aby zostało podkreślone w opowiadającej o nim sekwencji. Odpowiedź brzmi prozaicznie, ale może stanowić komentarz do całego dzieła filmowego: „Nic szczególnego, po prostu uchwycić to, jak żyję”. Tak też się stało, Tsuchimoto pokazał całe spektrum codzienności Watanabe. Jego wada wzroku postępuje, przez co nie jest w stanie łowić ryb. Umie się jednak dostosowywać i wciąż pozostaje aktywny — stara się zbudować dom marzeń dla swoich dzieci.

Minamata. Ofiary i ich świat i *Morze Shiranui* były przestrzenią wypowiedzi dla ludzi z prefektury Kumamoto, których głos jak dotąd nie przebijał się poza lokalną społeczność. Oba filmy ukazały ich w sposób szczery i pozbawiony skrupułów. Historia zmagania Tsuchimoto trwać będzie aż do 2012 roku, kiedy po raz ostatni opowie o wiele znaczącej dla niego nadmorskiej lokalizacji w *Życiu i pracy Noriakiego Tsuchimoto* (*Eiga wa ikimono no kiroku de aru: Tsuchimoto Noriaki no shigoto*, reż. Toshi Fujiwara, Japonia). Dokumentalista w ciągu 46 lat nakręcił 17 filmów o Minamacie²³. Jego filmy są świadectwem zmian dotyczących społeczności Minamaty. Tsuchimoto stosował w pracy metodę, która polegała na jednoczesnym słuchaniu i poddawaniu się autorefleksji. Dla niego film to „dzieło żywych istot” (*work of living beings*)²⁴, które należy rozumieć jako istoty wrażliwe, empatyczne

²² T. Fujiwara, *Documenting Lives, The Camera's Eye*, <https://www.yidff.jp/interviews/2007/07i041-e.html> (dostęp: 22.10.2021).

²³ *Noriaki Tsuchimoto's Filmography*, https://www.zakkafilms.com/wp_dev/wp-content/uploads/2011/09/tsuchimoto_filmography_zakka.pdf (dostęp: 22.10.2021). Pierwszy film Tsuchimoto o Minamacie powstał w 1965 r., a ostatni w 2011, jednak wystąpił on również w 2012 r. w filmie *Eiga wa ikimono no kiroku de aru: Tsuchimoto Noriaki no shigoto* w reż. Toshiego Fujiwary.

²⁴ N. Tsuchimoto, *Eiga wa ikimono no shigoto de aru*, Tokyo 1974, s. 136.

i chcące zostać wysłuchane. Jego filmy o Minamacie nie miały ani telewizyjnej, ani kinowej dystrybucji, ale przetrwały dzięki niezależnym pokazom i pirackim kopiom rozprowadzanym w całej Azji²⁵.

TWÓRCZY WOLONTARIAT MAKOTO SATŌ

Znacznie rzadziej wspominane, a zasługujące na uznanie, są filmy Makoto Satō. Z początku jednak nie film, lecz teatr i aktywizm interesowały młodego studenta filozofii. W życie portowego miasteczka wprowadził go Akira Sunada, któremu pomagał w organizowaniu teatralnego monodramu. Będąc w Minamacie, Satō dołączył do programu wspierającego pacjentów w prowadzeniu upraw rolnych. W wywiadzie z Nornesem Satō przyznał, że Minamata była odpowiedzią na jego romantyczne poczucie celowości. Życie na wsi fascynowało go znacznie bardziej niż wielkomiejskie życie w Tokio, które dotychczas prowadził²⁶.

Historię z filmem Satō rozpoczął już na trzecim roku studiów filozofii, kiedy to niemogący zebrać ekipy filmowej Katori Naotaka zrekrutował go na plan *Niewinnego morza: Minamata* (reż. Katori Naotaka, Japonia, 1982). Jako młody, nieukształtowany jeszcze twórca Satō nie miał dość odwagi, aby nagrywać film w obszarze twórczym Noriakiego Tsuchimoto, którego uważał za pioniera i autorytet. Nie brakowało jej Naotace, który zdecydował się na rok osiedlić się w Minamacie. Dla Naotaki ważniejsza była realna pomoc mieszkańcom niż wartości *stricte* filmowe czy artystyczne. Żeby zdobyć zaufanie mieszkańców i uzyskać zezwolenie na ich nagrywanie, Satō musiał im regularnie pomagać na roli i w połowie ryb, żeby potem, podczas spożycia lokalnego *shochu*, ci opowiedzieli mu swoje historie²⁷.

Doświadczenie, którego Satō nabył na planie filmu Naotaki, posłużyło mu przy kręceniu jego debiutu dokumentalnego. *Życie nad rzeką Agano* (*Aga ni ikiru*, Japonia, 1992) osadzone zostało w okolicach Niigaty i podjęte w niej zostały kwestie życia chorych zamieszkujących ziemie wokół rzeki Agano. Twórca zamieszkał z siedmioma osobami w bardzo skromnie wyposażonym mieszkaniu, w którym również przebywali miejscowi, pijąc alkohol do samego rana. Satō porównuje to miejsce z tym, w którym mieszkała ekipa Shinsuke Ogawy (drugiego, poza Tsuchimoto, mentora powojennego filmu dokumentalnego), to jest Ogawa Productions: nie było w nim miejsca na prywatność, zamiast tego prowadzono tam nieustanne dyskusje z nowo poznanymi ludźmi. Filmy Tsuchimoto i Ogawy zostały przez ekipę Satō starannie obejrzone i przemyślane, przez co ich wpływ na kształt *Życia nad rzeką Agano* był nieprzeceniony. Młodszy twórca jednak zarzekał się, że w odróżnieniu

²⁵ N. Tsuchimoto, C. Lanzmann, *An Exchange of Letters*, [w:] *Of Sea and Soil*, s. 123.

²⁶ A.M. Nornes, *Documentarists of Japan*, #23: *Satō Makoto*, <https://www.yidff.jp/docbox/25/box25-1-1-e.html> (dostęp: 22.10.2021).

²⁷ *Ibidem*.

od Ogawy za produkcję filmów nie płacił pożyczonymi pieniędzmi, lecz składkami pochodzącymi ze zbiorów społecznych²⁸. Poza tym w swoim filmie nie skupił się na chorobie czy walce o sprawiedliwość społeczną, ale na życiu codziennym mieszkańców. Jak mówi wstęp: „ten film jest o życiu nad Agano”; i tak rzeczywiście jest, bohaterowie *Życia nad rzeką Agano* rzadko opowiadają o fabryce Showa Denko lub o objawach choroby.

Morze Shiranui, wbrew odejściu od rebelianckiej atmosfery *Minamaty*, nie było pozbawione opisów medycznych, obrazów fabryki czy scen szpitalnych. *Życie nad rzeką Agano* idzie o krok dalej: wątki związane z chorobą wychodzą jedynie mimochodem, w wyniku obserwacji życia codziennego bohaterów. Stojący na wzgórzu z rzeką Agano w tle Hokari Shuya nie opowiada widzom o przyczynach choroby (tak jak zwykli to robić bohaterowie filmów Tsuchimoto), a o obecnych lokalnie wiatrach, które kształtują życie przewoźników. W ciągu filmu dowiadujemy się, że większość mieszkańców pracuje właśnie przy rzece, jako: rybacy, przewoźnicy lub konstruktorzy łódek. W trakcie filmu poznajemy jeszcze stolarza, twórcę *mochi*²⁹ i pracowników pól ryżowych. Choroba jest tylko jedną z cech, które wyróżniają bohaterów z *Życia nad rzeką Agano*.

W początkowej fazie filmu Sato udostępnia informacje, wedle których z biegiem lat stwierdza się chorobę Minamata u coraz mniejszej liczby osób, przez co w samym mieście Yasuda (znajdującym się w prefekturze Niigata) było wówczas około 2 tysięcy osób niezdiagnozowanych. Osoby te zrzeszają się w ramach Stowarzyszenia Niezdiagnozowanych Ofiar Choroby Minamata i wykrzykują nieco żartobliwe: „Walczymy z rządem!”. W następnej scenie ukazana została modlitwa kobiet chcących uchronić ludzi przed chorobą *itai-itai*. Jak podaje plansza, drobne insekty jeszcze do niedawna niosły śmierć jednej trzeciej ludzi ukąszonych nad rzeką Agano. Jest to kolejna traumatyzująca drobne społeczności Niigaty choroba mająca za podłoże środowisko. Mimo to Satō nie rozszerza tych kontekstów, a skupia się na bardziej prozaicznych aspektach życia.

Głównym obiektem obserwacji w *Życiu nad rzeką Agano* jest Endo Takeshi, były przewoźnik i konstruktor łódek. O swojej chorobie wspomina jedynie w kontekście trzęsących się dłoni i niesprawnego ciała, które uniemożliwia mu skutecznie wykonywać swój zawód. Łódek nie buduje już od pięciu lat, jednak nie ukrywa, że cały warsztat jest mu wciąż niezmiernie bliski. Takeshi z wiekiem traci możliwość chodzenia oraz przestaje czuć ból, w konsekwencji czego doznał rozległego oparzenia stopy podczas gorącej kąpieli. Mimo pogarszającej się choroby nie zrezygnował ze zbudowania ostatniej łódki. Potrzebował swego współnika, o którego pomoc

²⁸ *Ibidem*. Shinsuke Ogawa zadłużył się na bardzo wysokie kwoty, które po jego śmierci przeszły na współpracowników.

²⁹ *Mochi* to tradycyjne kluski z klejącego ryżu, których zrobienie wymaga dużej sprawności fizycznej. Do ulepiania zwartej i sprężystej masy ryżowej jedna osoba musi ją uderzać dużym drewnianym młotem, a druga szybko ją obracać.

— jako że przez całe życie był uparty — nigdy w życiu nie poprosił. Okupiona wielkim wysiłkiem łódka w końcu powstała, a sam Endo wydał na świat swojego naśladowcę, dzięki czemu jego umiejętności nie zostały zapomniane.

Kato Sakuji, nazywany przez wszystkich wujkiem Kato, znany jest lokalnej społeczności dzięki jego *mochi*. Mający 82 lata kucharz zrobił ich, wraz ze współnikiem i żoną Kato Kiso, ponad 500 jednego dnia. Podczas konsumpcji specjału małżeństwo Kato rozbawiało gości swoim ironicznym, zdystansowanym humorem. W tym czasie operator kamery, zbliżeniem, skupił uwagę na nieco odkształconej, trzęsącej się dłoni żony Kato. Z kończącej scenę planszy dowiadujemy się, że małżeństwo Kato wraz z córką zgłosiło swoją chorobę, ale ich zgłoszenie zostało odrzucone. Kato Kiso pozwała fabrykę Showa Denko, jednak z filmu nie dowiadujemy się o dalszym postępowaniu. W *Życiu nad rzeką Agano* wyróżnić można też małżeństwo Hasegawa, skromnie żyjących właścicieli pól ryżowych, którzy wolny czas spędzają na śpiewaniu pieśni z lat wojny. Już nie tak sprawny jak za lat młodości Miyae Hasegawa pragnął spróbować połowy łososi. Było to o tyle trudne, że ze względu na zatrucie wód rtęcią połowy zostały znacznie ograniczone. Prośba Hasegawy została wysłuchana przez lokalnych rybaków i udało mu się łowić łososie pierwszy raz od 39 lat.

Satō podczas filmu nie pojawił się w kadrze, ale nie raz bohaterowie zwracali się do niego osobiście. Po przyjęciu, na którym celebrowano dorobek Takeshiego, ten zwrócił się do operatora, aby odwiedził go, kiedy tylko zapragnie. Innym razem Satō został bohaterem żartu, który przedstawiał go jako najbardziej przejmującą się losem mieszkańców osobę. *Życie nad rzeką Agano* kończy pożegnanie ekipy filmowej z rodziną Hasegawa, która dziękuje za pomoc na polu i prosi o kontakt i ewentualne ponowne spotkanie. Zanika zatem postać twórcy, a pojawia się współnika i przyjaciela. Towarzyszenie bohaterom przy ich codziennych czynnościach sprawiło, że reżyser zdobył dość zaufania, aby widzieli w nim bliską, oddaną osobę. Podczas kręcenia filmu Miyae Hasegawa złowił pierwsze od czasu młodości ryby, Kato Sakuji urządził wielką ucztę z *mochi*, a Endo Takeshi zbudował swoją ostatnią łódkę. Nie ma wątpliwości, że pobyt Satō zajął szczególne miejsce w pamięci mieszkańców dorzecza Agano.

Życie nad rzeką Agano było wynikiem trzech lat pracy, które zakończyły się podobnym zhierarchizowaniem i skonfliktowaniem ekipy filmowej jak w przypadku żyjącej wspólnie przez kilka dekad ekipy Ogawy. Satō w rozmowie z Nornesem wyznał, że doświadczenia tego by nie powtórzył, gdyż przysporzyło mu zbyt wiele problemów i kosztowało go zbyt wiele wysiłku³⁰. Niemniej, 13 lat od premiery debiutu, nagrał *Wspomnienia znad rzeki Agano*, w których przyjrzał się minionym wydarzeniom z nowej perspektywy. Akcent, którym posługują się mieszkańcy prefektury Niigata, jest tak wyrazisty, że Japończycy z innych obszarów nie byłiby

³⁰ A.M. Nornes, *Documentarists of Japan*.

w stanie go zrozumieć. Mimo to, z polecenia Satō, Markus Nornes nie przetłumaczył słów dosłownie, aby widz nie koncentrował się na słowach, lecz na opuszczonej przestrzeni domowej, wspomnieniach oraz charakterze głosu mieszkańców. Jedną z charakterystycznych scen, zauważoną również przez Mattea Boscarola³¹, jest ta, w której opowiadająca swoją historię kobieta nie jest widoczna w kadrze, jej głos nie jest w pełni słyszalny, a bohaterem pierwszego planu jest gotujący się na starym piecu czajnik. Film ten to bowiem refleksja nad czasem, przemijaniem i medium kina jako nośnika pamięci. Osią wydarzeń ze *Wspomnień znad rzeki Agano* są wyświetlane sceny z *Życia nad rzeką Agano* na rozciągniętym między drzewami ekranie. Satō wraz z Shiberu Kobayashim (operatorem, z którym współpracował przy poprzednim dziele) przemierzali znane sprzed lat miejsca i poświęcili swój czas na obserwacji domów, pól ryżowych i niezagospodarowanych pól uprawnych. Spotkali się również ze starymi przyjaciółmi, jednak bardziej niż ich historie znaczenie miała pustka, którą zostawili po sobie ich zmarli mężowie i żony. Zdaniem Mattea Boscarola filmy Satō to *novum* w japońskim dokumencie: nie były interwencyjne i bardzo zaangażowane, lecz pochylały się nad urokami dnia codziennego. Boscarol nazwał je krytyką przez wizualną ekspresję, gdyż powstały w wyniku beznamietnej, ale nieustannej obserwacji³². Zazębiające się przestrzenie czasowe we *Wspomnieniach znad rzeki Agano* zdają się wzajemnie akceptować i pozostawiają po sobie melancholijny obraz rzeczywistości. Satō w kolejnych latach nakręcił jeszcze między innymi dokument o postkolonialnym badaczu Edwardzie Saidzie i eksperymentalny film ukazujący życie fotografa Gocho Shigeo. Ze względu na wieloletnie zmaganie się z depresją reżyser nie był w stanie kontynuować historii o mieszkańcach dorzecza Agano, a w 2007 roku popełnił samobójstwo. Z bólem serca wspomina go Nornes, który w jego twórczości upatrywał bardzo odświeżającej i błyskotliwej odpowiedzi na twórczość Tsuchimoto i Ogawy³³. Kolejne podejście do kwestii choroby z Minamaty, które w swoim filmie zaproponuje Kazuo Kara, będzie już całkowicie inne.

KAZUO HARA — OSTATECZNE ROZLICZENIE

Kazuo Hara jest niepokornym twórcą, który w odróżnieniu od Tsuchimoto i Satō nie przykładął tak dużej wagi do poczucia komfortu swoich bohaterów. W książce *Camera Obtrusa: The Action Documentaries of Hara Kazuo* rozróżnił on swoją metodę twórczą od tej, którą posługiwał się Shinsuke Ogawa. Ten drugi mieszkał ze

³¹ M. Boscarol, *Towards a Cinema of Absence: Satō Makoto in the Japanese and International Context*, „Cinergie — Il cinema e le altre arti” 2020, nr 18, s. 135.

³² *Ibidem*, s. 132.

³³ M. Nornes, *Sato Makoto, RIP*, <https://mailman.yale.edu/pipermail/kinejapan/2007-September/053701.html> (dostęp: 22.10.2021).

swoimi bohaterami, pomagając im w polu, nawiązywał z nimi bliską relację, po to by korzyści z nagrywania filmu były obopólne. Hara rozpoczyna od postawienia kamery i następnie wymusza akcję, często wprowadzając bohaterów w niekomfortową sytuację. Zamiast oswajać ich z nagrywaniem, stara się sprowokować rozmowę, w której obnaży ich wstydlive sekrety³⁴. Warto zauważyć, że jego działania, często okupione czyimś cierpieniem, w ostatecznym rozrachunku prowadziły do wielu pozytywnych zmian³⁵. Jego podejście jednak z latami się zmieniało i ostatecznie film Hary o problemie choroby z Minamaty wyróżnia się empatycznym i cierpliwym podejściem, które stworzyło jego bohaterom przestrzeń do szczerzej wypowiedzi. To, że *Minamata Mandala* powstała w celu pomagania poszkodowanym w wyniku działania fabryki Chisso, jest czytelne w całym filmie. To trwające ponad sześć godzin dzieło kręcone było przez 15 lat (2001–2015/2016), gdyż Hara pragnął pokazać jak najwięcej detali związanych z życiem bohaterów. Sam film montował przez pięć lat i podzielił go na trzy części³⁶. Podobną strategię reżyser obrał już podczas kręcenia przez dziesięć lat *Sennan Asbestos Disaster* (Japonia, 2016), który opowiadał o próbie wymierzenia sprawiedliwości zanieczyszczającemu środowisko azbestem rządowi. Tak Hara napisał o swojej zmianie podczas tworzeniu tego filmu:

Chciałem przyjrzeć się temu, jak zwykli ludzie wiodą swoje życia i jakiego typu doświadczenia sprawiają, że postępują w sposób radykalny. Życie w obliczu ekstremalności. Jakie doświadczenia radykalizują człowieka? To jest sens mojej twórczości³⁷.

Zdaniem Hary w konserwatywnej Japonii nie ma już miejsca na radykalne postaci, aby więc dostosować się do czasów, zaczął tworzyć filmy skupiające się na codzienności i walce prostych ludzi. Kręcąc *Sennan Asbestos Disaster*, czuł się jak śledzący drobne zmiany w rzeczywistości członek kolektywu Ogawa Pro³⁸. *Minamata Mandala* natomiast była dla niego kontynuacją dzieła, które Tsuchimoto zapoczątkował przy okazji tworzenia *Minamata: Ofiary i ich świat*³⁹. Można zatem

³⁴ K. Hara, *Camera Obtrusa: The Action Documentaries of Hara Kazuo*, New York 2009, s. 6, 7.

³⁵ *Ibidem*, s. 92, 93. *Sayonara CP* otworzyła społeczeństwo japońskie na debatę na temat dziecięcego porażenia mózgowego. Powstało wiele stowarzyszeń skupiających osoby chore, które śmieiej opowiadały o swoich przypadłościach. Jak uważa Hara, film ten bardzo podobał się widzom z dziecięcym porażeniem mózgowym, natomiast sami bohaterowie inspirowali innych z tą chorobą.

³⁶ E. Pacheco, *Kazuo Hara's Sprawling Six-Hour Documentary 'Minamata Mandala' Exposes The Decades-Long Legal Battle For Justice*, <https://techilive.in/kazuo-haras-sprawling-six-hour-documentary-minamata-mandala-exposes-the-decades-long-legal-battle-for-justice/> (dostęp: 22.10.2021). *Minamata Mandala* podzielona została na mniej więcej dwugodzinne części: *Part I: Rectify the "Medical Theory"*, *Part II: Passage of Time* i *Part III: Modaegami*.

³⁷ Ł. Mańkowski, K. Hara, *The Violence of Privacy: A Conversation with Kazuo Hara*, <https://www.sensesofcinema.com/2021/interviews/the-violence-of-privacy-a-conversation-with-kazuo-hara/> (dostęp: 22.10.2021).

³⁸ Wbrew temu, że jeszcze w 2007 r. na łamach książki *Camera Obtrusa* Hara stawiał się w kontrze do metod Shinsuke Ogawy.

³⁹ Ł. Mańkowski, K. Hara, *op. cit.*

stwierdzić, że wbrew wypracowanemu samodzielnie ekstremalnemu językowi filmowemu Hara wrócił do korzeni powojennego japońskiego filmu dokumentalnego. W jego filmie o Minamacie wystąpił Suguru Hori (asystent Tsuchimoto przy *Minamata. Ofiary i ich świat*), który oglądając sceny z filmu Tsuchimoto, wspominał jego osiągnięcia jako filmowca i aktywisty. Sam Hara spróbował się spotkać z mentorem filmowego portretowania Minamaty, ale ze względu na jego słaby stan zdrowia nie został wpuszczony do sali operacyjnej. Niemniej to Tsuchimoto dedykowana została *Minamata Mandala*.

Film Hary jest złożony tematycznie i problemom przygląda się z perspektywy jednostek, jak też całych grup. Zawiera również to, co seria *Choroba z Minamaty. Trylogia (Igaku toshite no Minamatabyo, reż. N. Tsuchimoto, Japonia, 1974)*, czyli precyzyjne diagnozy medyczne pacjentów. Jego główny temat to trwające procesy sądowe i potyczki z japońskim rządem o to, aby ten przyznał im status osób chorych, wypłacił pieniądze dla ofiar lub chociażby wystosował godne przeprosiny. Bohaterowie zaś przemierzają wyboistą drogę do oskarżenia rządu lub, tak jak nieliczni, dążą do akceptacji swojej sytuacji. Hara w swoich filmach często osadza postaci sprzeciwiające się panującym normom i które decydują się stawiać same przeciw wszystkim. W *Minamata Mandala* taką postacią jest profesor Shigeo Ekino, który zabiega o rozszerzenie kryteriów przyznawania statusu chorego. Jego zdaniem rząd japoński ignoruje co najmniej 80% pacjentów, gdyż ich objawy nie spełniają bardzo złożonych kryteriów. Jako *enfant terrible* wśród lekarzy Ekino nieustannie sprzeciwia się badaniom innych i pojawia się na spotkaniach z pacjentami, aby zademonstrować im swoją teorię. Zdarzają się inne, podobne do Ekino, postaci. Przykładem jest scena uzgadniania warunków wypłaty dla ofiar zakażenia metylortęcią — w wielkiej sali pełnej ludźmi tylko jeden mężczyzna nie zgodził się na zaproponowaną przez urzędników stawkę. Mężczyzna, jak wynikało z rozmowy z Harą, nie mógł pogodzić się z wieloletniego skazania na ostracyzm społeczny i pogardliwe traktowanie przez rząd — wyrażenie sprzeciwu było dla niego sprawą honoru. Innym przykładem na nonkonformizm postaci z *Minamata Mandala* jest Toshiyuki Kamakami, blisko czterdziestoletni pacjent, znany z wielokrotnych pozwów sądowych przeciwko rządowi. Kamakami nie walczy już o swoje prawa, lecz o lepsze życie dla przyszłych pokoleń. W filmie Hary pacjenci, medycy i aktywiści jednoczą się, aby wyrazić swój sprzeciw wobec unikających odpowiedzialności polityków, którzy od dekad marginalizują chorych z Minamaty.

Sportretowana w *Minamata Mandala* Shinobu Sakamoto to kobieta z wrodzoną ręcicą, która dla wielu stała się twarzą walki o równość dla chorych. Hara postawił ją naprzeciwko mężczyzny, do którego ta nie kryła miłosnych uczuć. W trakcie rozmowy wyszło na jaw, że Sakamoto często się zakochuje, choć rzadko mówi o tym wprost. Kamera stała się katalizatorem jej ukrytych emocji i obnażyła jej urokliwą nieśmiałość. Emocje odegrały istotną rolę również w ukazywaniu Hideo Ikomy, pacjenta, który mimo zaburzeń równowagi, mowy, czucia i widzenia założył rodzinę

i nie zrezygnował z pracy. Jego chwiejny nastrój i burzliwa historia choroby znacząco odbijały się na relacji z żoną, jednak mimo to się nie poddał. Dzięki wieloletniej rehabilitacji mózg Ikoma nie zawiera już w sobie metylorteci, co zaintrygowało doktora Ekino. Ikoma pozwolił Ekino wykonać badania, aby ten mógł przysłużyć się innym borykającym się z tą chorobą pacjentom. Ikoma obawiał się, że po pięciu miesiącach diagnozy badania wykażą pogorszenie jego stanu zdrowia. Dlatego nie tylko odrzucił ofertę lekarza, lecz także sprzeciwił się nagrywającemu go Harze.

Jedna z ostatnich scen filmu, z udziałem będącej już na skraju życia pacjentki, otwiera przed widzami ścieżkę do wybaczenia. Niechcąca już walczyć z rządem kobieta postanowiła przestać nienawidzić oprawców, gdyż to uczucie pozbawia ją resztek życiowej energii. Wybaczająca oprawcom, mimo że jej znajomi wciąż przeciwstawiają się władzy, a u wielu osób choroba z Minamaty nie została jeszcze oficjalnie rozpoznana⁴⁰. Inaczej zachowują się pozostali bohaterowie filmu — mimo wygranej sprawy dotyczącej rozszerzenia kryteriów przyznawania statusu chorego wciąż szukają kolejnej luki w prawie, którą należy wypełnić. Hara pokazał, jak zróżnicowane życie prowadzą osoby chore: o czym marzą, czego się lękają oraz komu chcą się przeciwstawiać. *Minamata Mandala* kończy scena wyjścia z domu sparaliżowanej w wyniku choroby z Minamaty kobiety. Przez ostatni rok było to dla niej niemożliwe, gdyż nie posiadała ona specjalistycznego wózka, w którym mogłaby bezpiecznie się przemieszczać.

CZY TO KONIEC OPowieści O MINAMACIE?

Noriaki Tsuchimoto stworzył najdłuższą w historii kina opowieść o ludziach, których charakteryzowała choroba. Zaobserwowanie stopniowego pogarszania się objawów choroby i stanów psychicznych bohaterów było możliwe wyłącznie dzięki temu, jak wiele swojego życia poświęcił on Minamacie. Dokumentalista wypracował potrafiący opowiadać o rzeczach nieuchwytnych język filmowy, a jego perspektywa twórcza stała się dla przyszłych pokoleń twórców podstawowym odniesieniem. Kino dokumentalne w wykonaniu Tsuchimoto wynikało z bliskich więzi z ludźmi, których historie nie były jak dotąd słyszalne. Jego aktywizm przyczynił się do otwarcia mieszkańców Minamaty na swoje problemy i przedostania się ich próśb do opinii publicznej. Kamera w rękach Tsuchimoto stała się narzędziem do wywierania presji na rządzących, ale i pretekstem, aby nawiązywać z ludźmi relacje i poznawać ich rzeczywistość. Śledzący życie nad rzeką Agano Satō ukazał odchodzących w zapomnienie mieszkańców. Jednak to nie na aktywizmie politycznym

⁴⁰ Według danych ukazanych w *Minamata Mandala* w 2014 r. odrzucono wnioski 11 osób, w 2015 r. — 97, w 2016 — 246, w 2017 — 314, a w 2018 — 301 osób. Chorobę z Minamaty stwierdzono jedynie u dwu osób w 2015 i 2016 r.

mu zależało. Satō nie starał się wzbudzić w nas złości czy poczucia niesprawiedliwości, lecz pozwolić nam poznać osoby, które mimo choroby nie rezygnują z życia i decydują się realizować swoje marzenia. Nową perspektywę wniósł Hara, którego niezwykle pojemna *Minamata Mandala* była zawsze w centrum wydarzeń politycznych. Przedstawiciele Minamaty u Hary portretowani byli również w sposób indywidualny wraz ze swoimi lękami i pragnieniami. Film Hary ma aspirację, aby stać się dziełem ostatecznym, które zwieńczy i problem choroby z Minamaty, i historię filmów dokumentalnych o nim opowiadających. Jednak czy rzeczywiście nadszedł już czas, aby poszkodowani zapomnieli o swoich oprawcach?

W 2013 roku cesarz Akihito i cesarzowa Michiko odwiedzili ośrodek społeczny w prefekturze Kumamoto, okazując żal wobec działań rządu i wyrażając współczucie pacjentom⁴¹. Spotkanie cesarskiej pary z osobami chorymi powtórzyło się niewiele później, kiedy to cesarz Akihito wypuścił do zatoki Minamata rybkę, która symbolizować miała koniec choroby z Minamaty. Co jednak, jeśli ta rybka, mimo 60 lat od pojawienia się choroby, zostanie zakażona? — zadał pytanie jeden z bohaterów *Minamata Mandala*. W 2013 roku w Stanach Zjednoczonych napisana została konwencja Minamata o rtęci (Minamata Convention on Mercury), której celem jest zjednoczenie państw przeciwko wykorzystaniu rtęci w przemyśle i handlu urządzeniami. Zastosowaną w 2017 roku konwencję podpisało już ponad 130 państw⁴², co świadczy o globalnej świadomości na temat choroby z Minamaty. Do popularyzacji tego problemu miał się również przyczynić film *Minamata* (reż. Andrew Levitas, USA, 2020), z występującym w roli Eugene’a Smitha Johnnym Deppem. Ten wyświetlony podczas Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Berlinie w lutym 2020 roku film zakupiony został przez studio MGM, które premierę zaplanowało na początek kolejnego roku. Ta jednak się nie odbyła, wobec czego reżyser napisał list z zażaleniem do dystrybutorów, oskarżając ich o „pogrzebanie jego filmu”⁴³. Opinia strony japońskiej względem *Minamaty* jest też podzielona. Prefektura Kumamoto planuje wesprzeć film, natomiast urzędnicy z miasta Minamata mają już wątpliwości, czy obraz Levitasa przyczyni się do usunięcia dyskryminacji wobec osób chorych, gdyż jego intencje uważają za nieczytelne⁴⁴. Ostatecznie film ukazał się na ekranach kin 15 grudnia 2021 roku, ale już nie za pośrednictwem MGM,

⁴¹ *Imperial dedication to those in need*, <https://www.japantimes.co.jp/2019/02/22/special-supplements/imperial-dedication-need/> (dostęp: 22.10.2021).

⁴² Minamata Convention on Mercury, <https://www.epa.gov/international-cooperation/minamata-convention-mercury#convention> (dostęp: 22.10.2021).

⁴³ Z. Sharf, *MGM Says New Johnny Depp Film Still Awaiting Release after Director Claims Studio Is Burying It*, <https://www.indiewire.com/2021/07/minamata-director-accuses-mgm-burying-film-johnny-depp-1234653673/> (dostęp: 22.10.2021). Powodem przełożenia daty premiery ma być zamieszanie Johnny’ego Deppa w skandal obyczajowy.

⁴⁴ M. Oku, *‘Minamata’ film starring Johnny Depp fails to gain city’s support*, <https://www.asahi.com/ajw/articles/14395054> (dostęp: 22.10.2021).

Iervolino & Lady Bacardi Entertainment i Samuel Goldwyn Films, lecz za pomocą Metalwork Pictures, za które odpowiada sam reżyser. Jednak odniósł on — jak na hollywoodzkie standardy — klape, zarabiając niespełna dwa miliony dolarów i zdobywając mieszane opinie krytyki.

Niezdiagnozowanych pacjentów wciąż nie brakuje. Około 1400 osób czeka na swoją diagnozę, a 1700 jest na drodze prawnej z rządem japońskim. Odeszło już ponad 90% zakażonych, pozostali zaś wciąż walczą: już nie tylko o swoje prawa, lecz także o zmiany dla przyszłych pokoleń⁴⁵. Póki ich walka trwa, nie sposób mówić o zamknięciu tego rozdziału w historii ani Japonii, ani kinematografii.

PORTRAITS OF THE DISEASES FROM MINAMATA AND NIIGATA IN JAPANESE DOCUMENTARIES

Summary

The article aims to introduce the history of Japanese documentaries that show the diseases of Minamata and Niigata. To do this, the author initially provides basic information about the origins and symptoms of these diseases. Then the figure of Noriaki Tsuchimoto, a pioneer of portraying Minamata in film, is introduced. The productions *Minamata: The Victims and Their World* (*Minamata: Kanja-san to sono sekai*, Japan, 1971) and *Shiranui Sea* (*Shiranuikai*, Japan, 1975) are described, which are distinguished by their insightful look into the lives of the people affected by the disease. Another director described in the article is Makoto Satō, whose method the author describes as creative volunteering. *Life on the Agano River* (*Aga ni ikiru*, Japan, 1992) focuses on the daily routines of Niigata inhabitants, whose lives were greatly influenced by Satō. Then he created *Memories of the Agano River* (*Aga no kioku*, Japan, 2005), which is a documentary experiment with the camera as a medium of memory. The last depicted director is Kazuo Kara, whose *Minamata Mandala* (Japan, 2020) differs significantly from his earlier works. This production, as stated by the author of the article, aspires to be the last one about the Minamata disease. However, as long as the last patients are fighting for their dignity, the story is not finished.

⁴⁵ *Many Minamata disease victims still waiting for overdue relief*, <https://www.asahi.com/ajw/articles/14340051> (dostęp: 22.10.2021).



Studia
Filmoznawcze
42
Wrocław 2022

Szymon Szeszuła

ORCID: 0000-0002-8897-4111

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

PROBLEMATYKA ANTROPOLOGICZNA W FILMIE *PORNOGRAF* IMAMURY SHŌHEIA

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.42.7>

WSTĘP

Niniejszy artykuł jest próbą interpretacji filmu *Pornograf* (*Erogotoshi-tachi yori: Jinruigaku nyūmon*, Japonia, 1966) Imamury Shōheia w odniesieniu do poruszanych w dziele kwestii antropologicznych i filozoficznych. Imamura w trwającej prawie pół wieku karierze realizował kino wyraźnie odwołujące się do zagadnień ówczesnej humanistyki, którą w oryginalny sposób przetwarzał oraz, nierzadko, reinterpretował¹. W kontekście omawianego filmu najważniejszym punktem odniesienia będzie pojęcie kazirodztwa, które w dwudziestowiecznej antropologii i filozofii zyskało olbrzymie znaczenie.

Krótki przegląd rozważań tak ważnych dla tematyki kazirodztwa myślicieli jak Zygmunt Freud i Georges Bataille pozwoli nam lepiej zrozumieć źródła refleksji Imamury. Szczególne powinowactwo łączy japońskiego reżysera z koncepcjami Bataille'a. Autor *Historii erotyzmu* zapisał się w dziejach filozofii głównie za sprawą pojęcia transgresji, która oznacza niepowstrzymany ruch przekraczania i jednoczesnego potwierdzania granic świata ludzkiego². Problem łamania przez jednostkę zakazów spajających społeczeństwo oraz związanych z tym konsekwencji znajduje się w centrum artystycznych poszukiwań Imamury.

¹ D. Desser, *Eros Plus Massacre. An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*, Bloomington-Indianapolis 1988, s. 122.

² P. Pieniążek, *Suwerenność a nowoczesność. Z dziejów poststrukturalistycznej recepcji myśli Nietzschego*, Łódź 2006, s. 22.

IMAMURA, CZYLI JAPOŃSKI KLASYK

Imamura Shōhei urodził się 15 września 1926 roku w Tokio jako najmłodszy syn z czworga rodzeństwa. Jego rodzina wywodziła się z klasy średniej, ojciec pracował jako laryngolog w prywatnej klinice. Dostatnie dzieciństwo przerwała wojna, w wyniku której rodzina Imamurów straciła na jakiś czas swoją uprzywilejowaną pozycję. Wbrew pozorom powojenną deklasację reżyser wspominał ze szczerą melancholią:

Miałem 18 lat, gdy cesarz ogłosił w radiu naszą klęskę. To było fantastyczne. Nagle wszystko stało się wolne. Mogliśmy mówić o naszych prawdziwych myślach i uczuciach bez skrywania czegokolwiek. Nawet seks stał się wolny, a czarny rynek był czymś wspinałym³.

Po wojnie studiował historię Zachodu na Uniwersytecie Waseda (jap. Waseda Daigaku), ale od początku „zaniedbywał naukę na korzyść teatru studenckiego oraz radykalnej polityki”⁴. Wielkie wrażenie na niezdiscyplinowanym studencie historii zrobił film *Pijany anioł* (*Yoidore tenshi*, Japonia, 1948) Kurosawy Akiry — w wywiadzie udzielonym Nakacie Toichiemu stwierdził, iż „gangstera, granego przez Mifune Toshirō oceniałem jako niesamowicie autentycznego — podobne postaci spotkałem wcześniej na czarnym rynku”⁵. To właśnie o pracy z zatrudnionym w wytwórni Tōhō Kurosawą marzył przyszły reżyser *Ballady o Narayamie*⁶, jednak na skutek strajków wewnątrz przedsiębiorstwa podjęcie współpracy okazało się niemożliwe. W 1951 roku został przyjęty na posadę asystenta reżysera w wytwórni Shōchiku. Terminował tam u samego Ozu Yasujirō, z którym zrealizował trzy filmy, w tym legendarną *Tokijską opowieść* (*Tōkyō monogatari*, Japonia, 1953). W tamtym czasie Imamura nie doceniał możliwości nauki od mistrza japońskiego kina, jednak po latach zmieniła się nieco jego perspektywa i przyznawał, że to właśnie w czasie kręcenia filmów ze słynnym reżyserem nauczył się podstaw sztuki filmowej⁷. Co więcej, podczas asystentury zrozumiał, jakich filmów nie chce robić — konserwatywne, wywodzące się z ducha estetyki japońskiej filmy autora *Późnej wiosny* (*Banshun*, Japonia, 1949) są swoistą antytezą kina Shōheia Imamury.

Młody reżyser zdecydowanie większym autorytetem darzył mniej znanego Kawashimę Yūzō, o którym w poświęconej mu pracy pt. *Mój nauczyciel* (*Watashi no sensei*, 1969) pisał:

³ Cyt. za: N. Kim, *Shōhei Imamura*, <http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/imamura/> (dostęp: 2.02.2022).

⁴ *Ibidem*.

⁵ T. Nakata, *Imamura interview*, [w:] *Shohei Imamura*, red. J. Quandt, Toronto 1997, s. 111.

⁶ D. Ritchie, *A Hundred Years of Japanese Film*, Tokyo 2005, s. 186.

⁷ T. Nakata, *op. cit.*, s. 112.

Wczesny bunt Kawashimy przeciwko włodarzom Shōchiku jest właśnie powodem, dla którego młodzi ludzie raz jeszcze zainteresowali się jego twórczością. Można powiedzieć, iż ucieleśniał on Nową Falę lata przed jej wyłonieniem się⁸.

W 1954 roku obaj opuścili dotychczasowe miejsce zatrudnienia i przenieśli się do innego giganta przemysłu filmowego — Nikkatsu. Imamura objął tam początkowo posadę asystenta i scenarzysty. Za największe osiągnięcie pierwszych lat pracy w nowej wytwórni z pewnością należy uznać współautorstwo scenariusza do *Słońca w ostatnich dniach szogunatu* (*Bakumatsu taiyōden*, Japonia, 1957) Kawashimy, czyli klasycznego dzieła, które krytycy z opiniotwórczego czasopisma „Kinema junpō” w 1999 roku uplasowali na piątym miejscu w rankingu najlepszych filmów w historii japońskiego kina⁹. Rok po sukcesie *Słońca* zadebiutował obrazem *Skradzione pożądanie* (*Nusumareta yokujō*, Japonia, 1958), jednak często jego pierwsze cztery dzieła traktowane są jako „filmy na zlecenie”, za wyklarowanie się zaś autorskiego stylu Imamury przyjmuje się *Wieprze i okręty* (*Buta to gunkan*, Japonia, 1961)¹⁰.

Film z 1961 roku to satyryczny portret życia w okupowanym kraju, podkreślający demoralizujący wpływ amerykańskich baz wojskowych. Obecność obcego wojska wcale nie temperuje przegranych, wręcz odwrotnie, przyczynia się do rozkwitu nielegalnego handlu i stręczycielstwa. Reżyser otrzymuje groteskowy efekt w wyniku kontrastowych zestawień — na przykład w pierwszej scenie kamera pokazuje sylwetki prostytutek i pijanych żołnierzy, w tle natomiast rozbrzmiewają pierwsze takty amerykańskiego hymnu. W kolejnym dziele pozostanie wierny animalistycznej metaforyce — *Kobieta owad* (*Nippon konchūki*, Japonia, 1963) to historia kobiety mierzącej się z przeciwnościami losu. *Nieczyste pożądanie* (*Akai satsui*, Japonia) z 1964 roku opowiada natomiast o miłosno-nienawistnej relacji, jaka połączyła młodą mężatkę z gwałcicielem. Był to ostatni film, który zrealizował dla Nikkatsu.

W 1966 roku założył niezależną wytwórnię Imamura Productions, odpowiadającą za produkcję większości jego późniejszych utworów. Rozpoczyna od realizacji *Pornografa*, następnie kręci eksperymentalny paradokument *Zniknął człowiek* (*Ningen jōhatsu*, Japonia, 1967), ujawniając swoje poglądy na temat prawdy w filmie, w którą niespecjalnie wierzył. Mówił: „fotografując rzeczywistość i zestawiając poszczególne jej składniki, tworzymy w istocie fikcję”¹¹. Trzeci film wyprodukowany we własnej wytwórni — *Głębokie pożądanie bogów* (*Kamigami no fukaki yokubō*, Japonia, 1968) — to swego rodzaju „piękna katastrofa”. Doceniony przez

⁸ S. Imamura, *My Teacher*, [w:] *Japanese Kings of the B's*, Rotterdam 1991. Cyt. za: D. Ritchie, *op. cit.*, s. 186.

⁹ *Hōga ōrutaimu besuto 100*, <http://mycinemakan.fc2web.com/movie2/best100b.htm> (dostęp: 2.02.2022).

¹⁰ T. Nakata, *op. cit.*

¹¹ Cyt. za: S. Janicki, *Film japoński*, Warszawa 1982, s. 154.

krytyków, nie spotkał się z zainteresowaniem wśród widzów, doprowadzając nowo powstałe przedsiębiorstwo na skraj bankructwa. Na kolejne fabularne dzieło Imamury przyjdzie czekać ponad dziesięć lat.

Jasper Sharp lata siedemdziesiąte w twórczości reżysera opisywał jako czas „odkrywania dokumentalnej formy [...] w serii filmów, dotyczących problemu japońskiej tożsamości i historii”¹². Powrót do filmu aktorskiego nastąpił w 1979 roku i od razu przypieczętowany został sukcesem. Za *Wyrok należy do nas* reżyser otrzymał nagrodę Japońskiej Akademii Filmowej. Kolejne dwa utwory były remake’ami słynnych dzieł z końca lat pięćdziesiątych — osadzony w realiach epoki Meiji (1868–1912) film *Co za radość* (*Ee janai ka*, Japonia, 1981) opowiadał historię znaną ze *Słońca w ostatnich dniach szogunatu* Kawashimy, natomiast ekranizacja *Ballady o Narayamie* (*Narayama bushiko*, Japonia, 1983) raz jeszcze przypomniła literackie arcydzieło Fukazawy Shichirō — wcześniej, w 1958 roku, zrobił to Kinoshita Keisuke. *Ballada o Narayamie* otrzymała Złotą Palmę na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Cannes i utwierdziła pozycję Imamury jako jednego z najważniejszych japońskich reżyserów. Cztery lata później autor powrócił do formuły czarnej komedii, realizując *Zegen* (Japonia, 1987), czyli oparty na faktach film poświęcony działalności Muraoki Iheijiego, który w czasie drugiej wojny światowej organizował domy publiczne dla japońskich żołnierzy. Przy tematyce wojennej, tym razem bez satyrycznych wstawek, zostaje także kolejny film, *Czarny deszcz* (*Kuroi ame*, Japonia, 1989), opowiadający historię rodziny poszkodowanej w wyniku zrzucenia bomby atomowej na Hiroszimę.

Przez następne osiem lat reżyser nie zrealizował żadnego filmu. W 1997 roku nakręcił *Węgorza* (*Unagi*, Japonia), za którego otrzymał drugą w karierze Złotą Palmę. Wstąpił tym samym, jako jedyny Japończyk, do elitarnego grona reżyserów dwukrotnie uhonorowanych tą nagrodą. W *Węgorzu* Imamura przedstawia historię Yamashity Takurō (Yakushō Kōji), mężczyzny, który w afekcie morduje żonę i jej kochankę, za co trafia na osiem lat do więzienia. Po wyjściu na wolność stara się ułożyć sobie życie na nowo, a tytułowy węgorz jest jego powiernikiem, a także rodzajem pomostu łączącego obecne życie z traumatyczną przeszłością. Po canneńskim tryumfie zrealizuje jeszcze tylko dwa filmy pełnometrażowe: *Doktora Akagi* (*Akagi sensei*, Francja-Japonia, 1998) oraz *Ciepłą wodę pod Czerwonym Mostem* (*Akai hashi no shita no nurui mizu*, Francja-Japonia, 2001), które okazały się zdecydowanie mniej posępne niż reszta jego filmografii. Zwieńczeniem kariery był udział w międzynarodowej produkcji *11.09.01* (*11'09''01 September 11*, Francja et al., 2002), w której odpowiadał za wyreżyserowanie ostatniej noweli. Imamura Shōhei zmarł 30 maja 2006 roku w Tokio, zrealizowawszy w czasie trwającej prawie pół wieku kariery blisko dwadzieścia filmów pełnometrażowych.

¹² J. Sharp, *Historical Dictionary of Japanese Cinema*, Plymouth 2011, s. 94.

ZAKAZ KAZIRODZTWA

Donald Ritchie wśród dystynktywnych cech twórczości Imamury wymienia między innymi zainteresowanie antropologią oraz tematem kazirodztwa¹³. Wielkie osiągnięcia antropologii w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych rzuciły nowe światło na kształtowanie się struktur społecznych i norm etycznych, wywierając mocny wpływ na artystów tego okresu. Tadao Sato, słynny japoński historyk filmu, twierdzi, że Imamura zajmuje szczególne miejsce w tym wielkim, pokoleniowym, zwrocie ku naukom o człowieku — wspólnie ze scenarzystą Keijim Hasebe udało mu się wykreować alegoryczną przestrzeń, w której zainteresowania naukowe i inspiracje artystyczne wzajemnie na siebie oddziałują. O ich współpracy pisał:

Zainteresowanie Imamury antropologią kultury, a Hasebe surrealizmem okazały się bardzo szczęśliwe dla filmów, które powstały z tej współpracy. Surrealista dostrzega u źródeł wszelkiej ludzkiej działalności tłumione, zakazane pragnienia i chce je swą sztuką wyzwolić. Antropolog bada mechanikę tworzenia się organizmów społecznych i procesy ograniczania pierwotnych pragnień ludzkich w miarę wzrostu cywilizacji. Trudno więc o konflikty bardziej istotne: wiążą się one z tymi momentami w historii ludzkości, w których możemy obserwować narodziny moralności i początki jej funkcjonowania w ludzkiej zbiorowości¹⁴.

Pierwszą z cech wymienionych przez Ritchiego doskonale obrazuje pominięta w polskim tłumaczeniu część oryginalnego tytułu *Pornografa* (*Erogotoshi-tachi yori: Jinruigaku nyūmon*, 1966), którą przetłumaczyć moglibyśmy na *Wprowadzenie do antropologii (jinruigaku nyūmon)*. Natomiast w swoim poprzednim filmie zatytułowanym *Nieczyste pożądanie* (*Akai satsui*, Japonia, 1964) Imamura bezpośrednio nawiązał do książki *Eros i cywilizacja* (*Eros and Civilization*, 1955) Herberta Marcusego — niemiecki filozof, odwołując się do marksizmu i freudyzmu, przedstawił w niej krytykę kapitalistycznego społeczeństwa, w którym seksualność zostaje wyparta w procesie zwiększania produktywności¹⁵. Antropologiczne ambicje przepełniają także *Głębokie pożądanie bogów* (*Kamigami no fukaki yokubō*, Japonia), film zrealizowany w 1968 roku, który w oczach reżysera był „wielkim zbiorem [...] przypominającym japońskie legendy”. Imamura opowiada w nim historię rodziny Futori, zamieszkującej jedną z małych wysp — Kuragejimą w archipelagu Riukiu. Życie mieszkańców regulują rytm przyrody oraz pradawne wierzenia i zwyczaje. Pamiętając o patriarchalnej organizacji społecznej (na czele wioski stoi starzec) oraz szamańskich praktykach obrzędowych, stosunki panujące na wyspie można nazwać archaicznymi, bliskimi czasom mitycznym. Intryga organizująca fabułę swoją problematyką przypomina legendarne podania i traktuje o kazirodczym związku Nekichiego Futori (Rentarō Mikuni) i jego siostry Uty (Yasuko Matsui).

¹³ D. Ritchie, *Notes for a study on Shohei Imamura*, [w:] *Shohei Imamura*, s. 12.

¹⁴ T. Sato, *Filmy, o których się mówi: „Pragnienie bogów”*, „Film” 1969, nr 8, s. 3.

¹⁵ H. Marcuse, *Eros i cywilizacja*, przeł. H. Jankowska, A. Pawelski, Warszawa 1998, s. 59–60.

Zakazany związek sprowadził na wioskę karę w postaci klęski nieurodzaju, a także rzucił na brzeg wyspy olbrzymi głaz, do którego przykuto łańcuchem zuchwałego wiarołomcę. Tłem przedstawianych wydarzeń są pieśni śpiewane przez miejscowego barda. Przypomina on mit założycielski Kuragejimy, według którego wyspa powstała z kazirodczego związku bogów, w wyniku ich głębokiego pożądania. W oczach społeczności rodzeństwo zostaje ukarane za swą pychę — ich czyn traktowano jako próbę naśladowania bogów.

Przed przystąpieniem do analizy *Pornografa* warto przyjrzeć się antropologicznym i filozoficznym wyjaśnieniom tego osobliwego zjawiska. Zakaz kazirodztwa rozsądza dychotomiczny podział na naturę i kulturę — jest uniwersalny, a jednak społecznie ustanowiony, przez co przynależy do porządku zarówno naturalnego, jak i normatywnego. Jego funkcją jest wyznaczenie każdemu człowiekowi zbioru osób, z którymi może stworzyć usankcjonowany prawem związek małżeński. Spośród wielu wy tłumaczeń kazirodztwa potocznie uznawany jest argument biologistyczny — zakaz został wprowadzony z powodów czysto pragmatycznych, by zapobiegać towarzyszącym kazirodztwu chorobom genetycznym. Dla wielu badaczy jest to wyjaśnienie całkiem anachroniczne, rzutuące współczesną wiedzę medyczną na horyzont poznawczy ludzi pierwotnych¹⁶. Ciekawą interpretację zjawiska na początku XX wieku zaproponował Zygmunt Freud, który pytał nie tylko o powody zaistnienia fenomenu kazirodztwa, lecz także starał się dociec ich źródła. W opublikowanej w 1913 roku pracy *Totem i tabu* sformułował hipotezę hordy pierwotnej, na której czele stał wszechwładny ojciec, najsilniejszy samiec w grupie¹⁷. Aby utrzymać swoją potęgę, wprowadził wiele sankcji, łącznie z trudnym do zaakceptowania zakazem kazirodztwa, odłączającym innych członków stada od możliwości krzyżowania się wewnątrz zamkniętej społeczności hordy. Pozostający we władzy ojca synowie w końcu zbuntowali się i zabili pierwszego patriarchę, zastępując organizacją klanową system hordy pierwotnej. Synowskie porządki przyniosły zmianę w kwestii integralnej dla plemiennej zbiorowości — absolutny zakaz kazirodztwa wyparty został bardziej skomplikowanymi strukturami egzogamicznymi, w ramach których preferowane są tak zwane małżeństwa kuzynów przeciwnych. Dręczeni wyrzutami sumienia synowie wprowadzają zaledwie modyfikację w rozumienie elementarnych struktur pokrewieństwa, nie znoszą zakazu. Obraz ojca powraca w postaci totemu i prawa¹⁸.

¹⁶ Zob. więcej K. Pomian, *Słownik pojęć antropologii strukturalnej Lévi-Straussa*, [w:] C. Lévi-Strauss, *Antropologia strukturalna*, przeł. K. Pomian, Warszawa 2000, s. 365–372.

¹⁷ Hipoteza hordy pierwotnej, podobnie jak doszukiwanie się genezy religii w totemizmie, spotkała się z miazdzącą krytyką etnologów i antropologów. Trzeba jednak pamiętać, że wiele koncepcji Freuda ma wielką wartość, gdy rozpatrujemy je w kategoriach obrazu — na przykład kompleks Edypa szokuje tylko wtedy, gdy tłumaczymy go dosłownie, zamiast przyjąć bardziej alegoryczną wykładnię. Zob. więcej M. Eliade, *Obrazy i symbole*, przeł. M. i P. Rodakowie, Warszawa 2009, s. 11–23.

¹⁸ Zob. więcej P. Dybel, *Freuda sen o kulturze*, Warszawa 1996, s. 10–14.

Przyglądając się teorii austriackiego psychoanalityka, dostrzegamy następującą myśl: już w czasach prehistorycznych obowiązywał zakaz kazirodztwa, który początkowo przypieczętowywał supremację najsilniejszego samca, by następnie ewoluować w system lepiej zaspokajający potrzebę prokreacji. Punktem węzłowym ludzkiej cywilizacji jest zabójstwo przywódcy hordy — ów mord rytualny wznosi plemię na wyższy poziom organizacji politycznej. Freud skupia się na kulturotwórczym wymiarze transgresji dokonanej przez synów, traktując ewolucję zakazu kazirodztwa (egzogamia to jeden z jej rodzajów) jako moment dziejowy, a nie najistotniejszy dla rodzaju ludzkiego skok jakościowy, polegający na przejściu od zwierzęcia do człowieka. Do drugiego sposobu myślenia stosuje się Georges Bataille, który kwestii incestu poświęcił osobny rozdział *Historii erotyzmu*.

Francuski filozof stawia tezę, że „esencja człowieczeństwa zawiera się w zakazie kazirodztwa i w darze z kobiet, będącym tegoż zakazu konsekwencją”¹⁹. Nie-samowitość odrzucenia incestu zawiera się w jego absolutnej nieintuicyjności — ludzkość z niewytłumaczalnych w gruncie rzeczy przyczyn rezygnuje z kontaktów seksualnych z najbliższymi, postanawia wzniesić się ponad rozwiązania najprostsze. W pewnym momencie (Bataille nie lokalizuje go w czasie) „synowie” powzięli ważną decyzję, by od tej pory ekonomią rządzącą rozdziałem kobiet wśród mężczyzn była zasada daru. „Chodzi tutaj — pisze — w ostatecznym rozrachunku o hojność, o organiczną komunikację w ramach ograniczonej liczebnie społeczności”²⁰ — oddając córkę innemu mężczyźnie, liczę na podobny ruch z jego strony. Przeskok ze zwierzęcości w człowieczeństwo odbył się zatem jako skutek negacji zaborczości, przekroczenie sfery partykularnych interesów na rzecz zgodnego współistnienia grupy (egzogamia zacieśnia związek w społeczności). Bataille dopatruje się w tym działania swoiście ludzkiego, albowiem „rezygnacja z bliskiego krewnego — samoograniczenie się kogoś, kto wzbrania sobie należącej doń własności — określa postawę ludzką, która jest przeciwieństwem zwierzęcej zachłanności”²¹. Transgresja tabu kazirodztwa jest obok zabójstwa najbardziej niszczycielskim rodzajem przekroczenia, ponieważ uderza w fundament stosunków społecznych. W filmach Imamury widać, że ta „ostateczna” transgresja zawsze prowadzi do zatraty podmiotu przekroczenia — nie inaczej rzecz tę przedstawiał Bataille.

NIEMOŻLIWA TRANSGRESJA

Pornograf to, podobnie jak wiele innych dzieł Imamury, luźna adaptacja książki popularnego współczesnego pisarza. Pierwowzorem filmu była wydana w 1963

¹⁹ G. Bataille, *Historia erotyzmu*, przeł. I. Kania, Warszawa 2008, s. 66.

²⁰ *Ibidem*, s. 48.

²¹ *Ibidem*, s. 69.

roku powieść Akiyukiego Nosaki pod tym samym tytułem²². W ekranizacji Imamury powieść została poddana daleko idącej rekontekstualizacji — reżyser uwydatnił autoteliczne wątki związane z kręceniem filmów, w powieści jeden z pobocznych wątków²³. Główny bohater, Yoshimoto „Subu” Ogata, utrzymuje się z kręcenia i sprzedaży amatorskich filmów pornograficznych, a więc wykonuje czynność zyskową, ale obłożoną społecznym tabu i prawnie zakazaną. Nie o zysk jednak tutaj chodzi, lecz pracę dla dobra ludzkości — Subu twierdzi, że jego zadaniem jest zatrzymanie dehumanizującej maszyny nowoczesnej cywilizacji. W tym celu musi odczarować wstydlivy temat pornografii i co za tym idzie zmienić podejście do erotyzmu. Tytułowy bohater nie widzi powodów, by dalej spychać ten rodzaj działalności człowieka na margines i obciążać go niepotrzebnymi, obłudnymi zakazami. Aby zrealizować swój cel, będzie musiał przebić się nie tylko przez skorupę rygorystycznej moralności współczesnych, ale także czeka go rozprawa z bezideową konkurencją, dla której pornografia to tylko potencjalne źródło łatwego zarobku. Prowadząc w Osace mały sklep z „narzędziami chirurgicznymi” (w gruncie rzeczy są to głównie erotyczne akcesoria, w tym także „zestaw do przywracania dziewictwa”), musi zważać na kontrolę policji i wyłudzenia ze strony yakuzy. Gotów jest jednak kontynuować działalność, którą można odczytywać w kontekście Bataille’owskiej transgresji. Subu łamie zakazy postawione przez opresjonującą społeczność w imię własnej suwerenności. Główny bohater współczesną kulturę odrzuca jako redukcjonistyczną, niwelującą wszystkie różnice — podobnie jak bataille pragnie widzieć człowieka jako splot kontrastów, nieredukowalny do kategorii zysku czy użyteczności. O suwerenności w rozumieniu francuskiego filozofa Krzysztof Matuszewski w artykule *Bataille — odeur de la mort* pisał:

Suwerenności nie osiąga się poprzez zdobycie władzy, przywłaszczenie czy zapanowanie nad rzeczywistością; tego rodzaju intencja wykluczałaby bowiem to, co sprawia, iż suwerenność staje się w ogóle misją człowieka — eliminowałaby mianowicie samo *pożądanie*; ono zaś okazuje się osnową ludzkiego bytu, jeśli tylko potrafimy odwrócić spojrzenie od tego obrazu człowieka, jaki — za platonizmem — przekazała nam racjonalistyczna tradycja Zachodu. [...] Bataille rewindykuje *popędy*, będące z punktu widzenia świadomości tylko destrukcyjnymi siłami, wykluczonymi z filozoficznego projektu poznania [...] ²⁴.

Subu, dokonując transgresji użyteczności, umieszcza się w wiecznym „te-raz”, które nie jest wystawione na działanie logiki obowiązującej w świecie pracy (zadaniowość, odroczenie przyjemności), lecz skupia się na bezpośrednim wydatkowaniu²⁵. Imamura z ironią przedstawia współczesne społeczeństwo japońskie,

²² J. Sharp, T. Mes, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley 2005, s. 27.

²³ S. Corbeil, *Imamura Shohei’s adaptation of Nosaka Akiyuki’s The Pornographers: Ethical Representations of Translating the Unwritten*, „Hon’yaku no Bunka/Bunka no Hon’yaku” 2015, nr 10, s. 160.

²⁴ K. Matuszewski, *Bataille — odeur de la mort*, „Sztuka i Filozofia” 1991, nr 4, s. 69.

²⁵ Zob. G. Bataille, *Pojęcie wydatkowania*, przeł. K. Matuszewski, „Nowa Krytyka” 1995, nr 6, s. 193–212.

w którym niemal wszystkie elementy życia podległy utowarowieniu. Jednakże seksualność i pożądanie zdają się wymykać kapitalistycznej logice, zyskując w filmie subwersywną i anarchiczną jakość²⁶. Co prawda Matuszewski zaznacza, że „stosunek suwerenności i celu ma charakter rozłączny”²⁷, a wcześniej wspominałem o poczuciu misji głównego bohatera, to jednak działanie Ogaty można uznać za gest transgresyjny, a więc coś w gruncie rzeczy progresywnego, poszerzającego horyzonty myślenia. Wynika to głównie stąd, że posłannictwo pornografa nie ma charakteru czysto utylitarnego, lecz jest marzeniem w działaniu. To subwersja zastanego porządku, opierająca się na wyobrażeniu aktu destrukcji jako potencjalnego dzieła stworzenia — taka transgresja przyjmuje paradoksalną formę konstruktywnej dekonstrukcji.

Pornografia to niejedyna aktywność głównego bohatera. Na co dzień prowadzi on ustatkowane życie, mieszka razem z wdową Haru i dwójką jej dzieci z poprzedniego małżeństwa: Koichim i Keiko. Przejął rolę żywiciela rodziny, jednak nigdy nie udało mu się zdobyć w pełni ich zaufania — szczególnie syn, dziewiętnastoletni Koichi, pogardzał przybranym ojcem. Dodatkowym problemem Subu jest niejasna relacja z Haru, która wzbrania się przed ponownym wyjściem za mąż i jednocześnie żywi dziwaczne przekonanie, że hodowany przez nią karp jest inkarnacją zmarłego małżonka. Zachowanie ryby ma bezpośrednie przełożenie na zachowanie kobiety, która nierzadko odmawia Ogacie kontaktów płciowych ze względu na niepokojące manewry karpia. Dla Jaspera Sharpa i Toma Mesa „metafora człowieka jako zwierzęcia [man-as-animal] leży w centrum większości filmów Imamury”²⁸.

Sytuację dodatkowo komplikuje dwuznaczna więź matki z synem, przejawiającym „oczywiste odruchy edypalne”²⁹. Napięcie seksualne odczuwalne jest także między Subu a piętnastoletnią Keiko, która niekiedy z wyrachowaniem wykorzystuje fascynację starszego mężczyzny. Tymczasem Haru trafia do szpitala z silną niewydolnością serca. Zdając sobie sprawę z rychłej śmierci, poleca Subu, by po jej śmierci ożenił się z Keiko. Imamura konsekwentnie jednak ustawia się w opozycji do podstawowej funkcji kina polegającej, zdaniem teoretyka kina Todda McGowana, na „dostarczaniu fantazmatycznego obrazu udanego związku płciowego”³⁰. W filmie Imamury każda relacja miłosna skazana jest na niespełnienie. Jak zauważa amerykański badacz:

²⁶ L. Coleman, *The Obscene in Everyday Life: The Pornographers*, [w:] *Killers, Clients and Kindred Spirits. The Taboo Cinema of Shohei Imamura*, red. L. Coleman, D. Desser, Edinburgh 2019, s. 140.

²⁷ K. Matuszewski, *op. cit.*, s. 68.

²⁸ J. Sharp, T. Mes, *op. cit.*, s. 28.

²⁹ A. Garbicz, *Pornograf*, [w:] *idem, Kino, wehikuł magiczny. Przewodnik osiągnięć filmu fabularnego. Podróż trzecia 1960–1966*, Kraków 1996, s. 464.

³⁰ T. McGowan, *Realne spojrzenie. Teoria filmu po Lacanie*, przeł. K. Mikurda, Warszawa 2008, s. 248.

Choć niepowodzenie związku płciowego jest antagonizmem, od którego nie może uciec żadne społeczeństwo, to wskazuje ono punkt, w którym uwodzicielska moc fantazji jest największa. Dzieje się tak ze względu na rozkosz, którą łączymy z tym związkiem. Idea udanego związku płciowego jest ucieleśnieniem najwyższej rozkoszy — niemożliwego związku z obiektem, który znajduje się zawsze poza naszym zasięgiem. [...] Wobec niepowodzenia związku płciowego każda inna forma satysfakcji jawi się podmiotowi jako niewystarczająca. Główną ideologiczną funkcją fantazji jest ukazanie wyjścia z tego impasu³¹.

To, co początkowo jawiło się głównemu bohaterowi jako możliwość (legalnego) spełnienia pragnień, nigdy się nie ziściło. Po śmierci Haru bohater popada w coraz większą apatię. Przy życiu trzyma go wyłącznie marzenie stworzenia kobiety idealnej. Postanawia pracować w osamotnieniu, zakładając warsztat na łodzi zacumowanej w kanale. Po raz kolejny niezależność i swego rodzaju pogarda dla pragmatyzmu kierują zachowaniem pornografa — najlepiej ukazuje to scena wizyty, jaką złożył głównemu bohaterowi przedstawiciel dużego przedsiębiorstwa z branży erotycznej. Pragnął on odkupić patent na skonstruowaną przez Ogatę lalkę (wspomnianą kobietę idealną), ten jednak nie zamierza dzielić się swoim wynalazkiem. Końcowe partie filmu, następujące po śmierci niedoszłej małżonki głównego bohatera, przypominają mit o Pigmalionie. Podobnie jak legendarny grecki rzeźbiarz Subu był zrozpaczony kondycją współczesnych mu kobiet i całą miłość przelał na stworzone przez siebie dzieło. W odróżnieniu od mitycznej opowieści bohater *Pornografa* nie odnajduje harmonii, jego „rzeźba” nie ożywa. Jak pisał Andrzej Garbicz: „w halucynacyjnej ostatniej scenie, zajęty lalką na swej łodzi, która w nocy zerwała się z uwięzi, dryfuje na bezmiar wód Oceanu Spokojnego”³².

Relacje kazirodcze w *Pornografie* są najczęściej skomplikowane i nie znajdują ostatecznie erotycznego ujścia. Stosunek Haru do swojego syna, jakkolwiek dwuznaczny i pełen seksualnych aluzji, nie zdążył przerodzić się w rzeczywisty incest. Projektowany związek między Ogatą a jego przyszywaną córką nie miałby charakteru ściśle kazirodczego, mimo to bohatera ogarniała trwoga na samą myśl o podobnym mariażu. Czuł się ojcem Keiko, nie potrafili by zrealizować ostatniej woli zmarłej, chociaż kamera nie raz sugerowała jego pożądanie względem pasierbicy. Swoje pożądanie sublimuje, przenosi je w wyższe, bardziej abstrakcyjne rejestry — tak, moim zdaniem, należałoby odczytywać jego maniakalne próby stworzenia kobiety idealnej, której prototypem była zresztą matka Keiko. Dla bohatera zrealizowanie kazirodczej fantazji mogłoby okazać się doświadczeniem zbyt intensywnym, przynoszącym zgubę. Można więc powiedzieć, że Subu, mimo swej skłonności do odważnej i obrazoburczej spekulacji intelektualnej, jest osobą pojmującą zakaz kazirodztwa w sposób ściśle tradycyjny, a więc jako otchłań, w którą podmiot nie powinien spoglądać.

³¹ *Ibidem*, s. 153.

³² A. Garbicz, *op. cit.*

Wspomniana predylekcja do myślenia spekulatywnego w pełni ukazana została w scenie rozmowy między pornografami na temat kazirodztwa oraz ludzkiej natury. Dyskusja została wywołana zdarzeniem na „planie filmowym”. Do udziału w najnowszej produkcji zgłosiła się specyficzna para — upośledzona dziewczyna, przebrana w strój uczennicy, oraz starszy od niej mężczyzna. Już podczas kręcenia pierwszych scen poznajemy ich personalia — to ojciec i córka. Pornografowie nie zdecydowali się przerwać zdjęć, a całe zajście omówili po skończeniu pracy. Poglądy dyskutantów nieco się różniły, ale nie były szczególnie spolaryzowane, zgadzano się co do samego meritum: człowiek sam nałożył na siebie zakazy przeszkadzające w osiągnięciu szczęścia. Do fabrykacji obowiązującego prawa doszło przed wiekami, ale ludzkość rzekomo dopiero po upływie czasu nauczyła się w pełni stosować do „nowych zwyczajów”. Tak czy inaczej, zgodnie rozpoznają w zakazach chęć odseparowania się od tego, co zwierzęce. Lindsay Coleman wskazuje na zastosowane w tej scenie środki filmowe:

Poprzez kadrowanie [...] Imamura umieszcza tę bulwersującą rozmowę w szerszym kontekście społecznym. Imamura chce, by jego widzowie mieli świadomość, że słowa, postawy, pozornie oczywiste przekroczenie norm społecznych i seksualnych, są trwałą częścią tkanki społecznej, a posiadacze tych opinii, tytułowi pornografowie, włączają je do swojego światopoglądu tak, że mogą o nich dyskutować, oddając się czemuś tak banalnemu jak zabieg w spa. Reżyser przedstawia wizję społeczeństwa, w którym tabu jest taką samą częścią tkanki społecznej jak każdy inny element, taki jak rodzina, prawo, inteligencja, klasa społeczna³³.

Spośród całej trójki Subu wydaje się najmniej przekonany, być może z tego względu nie zdecyduje się na kazirodczy związek z pasierbicą. Wyobrażenie granicy, chociaż mniej restrykcyjne niż u większości ludzi, nadal określa tożsamość głównego bohatera. Stłumienie pragnień nie przysłużyło się Ogacie — wyparcie się pożądania wraca symptomami (szaleństwo). „Naturę drzwiami wypędzisz, a ona i tak oknem wróci”³⁴. W groteskowej historii reżysera możemy doszukać się elementów konfliktu tragicznego. Bohater znajduje się w matni — każda z podjętych przez niego decyzji musi zakończyć się katastrofą.

ANTHROPOLOGICAL ISSUES IN *THE PORNOGRAPHERS* BY IMAMURA SHŌHEI

Summary

This article is an attempt to use the category of transgression to interpret a film by Imamura Shōhei — *The Pornographers* (*Erogotoshi-tachi yori: Jinruigaku nyūmon*, 1966). The purpose of my analysis is to present the intellectual connections between the cinema of the Japanese director and Georges

³³ L. Coleman, *op. cit.*, s. 157.

³⁴ G. Bataille, *op. cit.*, s. 98.

Bataille's philosophy of transgression. My article is divided into three sections. In the first one, I try to answer the question of precisely what transgression is. Then I give a brief overview of the anthropological issues in the cinema of Imamura Shōhei. The third section is dedicated to the interpretation of *The Pornographers*, which is focused on problems connected with the consequences of breaking a taboo. The interpretation of *The Pornographers* was carried out by the use of philosophical and anthropological contexts.

SPIS TREŚCI

| | |
|--|-----|
| Agnieszka Kiejziewicz, Kolekcjonowanie popkultury. Kilka słów o archiwizacji <i>anime</i> i japońskich filmowych memorabiliach | 5 |
| Maciej Krauze, Portret artysty w wieku dojrzałym. Analiza porównawcza <i>Patriotyzmu</i> Yukio Mishimy z filmową biografią tego artysty <i>Mishima</i> w reżyserii Paula Schradera | 17 |
| Samanta Pleskaczyńska, O koegzystencji <i>yōkai</i> i ludzi w przestrzeni kultury na przykładzie wybranych utworów <i>anime</i> | 33 |
| Tomasz Poborca, Ballada o adaptacji — gdzie kryje się sens kolejnej pieśni o Narayamie? | 53 |
| Piotr Shukła, <i>Hard core</i> i wyzwolenie. Wpływ przekształceń gatunkowych konwencji pornograficznych na postać kobiecą w filmie <i>Imperium zmysłów</i> Nagisy Ōshimy | 69 |
| Kamil Smoczyński, Portrety choroby z Minamaty i Niigaty w japońskim filmie dokumentalnym | 87 |
| Szymon Szeszuła, Problematyka antropologiczna w filmie <i>Pornograf</i> Imamury Shōheia | 103 |

CONTENTS

| | |
|--|-----|
| Agnieszka Kiejziewicz, Collecting pop-culture: A few words about anime archiving and Japanese movie memorabilia | 5 |
| Maciej Krauze, Portrait of the artist as a mature man: A comparative analysis of <i>Patriotism</i> by Yukio Mishima and <i>Mishima: A Life in Four Chapters</i> , a biographical film about this author by Paul Schrader | 17 |
| Samanta Pleskaczyńska, The coexistence of <i>yōkai</i> and people in Japanese culture based on selected anime films and series | 33 |
| Tomasz Poborca, The ballad of an adaptation: Where does the meaning of another song about Narayama lie? | 53 |
| Piotr Shukla, Hard core and liberation: The transformations of pornographical genre conventions and their impact on the female character in Nagisa Ōshima's <i>In the Realm of the Senses</i> | 69 |
| Kamil Smoczyński, Portraits of the diseases from Minamata and Niigata in Japanese documentaries | 87 |
| Szymon Szeszuła, Anthropological issues in <i>The Pornographers</i> by Imamura Shōhei | 103 |

INFORMACJE DLA AUTORÓW

1. Redakcja przyjmuje niepublikowane wcześniej teksty naukowe z zakresu filmoznawstwa. Redakcja nie zwraca tekstów niezamówionych.

2. Przesłanie przez Autora tekstu do redakcji czasopisma jest równoznaczne z a) jego oświadczeniem, że przysługują mu autorskie prawa majątkowe do tego tekstu, że tekst jest wolny od wad prawnych oraz że nie był wcześniej publikowany w całości lub części ani nie został złożony w redakcji innego pisma, a także b) z udzieleniem nieodpłatnej zgody na wydanie tekstu w czasopiśmie „Studia Filmoznawcze” oraz jego nieograniczone co do czasu i terytorium rozpowszechnianie, w tym na wprowadzenie do obrotu egzemplarzy czasopisma oraz odpłatne i nieodpłatne udostępnianie jego egzemplarzy w internecie.

3. Objętość: artykuł — do 60 000 znaków ze spacjami; recenzja do 25 000 znaków ze spacjami

4. Wymagania formalne tekstu: czcionka Times New Roman 12, interlinia 1,5, przypisy dolne. Autor jest zobowiązany do przedstawienia tekstów zgodnych z wymogami stawianymi przez Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, zamieszczonymi na stronie <http://www.wuwr.pl/index.php/pl/dla-autorow>. Tytuły, nazwiska i imiona autorów opracowań powoływanych w kierowanych do wydania artykułach, które są w oryginale zapisane w alfabetach innych niż łacińskie, muszą być podane w tekstach w transkrypcji na alfabet łaciński.

5. Sposób przesłania pracy: artykuły należy przysyłać w wersji elektronicznej (dokument MS Word: DOC/DOCX lub tekst sformatowany RTF) e-mailem na adres: robert.dudzinski2@uwr.edu.pl.

6. O przyjęciu tekstu do wydania w czasopiśmie „Studia Filmoznawcze” Autor zostanie poinformowany za pośrednictwem poczty elektronicznej pod wskazanym przez niego adresem w ciągu 30 dni.

7. Artykuły są recenzowane poufnie i anonimowo tzw. double-blind review. Lista recenzentów jest publikowana raz do roku po każdym wydanym numerze czasopisma. Uwagi recenzyjne są przesyłane Autorowi, który zobowiązuje się do uwzględnienia zasugerowanych poprawek lub nadesłania uzasadnienia w wypadku ich nieuwzględnienia. Przy dwóch recenzjach negatywnych redakcja odmawia przyjęcia tekstu do druku.

8. Redakcja czasopisma przeciwdziała wypadkom ghostwriting, guest authorship, które są przejawem nierzetelności naukowej. Zjawisko ghostwriting oznacza sytuację, gdy ktoś wniósł istotny wkład w powstanie publikacji, bez ujawnienia swojego udziału, jako jeden z autorów lub bez wymienienia jego roli w podziękowaniach zamieszczonych w publikacji. Z guest authorship (honorary authorship) mamy do czynienia wówczas, gdy udział autora jest znikomy lub w ogóle go nie było, a mimo to osoba taka jest autorem/współautorem publikacji. Zaporą dla wymienionych praktyk jest jawność informacji dotyczących wkładu poszczególnych autorów w powstanie publikacji (podanie informacji, kto jest autorem koncepcji, założeń, metod itp., wykorzystywanych przy przygotowaniu publikacji).

9. Wszystkie artykuły prezentujące wyniki badań statystycznych są kierowane do redaktora statystycznego.

10. W przesłanym tekście w lewym górnym rogu strony tytułowej powinny być zapisane dane autora/autorów publikacji (adres poczty elektronicznej oraz numer telefonu, miejsce pracy autora publikacji; w wypadku pracowników naukowych należy podać afiliację). Zaleca się również stworzenie profilu ORCID (Open Research and Contributor ID), umożliwiającego śledzenie dorobku naukowego autora w sieci, oraz wskazanie nr. ORCID pod danymi autora/autorów.

11. Do tekstu w języku polskim należy dołączyć krótkie (maksymalnie 600 znaków ze spacjami) streszczenie i tytuł artykułu w języku angielskim. Do tekstu w innym języku niż polski należy dołączyć streszczenie w języku angielskim i w języku polskim. Streszczenie powinno określać temat, cele oraz główne wnioski opracowania.

12. Wydawnictwo zastrzega sobie prawo dokonywania w tekstach poprawek redakcyjnych.

13. Autor jest zobowiązany do wykonania korekty autorskiej w ciągu 7 dni od daty jej otrzymania. Niewykonanie korekty w tym terminie oznacza zgodę Autora na wydanie tekstu w postaci przesłanej do korekty.

14. Przesyłając tekst, Autor wyraża zgodę na umieszczenie w internetowej bazie Czasopisma Naukowe w Sieci (CNS) i innych bazach, z którymi współpracuje Wydawnictwo, oprócz samego tekstu także podstawowych danych o artykule, m.in. jego streszczenia w języku angielskim wraz z danymi personalnymi autora (imię i nazwisko, miejsce zatrudnienia, adres e-mail) i słowami kluczowymi.

15. Autor nie otrzymuje honorarium autorskiego za artykuły.

16. Po opublikowaniu artykułu autor otrzymuje nieodpłatnie 1 egzemplarz drukowany czasopisma „Studia Filmoznawcze”. Wszystkie udostępniane przez Wydawnictwo artykuły, w formacie PDF, znajdują się na stronie www.wuwr.pl.

PLANOWANE TOMY „STUDIÓW FILMOZNAWCZYCH”

— nr 43, rok 2023, Kino sensacyjne



Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego sp. z o.o.

plac Uniwersytecki 15
50-137 Wrocław
sekretariat@uwur.com.pl

wur.eu
Facebook/wydawnictwouwr

Studia Filmoznawcze 42 (2022)
© for this edition by CNS