

Puste miejsca

Kino Kiyoshi Kurosawy

ANDRZEJ PITRUS

Ostatnie lata przyniosły kolejną falę zainteresowania kinem Japonii – przede wszystkim popularnym, które dociera do świata zachodniego zarówno w postaci „oryginałów”, jak i coraz liczniejszych amerykańskich remake’ów. Jednak nie wszyscy twórcy nowego kina japońskiego zostali odkryci przez kinomanów z Europy i Stanów Zjednoczonych, nadal pozostając reżyserami niszowymi, znanymi jedynie garstce entuzjastów. W gronie tych artystów bez wątpienia na szczególną uwagę zasługuje Kiyoshi Kurosawa – filmowiec o znajomo brzmiącym nazwisku, niezwiązany jednak w żaden sposób z autorem *Tronu we krwi*.

Kariera Kurosawy przypomina do pewnego stopnia tę, która stała się udziałem Seijuna Suzuki – patrona niezależnego kina, które zaczęło się rozwijać w Japonii pod koniec lat 60. Suzuki, początkowo związany z dominującą na rynku wytwórnią Toho, specjalizował się w pospiesznie realizowanych *yakuza eiga* – zwykle dość tandetnych dramatach z życia japońskich gangsterów. Kiedy jednak wyzwolił się z więzów narzucanych przez monopolistę, niespodziewanie odkrył swój styl, stając się jednym z najbardziej interesujących reżyserów lat 70., umiejętnie łączącym konwencje kina gatunkowego z elementami autorskimi. Kurosawa, który debiutował w 1983 roku, także najchętniej sięgał właśnie po specyficzną konwencję japońskiego filmu gangsterskiego, często zderzając elementy dramatyczne i komediowe. Pracował szybko, korzystając z niewielkich budżetów, niejednokrotnie w obrębie gotowych wzorców-formatów. Znaczna część jego wczesnych realizacji to bowiem produkcje przeznaczone dla telewizji, będące częścią serii współtworzonych przez różnych reżyserów-rzemieślników.

Oglądając odcinki *Weź się w garść, albo strzel sobie w łeb* (*Katte ni shiyagare! Eiyè-keikaku*, 1996) i *Kurację* (*Kyua*, 1997), trudno uwierzyć, że filmy te są dziełem jednego twórcy i że powstały w odstępie jednego roku. Z jednej strony mamy do czynienia z trywialną, niejednokrotnie wulgarną komedią, z drugiej – z dojrzałym, wyrafinowanym wizualnie i myślowo dziełem reżysera, którego styl rozpoznajemy już po kilku ujęciach.

Kuracja to utwór pod wieloma względami przełomowy. Jest on nie tylko znakiem zerwania z kinem klasy B, ale także wprowadza, w jakże doskonałej formie, wiele elementów, które staną się częścią autorskiego języka reżysera. Realizując ten tajemniczy thriller, Kurosawa podjął współpracę z charyzmatycznym aktorem Koji Yakusho – znanym widzowi zachodniemu przede wszystkim z głównej roli w *Eurece* (2000) Shinji Aoyamy. Yakusho, bez wątpienia najbliższy współpracownik artysty, wystąpił do tej pory w sześciu najważniejszych filmach Kurosawy. Grał różne role, zawsze jednak wprowadzając do dzieła roz-

poznawalny typ bohatera – skrywającego tajemnicę, nierzadko targanego skrajnymi emocjami. *Kuracja* definiuje także styl wizualny reżysera – oparty na długich ujęciach, bliższych azjatyckiej niż europejskiej tradycji estetycznej, akcentujących znaczenie pustki – tak ważnej w inspirującej go filozofii zen. Film jest jednocześnie przykładem specyficznego sposobu opowiadania. Choć mamy tu do czynienia z kryminalną zagadką, Kurosawa rezygnuje z tych tropów, które widzowi zachodniemu wydają się najważniejsze dla formuły thrillera. Rozwiązania narracyjne są wprowadzane w sposób arbitralny, twórca chętnie korzysta z elips, sprawiających, że logika przyczynowo-skutkowa zostaje zachwiana. Nie jest to jednak skutkiem nieudolności, ale konsekwentnego wyboru. Kurosawa interesuje się bowiem nie samą historią, ale postaciami, które stają przed ostatecznymi wyzwaniami.

Choć reżyser zdecydowanie odwrócił się od produkowanej masowo tandety, do dziś jego kino często, choć nie zawsze, sięga po rozwiązania wywiedzione z kina gatunków. Najczęściej utożsamia się go z filmem grozy – być może za sprawą *Impulsu* (Kairo, 2001) – pierwszego filmu artysty, który trafił do szerszej dystrybucji poza Japonią. Ale większość „gatunkowych” realizacji twórcy nie zachowuje jednorodności, łącząc odniesienia do różnych konwencji: thrillera, melodramatu, a nawet komedii. To właśnie *Kuracja* definiuje też sposób wykorzystania gatunku przez Japończyka. Konwencje kina popularnego nigdy nie są dla niego wartością samą w sobie – zawsze stanowią pretekst dla refleksji wykraczającej daleko poza możliwości filmowej komercji.

Przełomowy dla Kurosawy thriller wykorzystuje elementy fantastyki grozy. Bohaterem jest policjant prowadzący śledztwo w sprawie tajemniczych morderstw dokonywanych zawsze w podobny sposób. Początkowo wydaje się, że zabójcą jest seryjny morderca, pozostawiający na ciele ofiar charakterystyczną ranę w kształcie dwóch krzyżujących się linii. Takabe szybko jednak przekonuje się, że sprawcami są osoby najbliższe ofiarom, które – działając w rodzaju transu – dokonują krwawych zbrodni. W trakcie dochodzenia okazuje się, że inspiratorem zabójstw jest młody człowiek zafascynowany Mesmerem i możliwością wpływania na innych za pomocą hipnozy. Jednak to nie poszukiwania hipnotyzera znajdują się w centrum uwagi reżysera: wpada on w ręce policji przypadkowo i niespodziewanie. Kurosawę interesuje przede wszystkim relacja między faktycznym zabójcą a policjantem, który stopniowo odkrywa przerażającą prawdę. Przypadkowi ludzie nie są jedynie bezwolnymi marionetkami, działania Makoto wyzwalają jedynie ukryte mroczne pragnienia, docierając do głęboko skrywanych pokładów nienawiści. Również Takabe staje się obiektem manipulacji: w niezwykle sugestywnych wizjach widzi śmierć swojej chorej psychicznie żony, która od lat jest dla niego ciężarem. Opowiedziana w filmie historia, zdawałoby się, w prosty sposób zmierza w kierunku ponurego finału. Ku zaskoczeniu widza Fumie nie ginie jednak z rąk męża. Sama odbiera sobie życie, ale w pewnym sensie jest ofiarą Takabe, który zdolny był wyobrazić sobie siebie w roli zabójcy.

Obecny w *Kuracji* wątek spotkania ze złem powraca wielokrotnie w późniejszych realizacjach Kurosawy, między innymi w nakręconych jednocześnie z mniej udaną *Ścieżką węża* (*Hebi no michi*, 1998) *Oczach pająka* (*Kumo no hitomi*, 1998). Ta niskobudżetowa produkcja (zdjęcia i montaż obydwu filmów trwały zaledwie dwa tygodnie) przynosi prostą, ale jednocześnie opowiedzianą w wyrafinowany sposób historię człowieka, który traci dziecko. Jego córka została zamordowana

przez psychopatę, który po sześciu latach trafia w ręce żadnego zemsty ojca. Nijima torturuje go i zadaje powolną śmierć, by w końcu powrócić do normalnego życia. Niespodziewanie wątek zemsty urywa się, kiedy Nijima spotyka przyjaciela z dawnych lat, który oferuje mu pracę. Mężczyzna zostaje... zawodowym zabójcą wpętany w rozgrywki pomiędzy gangami. Zaskakująca dla zachodniego widza konstrukcja, polegająca na rozbiciu opowiadania na dwie pozornie niepowiązane sfery, po raz kolejny dowodzi, że znaczenia filmów Kurosawy należy wywodzić nie z samego opowiadania, lecz także, a być może nawet przede wszystkim ze sposobu ukształtowania go. Działania Nijimy nie zmierzają w żadnym konkretnym kierunku. To nie rozgrywki yakuzy są tu ważne, lecz raczej sytuacja, w której bohater staje się sprawcą zła, mającego w części pierwszej wymiar indywidualny, w drugiej zaś do pewnego stopnia instytucjonalny. Zbrodnie popełnione na zlecenie japońskiej mafii w pewnym sensie przekreślają gest zemsty. Kluczem do zrozumienia filmu są sceny, w których w realistyczny świat dzieła wkrada się delikatnie zarysowany pierwiastek niesamowitości. Nijima widzi tajemniczą postać – być może zamordowaną przed laty córkę – przywodzącą na myśl strzygi z klasycznych japońskich horrorów. Jest ona znakiem dokonania się zła – podobnie jak w późniejszym *Seansie* (Korei, 2000). W finale powraca ona tylko po to, by ujawnić swoje prawdziwe oblicze. Bohater zrywa otulający ją całun i przekonuje się, że pod spodem znajduje się jedynie drewniany kołek. Zemsta, której dokonał, zostaje ostatecznie unieważniona, śmierć zadawana z rozkazu bossów gangu traci swoją wagę. Jest pustym, mechanicznym gestem, oderwanym od sfery emocji.

Oczy pająka to film prowokacyjny i budzący kontrowersje. Można odnieść wrażenie, że reżyser w pewien sposób usprawiedliwia sam akt zemsty. W istocie jednak kwestie etyczne nie znajdują się w centrum jego zainteresowania. Bardziej ciekawi go sama sytuacja kontaktu ze złem, jak również trywialność zła. Problem ten rozwija zresztą we wspomnianym już *Seansie* – filmie bliższym konwencji filmu grozy, a jednocześnie prostszym pod względem narracyjnym.

Koji Yakusho wciela się w nim w postać reżysera dźwięku, którego żona, obdarzona zdolnością jasnowidzenia, próbuje przekonać policję, że jej umiejętności mogą być przydatne podczas śledztw. Detektyw poszukujący dziewczynki porwanej przez kidnapera, choć nie jest przekonany o skuteczności metody, zwraca się do niej z prośbą o pomoc w ustaleniu miejsca pobytu dziecka. Junko w istocie dostarcza przydatnych informacji, są one jednak niewystarczające, aby odnaleźć dziewczynkę. Nieoczekiwanie jednak dziecko ucieka porywaczowi i ukrywa się w skrzyni Sato, który wybrał się do lasu, aby nagrywać odgłosy potrzebne mu do przygotowywanej właśnie ścieżki dźwiękowej. Niestety nie od razu znajduje dziecko, które spędza w kufrze kilka dni. Kiedy jego żona wyczuwa jego obecność, dziewczynka jest w stanie krańcowego wyczerpania. Małżonkowie nie decydują się zgłosić sprawy policji, licząc, że uda im się przeprowadzić plan mający na celu utwierdzenie policji w przekonaniu, że metody poszukiwania zaginionych proponowane przez Junko są w istocie skuteczne. Niestety, podczas próby ukrycia dziewczynki Sato przypadkowo zabija wycieńczone dziecko...

Przesłanie filmu jest prostsze i bardziej jednoznaczne. Bohaterowie postawieni w sytuacji wymagającej zdecydowanego określenia hierarchii wartości dokonują złego wyboru. Zło, które czynią, nie wymaga namysłu, staje się niejako

automatycznie. Zbrodnia zostaje zaś ukarana w podwójny sposób: policja odkrywa rzeczywisty przebieg wydarzeń, a Junko – choć możemy się tego jedynie domyślać – traci niezwykle zdolności.

Seans, film niewątpliwie sugestywny i znakomicie zrealizowany, wydaje się jednak tylko wprawką do najlepszego w dorobku Kurosawy horroru – *Impulsu*. Punkt wyjścia opowiedzianej w nim historii może budzić skojarzenia z *Kręgiem* Hideo Nakaty (*Ringu*, 1998) – filmem w efektowny sposób łączącym tradycję japońskich opowieści niesamowitych z nowoczesną, technologiczną oprawą. U Nakaty pośrednikiem między światem rzeczywistym a obszarem zamieszkanym przez duchy jest kasetą wideo, w filmie Kurosawy zmarli komunikują się z żywymi za pośrednictwem Internetu. Ale *Impuls* nie jest kolejnym wariantem techno-horroru, a już z całą pewnością naśladownictwem *Kręgu*¹. To utwór w pełni oryginalny i z całą pewnością najlepszy wśród „gatunkowych” realizacji Kurosawy.

Jego struktura jest bardziej otwarta niż w przypadku *Seansu*. Wcześniejszy film był zdecydowanie jednowątkowy i pomimo użycia charakterystycznych dla reżysera elips, dawał wrażenie obcowania z dziełem nakierowanym na opowiadanie historii – wyraźnie zresztą spuentowanej. *Impuls* ma odmienny charakter: jedynie początek przynosi obietnicę zagadki, której rozwiązanie ma się stać źródłem satysfakcji widza. Jesteśmy oto świadkami samobójczej śmierci młodego informatyka, która zapoczątkowuje serię zagadkowych wydarzeń. Na ścianach mieszkań bohaterów pojawiają się czarne zarysy ludzkich postaci, a ich komputery same łączą się ze stroną www zawierającą niepokojące obrazy i zaproszenie do spotkania ze światem duchów. Jednak to nie „śledztwo” mające wyjaśnić zagadkę jest treścią filmu. Kurosawa rezygnuje z fabularnych klisz horroru na rzecz epizodycznej struktury ukazującej rozpad rzeczywistości zarażonej śmiercią, a w spektakularnym finale oferuje widzowi przerażającą wizję końca świata.

Choć *Impuls* budzi jednoznaczne skojarzenia z konwencją filmu grozy, elementy gatunku występują w nim tylko w sferze ikonografii. W istocie dzieło to korzysta z formuły do zbudowania metafory, która rzadko wybrzmiewa w sposób tak intrygujący w horrorze. Film Kurosawy opowiada przede wszystkim o spotkaniu młodości ze śmiercią, o niemożności jej zrozumienia i zaakceptowania nieuchronności.

Impuls jest przede wszystkim filmem atmosfery. Brak w nim zaskakujących efektów typowych dla horroru, a jednak budzi on ogromny niepokój – co jest rzadkością w czasach, kiedy kino niesamowite częściej szokuje, niż przeraża. Tym bardziej osobliwy wydaje się kolejny film Kurosawy – ostatni spośród prac nawiązujących do rozwiązań kina gatunku. *Sobowtór* (*Dopperugenga* 2003) łączy różne formuły, od horroru przez science fiction po groteskową komedię, którą – jak się wydawało – Kurosawa porzucił w drugiej połowie lat 90. Ale film nie jest także powrotem do tropów z początków kariery reżysera. Wykorzystanie elementów groteskowych służy tu bowiem celom mającym w istocie niewiele wspólnego z komedią.

Bohaterem filmu jest genialny wynalazca i konstruktor przygotowujący dzieło swojego życia – sztuczne ciało, które pozwoli osobom sparaliżowanym poruszać się, wykonywać codzienne czynności, a nawet uprawiać sporty. Michio jest typem pracoholika, całe życie poświęca badaniom, zmuszając także swoich współpracowników do całkowitego oddania idei stworzenia sterowanego myślą robota. Perypetie związane z doskonaleniem wynalazku są jednak tylko tłem

wydarzeń pierwszej części filmu. Bohater nieoczekiwanie spotyka wtedy swego sobowtóra, który początkowo rozwiązuje jego problemy wynikające z braku czasu, lecz w rezultacie doprowadza życie naukowca do ruiny. Tytułowy Doppelgänger jest bowiem zaprzeczeniem Michio – wulgarny, leniwy i złośliwy staje się rodzajem lustrzanego odbicia bohatera, metaforą „ciemnej strony” i skrywanych pragnień.

Zaskakująca jest struktura filmu. Pierwsza część kończy się zamordowaniem sobowtóra przez Michio. Jednak bohater nie powtarza scenariusza znanego między innymi ze *Studenta z Pragi*. Uśmiercenie Doppelgängera nie prowadzi do unicestwienia naukowca. Życie Michio pogrąża się natomiast w chaosie. Stąd właśnie nagła i radykalna zmiana tonacji gatunkowej – film staje się bowiem zwariowaną czarną komedią, której fabuła koncentruje się wokół prób przejścia niezwyklego wynalazku.

Sobowtór w sposób wyraźny odstaje od pozostałych realizacji japońskiego twórcy. Oglądany jednak w kontekście wcześniejszych jego dokonań – wydaje się konsekwentnym rozwinięciem obsesji Kurosawy, także tych, które wyrażał w filmach odchodzących od konwencji gatunkowych. W *Sobowtórze* pobrzmiewają echa filozofii zen z jej wizją człowieka zmierzającego do samopoznania i samoakceptacji. Michio, odrzucając nieakceptowaną część swojej osobowości, przeczy sobie, doprowadzając w konsekwencji do zanegowania również tego, co wydawało mu się istotą jego osoby. To dlatego w finałowej scenie rzuca swój wynalazek w przepaść.

Wątki obecne w *Sobowtórze* pojawiły się w filmach Kurosawy znacznie wcześniej – właśnie w realizacjach autorskich rezygnujących z jakichkolwiek odniesień do formuł kina popularnego. Co ciekawe filmy te stanowią nie odrębny etap twórczości artysty, a rodzaj „alternatywnej ścieżki”, na którą Kurosawa wkracza pomiędzy filmami gatunkowymi.

Pierwszy film z tego kręgu powstał w 1998, potwierdzając od razu wysoką klasę Kurosawy-autora. *Pozwolenie na życie* (*Ningen gokaku*) to historia młodego człowieka, który budzi się po dziesięciu latach śpiączki będącej efektem wypadku, któremu uległ, mając czternaście lat. Niezdolny do nawiązania kontaktów z rodziną decyduje się zamieszkać z Fijimorim – przyjacielem swojego ojca, który hoduje karpie na obrzeżach miasta. Spotyka się także z matką i siostrą, pragnąc zrekonstruować życie, które utracił. Nie jest jednak do tego zdolny: pogrążył się w komie, będąc nastolatkiem, teraz jest młodym mężczyzną niemającym wzorców relacji z rodziną. Ważną, choć drugoplanową postacią jest także Murota, który potrafił przed laty Yoshiego. Spotykamy go dwukrotnie: raz, kiedy chłopiec wychodzi ze szpitala, gdy – chcąc wymazać z pamięci tragiczny wypadek – oferuje Yoshiemu dużą sumę pieniędzy, i drugi, gdy niszczy zbudowaną przez bohatera farmę. Targany poczuciem winy mężczyzna pragnie wrócić do stanu sprzed wypadku, czyni wszystko, aby wymazać Yoshiego ze swego życia. Podobnie jednak jak młody bohater filmu przekonuje się, że nie ma powrotu do przeszłości.

Yoshi ma nadzieję, że można zacząć wszystko od nowa. Reżyser odbiera jednak bohaterowi i widzom wiarę w nowy początek. Widząc zniszczenia, jakich dokonał Murota, Yoshi nie próbuje zrekonstruować swojej farmy. Przeciwnie: chwytą za piłę spalinową i kończy dzieło zniszczenia. W ostatniej scenie decyduje się wyruszyć w podróż z Fijimorim, zostawiając wszystko oprócz ukochanego konia. I wtedy ulega groteskowemu wypadkowi: zostaje śmiertelnie zmiażdżony przez stertę rupieci.

PUSTE MIEJSCA



Kuracja, reż. Kiyoshi Kurosawa (1997)

Pozwolenie na życie opowiada o niemożności pokierowania własnym losem, niespełnionych marzeniach i wadze przypadku, który jest zdolny przekreślić wszelkie decyzje człowieka. Opowiada także o młodości – to zresztą główny motyw autorskich filmów Kurosawy, powracający także w nurcie gatunkowym, m.in. w *Impulsie*. Reżyser odchodzi jednak od rozwiązań stosowanych przez innych twórców japońskich, ukazujących często tę problematykę w kontekście społecznym, kulturowym czy nawet politycznym i akcentujących wątek nieprzystosowania młodego pokolenia do reguł świata dorosłych. Dla Kurosawy młodość jest raczej ogólną kategorią – artysta osadza bohaterów swoich filmów w świecie niemającym wiele wspólnego z rzeczywistością współczesnej Japonii. Stąd jego dzieła są pozbawione interwencyjnego charakteru i konfrontują jedynie pewien stan „bycia młodym” z obszarem wartości ludzi dorosłych. Zestawienie to wybrzmiewa doskonale w *Świetlanej przyszłości*² (*Akarui mirai*, 2003) – rozpadającej się, podobnie jak kilka innych filmów Japończyka – na dwie odrębne części. W pierwszej poznajemy młodych bohaterów zatrudnionych w fabryce ręczników. Mamoru i Nomura nienawidzą swej pracy, a gest życzliwości ze strony szefa traktują z podejrzliwością. Intencje Fujiwary nie są zresztą czyste: oferuje chłopcom podwyżkę, stałe zatrudnienie, odwiedza ich w domu, chcąc „podglądać” ich młodość, wejść do ich fascynującego dla niego świata. Mamoru, sfrustrowany natarczywością właściciela firmy, zakrada się do jego domu i morduje Fujiwarę i całą jego rodzinę. Zostaje schwytany i trafia do więzienia, gdzie – po raz pierwszy od wielu lat – spotyka się z ojcem, z którym utracił kontakt.

Druga część filmu skupia się na relacji ojca Mamoru i Nomury, którzy tworzą rodzaj zastępczej rodziny. Shinichiro postanawia nawet adaptować chłopca, do czego jednak w końcu nie dochodzi. Nomura nie tyle buntuje się przeciwko ojcu przyjaciela, ile po prostu nie dostrzega jego uczuć. Jest skupiony na „misji” powierzonej mu przez Mamoru, który podarował mu meduzę, prosząc jednocześnie, aby stopniowo przyzwyczyła ją do życia w słodkiej wodzie. Niemożliwy plan udaje się niespodziewanie zrealizować: meduza przystosowuje się do nowych warunków i – na skutek niefortunnego przypadku – trafia do jednego z tokijskich kanałów. Tam rozmnaża się, doprowadzając do katastrofy (zwierzę wydziela zabójczy jad i stanowi zagrożenie dla mieszkańców miasta), a Mamoru niechcący staje się organizatorem „ataku terrorystycznego”. Meduza staje się nie

do końca jednoznaczną figurą reprezentującą bohaterów – jest niebezpieczna, a jednocześnie piękna. Scena, w której tysiące niebieskawych meduz płynie jednym z kanałów to obraz na długo pozostający w pamięci widza. Meduza wyhodowana przez Namoru odzwierciedla także miejsce młodych buntowników w świecie, którego nie akceptują. Z jednej strony należą oni do innego obszaru i nie chcą żyć we wrogim dla siebie środowisku, z drugiej jednak są skazani na konieczność adaptacji, by spełnić się w akcie buntu.

Kurosawa nie ocenia swoich bohaterów, ale jednocześnie nie wierzy w rewolucję, która często ma jedynie fasadowy charakter. W finale filmu Nomura zostaje skonfrontowany z grupą kontestatorów-rebeliantów ubranych w jednakowe t-shirty z wizerunkiem Che. Ich bunt jest łatwy, ale jednocześnie na swój sposób pusty. Koszulki, mające być potwierdzeniem ich niezgody na porządek świata dorosłych, kupili zapewne w supermarkecie, do którego trafiły one z fabryki produkującej je w tysiącach egzemplarzy.

Młodzi ludzie są także bohaterami wcześniejszej realizacji Kurosawy, mającej zresztą w dorobku reżysera szczególny charakter. *Stracone złudzenia* (*Oinaru genei*, 1999) to nie autorski film, ale projekt zrealizowany z udziałem grupy studentów. To także najbardziej minimalistyczne dzieło: całkowicie pozbawione fabuły, przynoszące jedynie zapis codziennych działań młodych bohaterów. W pewnym sensie zapowiada ono bliższy formule gatunkowej *Impuls*, jest jednak pozbawione elementów nadprzyrodzonych. Kluczem do filmu jest wizualny refren – obraz jednego z bohaterów dosłownie „znikającego”, wtapiającego się w otaczającą go przestrzeń. Bohaterowie istnieją w świecie, ale w pewien sposób w nim nie uczestniczą, poszukują obcych wzorców, żywiąc się w McDonalddie i próbując – jak zespół muzyczny grający muzykę opartą na brazylijskich rytmach – interpretować to, co w istocie dla nich niezrozumiałe. Jedną z bohaterek – dziewczyną pracującą na pocztce – skacze z dachu, by za chwilę pojawić się w następnej scenie bez jakichkolwiek śladów wypadku. Kiedy indziej zostaje pobita przez grupę wyrostków. Także w tym przypadku nie odnosi żadnych obrażeń. Jest nieśmiertelna, ponieważ tak naprawdę nie żyje, nie uczestniczy. Jest obok.

Jedynym filmem z „autorskiego” nurtu twórczości Kurosawy, który nie odnosi się do problemu młodości, jest *Charisma* (*Karisuma*, 1999). Bohaterem tego niezwykle, także niemal pozbawionego fabuły, utworu jest dojrzały mężczyzna, grany przez ulubionego aktora reżysera – Koji Yakusho. Goro jest detektywem, który – po niefortunnej akcji zakończonej śmiercią zakładnika – decyduje się opuścić rodzinę. Udaje się do lasu, gdzie spotyka ludzi opiekujących się przedziwnym drzewem – tytułową Charismą. Roślina ma niezwykle właściwości: niszczy wszystko, co znajduje się wokół niej, doprowadzając jednocześnie do odnowienia ekosystemu. Kiedy drzewo zostaje ścięte, bohater znajduje inne i próbuje uczynić je następcą Charismy.

W filmie tym powraca wątek relacji jednostki wobec zbiorowości. Drzewo w pewnym sensie odzwierciedla postawę Goro wobec rzeczywistości – także on starał się dokonać odnowienia zepsutego świata, niejednokrotnie nie oglądając się na konsekwencje swojego działania. Charisma jest zjawiskiem niezwykle – jedynym przedstawicielem gatunku. Zasługuje na ochronę, choć drzemie w nim niszcząca siła. W piętnastowiecznym poradniku pielęgnacji ogrodów czytamy: *Istnieje powiedzenie „dziesięć tysięcy drzew w jednym spojrzeniu”. Zapytany*

*o znaczenie tego powiedzenia, odpowiedziałbym, że oznacza to zasadzenie drzew w ogrodzie tak, aby wszystkie bez wyjątku mogły być widoczne w czasie jednego tylko spojrzenia. Nawet najpiękniejsze drzewo zasadzone blisko podstrzesza może zasłonić wiele mniejszych drzew znajdujących się w oddali*³.

Goro zdaje sobie sprawę, że Charisma przeczy porządkowi wywiedzionemu z tradycji japońskiej.

Filmy Kiyoshi Kurosawy kończą się w charakterystyczny sposób. Reżyser nie pozwala wybrzmieć ostatnim kadrom, urywa niespodziewane finałowe ujęcie. Dopiero po chwili na czarnym tle pojawiają się napisy końcowe. Widz pozostaje z uczuciem pustki. To jednak pustka znacząca, zbliżona to tej, jaką przynosi japoński ogród zen – pozbawiony roślinności, przemawiający jedynie potencjalnością niezagospodarowanej pozornie przestrzeni. Pustka, która manifestuje swoją obecność w zakończeniach filmów Japończyka, jest obecna jednak także w inny sposób. Kurosawa jest bowiem twórcą akcentującym rodzaj kruchości znaczeniowej i nietrwałości swoich filmów, pozostawiającym często domysłem to, co w punku widzenia świata Zachodu znalazłoby się w centrum zainteresowania. Aktualizuje w ten sposób jedną z podstawowych kategorii estetycznych⁴ w sztuce japońskiej – ceniącej wartości odległe od tych, które my uważamy za istotne.

Ceni też niejednoznaczność. Przedstawione w tym tekście sugestie interpretacyjne należy więc traktować jako przybliżenia, w pewnym sensie zwracające się przeciwko intencji artysty. Dając niejednokrotnie dowody przywiązania do tradycji zen, Kiyoshi Kurosawa kształtuje swoje dzieła na wzór koanów⁵, będących jedną z podstawowych form nauki buddyzmu zen. Koan może być pytaniem, na które nie ma odpowiedzi. Jego sensem jest samo jego zadanie, może być także odpowiedzią, która jednak nie daje nam instrukcji. Opowiadanie wyprzedza znaczenie, nie predeterminuje go.

*Umysł to zdolność, zjawiska to informacje: obydwa są niczym rysy na lustrze.
Kiedy nie ma rys ani kurzu, widać czystą powierzchnię lustra.
Kiedy zapominacie o umyśle i zjawiskach, wasza natura jest prawdziwa*⁶.

Być może ten pochodzący z XI wieku koan najlepiej wyjaśnia filmy Kurosawy.

ANDRZEJ PITRUS

¹ Film Hideo Nakaty cieszył się dużą popularnością w Japonii, gdzie doczekał się kilku sequeli. Zrealizowano jego wersję amerykańską i koreańską. Powstało także wiele naśladownictw, w których kasety wideo zastępują telefony komórkowe, komputery i inne urządzenia technologiczne.

² Film był także rozpowszechniany pod tytułem *Meduza*.

³ D. A. Slawson, *Sztuka ogrodów*, w: *Estetyka japońska*, red. K. Wilkoszewska, tłum. M. Kuśsiak, Universitas, Kraków 2001, s. 240.

⁴ Pisze o tym między innymi Donald Keene, *Estetyka japońska*, w: *Estetyka japońska*, dz. cyt., tłum. K. Guźalski, s. 49-61.

⁵ O roli koanów w buddyzmie zen pisze m.in. Beata Szymańska, *Buddyzm w Japonii*, w: *Filozofia wschodu*, red. B. Szymańska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2001, s. 270-272.

⁶ Mistrz chan Yangqui, cyt. za: *365 razy zen*, red. J. Smith, Rebis, Poznań 2004, s. 265.