

school's out for summer,
school's out for good:
kriza identitete v
novem japonskem filmu



Blue Spring

simon popek

Japonska po samomorilnosti na svetovni lestvici vselej kotira dokaj visoko, saj so v tem pogledu že historično močno zaznamovani. Ponos, samurajski kodeks, močna patriarhalna tradicija ter brezpogojna poslušnost nadrejenim, vse to so družbene značilnosti, ki so jih japonski filmi vedno reflektirali. Povprečen Japonec je imel očitno vedno dovolj razlogov za depresijo in samodestruktivni akt. Morda pretirano posplošujem in banaliziram, ostaja pa dejstvo, da je bila prav zadrega navadnega človeka vedno "hvaležna" filmska tematika, kar nenazadnje potrjuje zgodovina japonskega filma. Moderni, recimo mu milenijski japonski film, je kot drugod po svetu prinesel novo skepso, dvom v prihodnost, družinske vrednote in kar je ostalega. Milenijsko vročico pa so japonski filmi zaznamovali precej drugače kot večina vodilnih kinematografij; pri Japoncih ni šlo za odštevanje ali pričakovanja, temveč za reevaluacijo polpreteklih dogodkov, ki so pretresli deželo na orientu. Očitno sta Japonce zadnja leta zaznamovala predvsem dva

dogodka, precejšnja gospodarska recesija in serija (bioloških) terorističnih napadov, še posebej zastrupitev s sarinom na tokijski podzemni železnici. Dovolj, da predvsem mladi postajajo vse bolj apatični, neprepičani vase in brez prave identitete; dovolj, da je v novem japonskem filmu "vzcvetel" nov tematski sklop, ki obravnava mladino med petnajstim in petindvajsetim letom, v ključni razvojni fazi torej, ko človek trasira življenjske cilje in formira svojo osebnost. Večino japonskih filmov, ki tematizirajo strah, alieniranost in nasilje med mladimi, je v zadnjih dveh letih predstavil rotterdamski filmski festival, ki se je že leta 2000 – ob štiristoti obletnici trgovinskih odnosov med državama – tej neverjetno bogati kinematografiji poklonil tako retrospektivno kot s širokim izborom modernega kina; vendar takrat, presenetljivo, tovrstnih pesimističnih vibracij še ni bilo čutili. Nakar je eksplodiralo, japonski režiserji so, kot bi čutili neko kolektivno odgovornost, na "krizno obdobje" odgovorili s širokim spektrom žanrsko raznolikih filmov, med katerimi

bo izpostavil najbolj izrazite ter (v nekaterih primerih) kar ekscesne naslove, ki z realnostjo, predvidevam, nimajo veliko skupnega, zato pa toliko bolj silovito učinkujejo na ravni alegorije.

Začnimo kar z najbolj ekscesnim med vsemi, široko obravnavanim in ponekod obsojanja vrednim *Battle Royale* režiserja Kinjija Fukasakuja, žanrskega veterana, ki je v šestdesetih in sedemdesetih nanizal vrsto klasičnih jakuza gangsteriad. Fukasaku pri sedemdesetih ni le v izvrstni formi, temveč prvič v karieri demonstrira (z ironijo in cinizmom nabito) družbeno zavest. *Battle Royale* izgleda kot parodija televizijskih *reality show*ov, še posebej *Survivorja*, v katerem mora skupina ljudi na otoku brez običajnih materialnih dobrim preživeti čimveč časa. Fukasaku je ustvaril brutalen, fantazijski portret nasilja v sodobni družbi, njegova vizija meji na utopijo, predstavlja pa Japonsko na pragu tretjega tisočletja. Država je v kaosu, nasilje srednješolske mladine je neobvladljivo, zato vlada sprejme urgenten zakon, po katerem ima posebna policijska enota vsak mesec pravico naključno izbrati en šolski razred. Dijake pošljejo na samotni otok, jih oborožijo z različno učinkovitimi sredstvi destrukcije (srečneži dobijo puško, drugi nož, tretji le ponev!) in dajo tri dni časa, da se med seboj pobijejo. Pravila so rigidna: otok bo lahko zapustil le zadnji preživeli; če jih preživi več, bodo vsem razstrelili glave! Film je ujel duha časa tako zavoljo krize med adolescenti kot tudi vrhunca popularnosti *reality show*ov. Gledanost slednjih je medtem resda upadla, vendar film s tem ne izgubi na aktualnosti, in tudi če bo, bosta gledalci vedno ostala avtorjeva globoka činična distanca in demonstracija črnega humora brez primere. "Master of ceremony", ki na otoku vodi operacijo in "tekmovalce" ob zvokih Straussovega *Rodecki marša* vsakih šest ur zalaga s svežimi podatki o številu mrtvih, se imenuje Kitano, igra pa ga, jasno, Takeshi Kitano, ikona modernega japonskega filma. Ena od rešitev, ki jo za zajezeitev (prenapihnjenega?) nasilja med mladimi ponuja Fukasaku, je med drugim ponižanje individualca, še en klasičen motiv japonskega filma, ki ga veliko bolj umirjeno in z večjo mero rahločutnosti in realizma demonstrira lanskoletni dobitnik zlatega tigra, *Bad Company* (Mabudachi) režiserja Tomoyukija Furumaye. Zgodba gre takole: v srednji šoli neke v ruralni Japonski razočarani učitelj Kobayashi svoje dijake s pomočjo *Indeksa humanosti*, svojega andragoškega priročnika, razdeli na "delikvente", "smeti" in "ljude". Kadar dijaki kaj ušpičijo, so prisiljeni napisati samokritični esej, s katerim morajo dokazati svojo "humanost". Ko štirje dijaki iz trgovine ukradejo neke malenkosti, padejo v učiteljevo nemilost in postanejo predmet krutega poniževanja. Film je resda postavljen v leto 1980, vendar se ne morem izogniti občutku, da se je režiser želel diplomatsko izogniti konkretnim paralelam sodobne Japonske. Pričujoča študija medčloveških odnosov bi bila lahko še bolj zanimiva, če režiser dogajanja ne bi skoraj v popolnosti utopiziral. Učenci so skoraj v celoti alienirani od realnega sveta, film pa dobiva pridih "socialno kritične bajke", ki je ne moremo aplicirati na konkretno realnost. Če strnem, smo morali kljub manj fantazijskemu pristopu počakati leto dni, da smo dobili v celoti "aktualen" pogled v japonski srednješolski vsakdan. Realiziral ga je Toshiyaki Toyoda s filmom *Blue Spring* (Aoi haru), po krivici spregledanim kandidatom za tigr. Tu apatija mladostnikov prehaja v novo kategorijo: brezdelje je popolno, še več, inercija velja med samimi šolskimi tolpami, ki si liderja izbirajo po načelu "najpogumnejši zmaga". Nasilje na provincialni šoli se v *Blue Spring* vse bolj širi, mladenič Kujo pa postane novi vodja šolske tolpe. Kako? Padajo iz ograje visokega balkona je večkrat plosnil z rokama, preden se je znova ujel, kot njegov rival. Njegov najboljši kolega ima šole dovolj in gre raje med jakuze, kar sproža vse večje dvome tudi v Kuju, *cool* fantalinu, ki ne išče prepira, če ni treba, kar ostalim ni najbolj všeč, zato se kmalu pojavi protikandidat, Aoki, ki pa v slepi ambicioznosti v dvoboju s Kujom zgrmi v globino... Toyodov

Visitor Q

Battle Royale



film ni idealno ujel le mladostniškega *angsta*, podkrepljenega z donečim rock soundtrackom, temveč je posredno obsodil novo japonsko realnost, s katero se mladina ne zmore identificirati. Opozicijo šoli predstavlja le še podzemlje, paradoksalno pa je dejstvo, da se Toyodova mladina za to opcijo ne odloča, ker bi jih podzemlje posebno vznemirjalo, temveč ker v njem vidijo edini izhod iz (za njih) represivne sredine in ker zagotavlja socialno stabilnost. Jakuze so za Kuja in njegovega prijatelja rock zvezdniki, krasno oblečeni lepote z resda nepredvidljivo prihodnostjo, vendar se zdi ta opcija v primerjavi z mukotrpnim študijem ter še bolj negotovo prihodnostjo *dog-eat-dog* kapitalizma prava tombola. Si predstavljate, organizirani kriminal kot zavod za zaposlovanje?!

Podobna vprašanje je pred leti odpiral že Kitano v *Vrnitev otrok* (Kids Return, 1996), malce bolj optimističen film, ki se je ravno tako osredotočil na mladeniča, najboljša prijatelja, med katerima se prvi odloči za svet jakuz in drugi za boksarsko kariero, vendar je Kitano problematična fanta izoliral kot ekscesna primera v sicer vzorni mladinski sredini. Ostaja vprašanje, ali se je v petih letih japonska družba tako spridila ali se le režiserji oprijemajo bolj pesimistične projekcije? Če gre verjeti Takashiju Miikeju, režiserju kultne *Avdicije* (Odishon, 1999), potem je šlo vse skupaj k vragu. *Visitor Q*, njegov doslej najbolj zrel film, vsebuje dokaj močno "družbeno kritično" noto (a la Miike, to je treba poudariti), poleg tega pa še prizore sodomije, posilstva, incesta, mladostniške prostitucije in celo nekrofilije! Miikeju uspe skonstruirati prepričljivo "dramo" o dislocirani in nasilni družini Yamazaki: oče za denar poriva lastno hči Miki, ki se je šla že pred časom prodajati na cesti; sin Takuya dnevno pretepa mamo – ta si bolečine *post festum* lajša s heroinom in je že povsem zasvojena –, sam Takuya pa je žrtev nasilja arogantnih in konfliktnih sošolcev. Oče, odpuščen, politično nekorektni reporter, želi začeti novo kariero, zato z digitalno kamero neprizadeto snema nasilje med šolsko mladino, tudi nad lastnim sinom, posnetke pa bi rad uporabil za senzacionalistično oddajo. Vse spremeni prihod tujca, ki ga oče sreča na cesti; s svojo prisotnostjo dobrega prevetirja odnose v družini in zapusti neizbrisen pečat... Film kakopak spominja na Pasolinijevo *Teoremo* (1968), le da pri Miikeju nismo priča kritiki buržoazije, temveč ekscesnemu komentarju novega japonskega srednjega sloja, obsedenim s senzacionalizmom, hitrim zaslužkom in podobami nasilja. Serijo novih japonskih "družbeno kritičnih" filmov brez dvoma zaznamujejo fantazijski naturalizem v vseh pogledih in žanrske deviacije, kar pa ne zmanjšuje njihovega pomena v sodobnem kinu, ki je le redko kje tako neposreden. Japonska pač ima močno tradicijo družbeno političnega *statementa*, ki povečini izhaja iz radikalnih šestdesetih in (na primer) zgodnjih filmov Nagisa Oshime. Hkrati ponuja svojevrstno opozicijo drugi močni struji sodobnega japonskega filma, ki preizprašuje vlogo posameznika v z nasiljem zaznamovanem svetu v kontemplativnih, meditativnih filmih; pripadajo mu imena kot Naomi Kawase (*Kya ka ra ba a*, 2001), Shinji Aoyama (*Eureka*, 2000) ali Hirokazu Kore-eda (*Distance*, 2001), o katerih je Ekran v preteklosti že pisal, a še v časih, ko se niso tako intenzivno ukvarjali s stresnim obdobjem individualca, zaznamovanega z grozodejstvi religioznih sekt (Kore-eda), neuravnovešenega ugrabitelja (Aoyama) oziroma nasilne preteklosti očeta (Kawase). Ekran bo o tem problemu v bodoče sigurno še namenil nekaj pozornosti. •