

# BENETKE 2005:

skrita zgodovina japonskega filma



simon popek





Tokyo Drifter



Battles Without Honor and Humanity



Branded to Kill

Drugo leto Mostre, ki jo kot festivalski direktor podpisuje Marco Müller, je potrdilo lanskoletno domnevo, da se bo beneški festival iz dolgočasne jesenske gala manifestacije preusmeril v strokovnejše vode ter postal prvovrsten retrospektivni kinematografski dogodek, kjer bodo kot alternativa upehanemu in praviloma diplomatsko sestavljenemu uradnemu delu predvajane obširne in informativne retrospektive. Skratka, uradne Benetke (tekmovalni spored, Horizonti, Dnevi avtorjev, pa tudi obstranska sekcija Teden dni kritike) so končno dobile ustrezno alternativo, "rešilno" sekcijo, kamor lahko gledalec, utrujen od neprepričljivih sodobnih smernic, ob vsakem trenutku pobegne in dragoceni čas prepusti filmski preteklosti. Nikakor ne preverjeni; predikati tipa *klasičen* niso del Müllerjevega prednostnega seznama, kar je potrdila že lanskoletna retrospektiva italijanskega žanrskega filma šestdesetih in sedemdesetih let, še posebej pa letošnji pregled "neznane" oziroma "skritega" japonskega filma, ki je z izbranimi 37-imi naslovi več kot pariral malce skromno zasnovanemu izboru malo videnega in težko dosegljivega kitajskega filma (15 naslovov), ki ga je Müller sestavil v čast njegove stoletnice.

Pogled na spisek japonskih režiserjev, vključenih v eminenten izbor 37-ih "neznank", morda mestoma sugerira pridih *klasičnega*, a naj videz ne vara; celo največji mojstri (Kenji Mizoguchi, Mikio Naruse) so bili zastopani z manj znanimi oziroma zapostavljenimi deli, kratka filmi, ki jih je filmska zgodovina spregledala bodisi zavoljo subjektivnih (nacionalistična tematika, žanrski izraz) bodisi objektivnih razlogov (izgubljene kopije). Izbor preostalih imen morda ni široko prepoznaven, vendar je zadosti eminenten, da že v povprečno radovednem raziskovalcu japonske filmske zgodovine zbudi željo po spoznavanju. Mizoguchiju (zastopanim s tremi filmi) in Naruseju (1) je Müller dodal naslednja imena: Daisuke Ito (3), Sadao Yamanaka (3), Tai Kato (4), Kenji Misumi (3), Masahiro Makino (1), Tokuzo Tanaka (1), Eiichi Kudo (1), Seijun Suzuki (4), Nobuo Nakagawa (3). In seveda največjega med vsemi, Kinjija Fukasakuja, nedavno preminulega

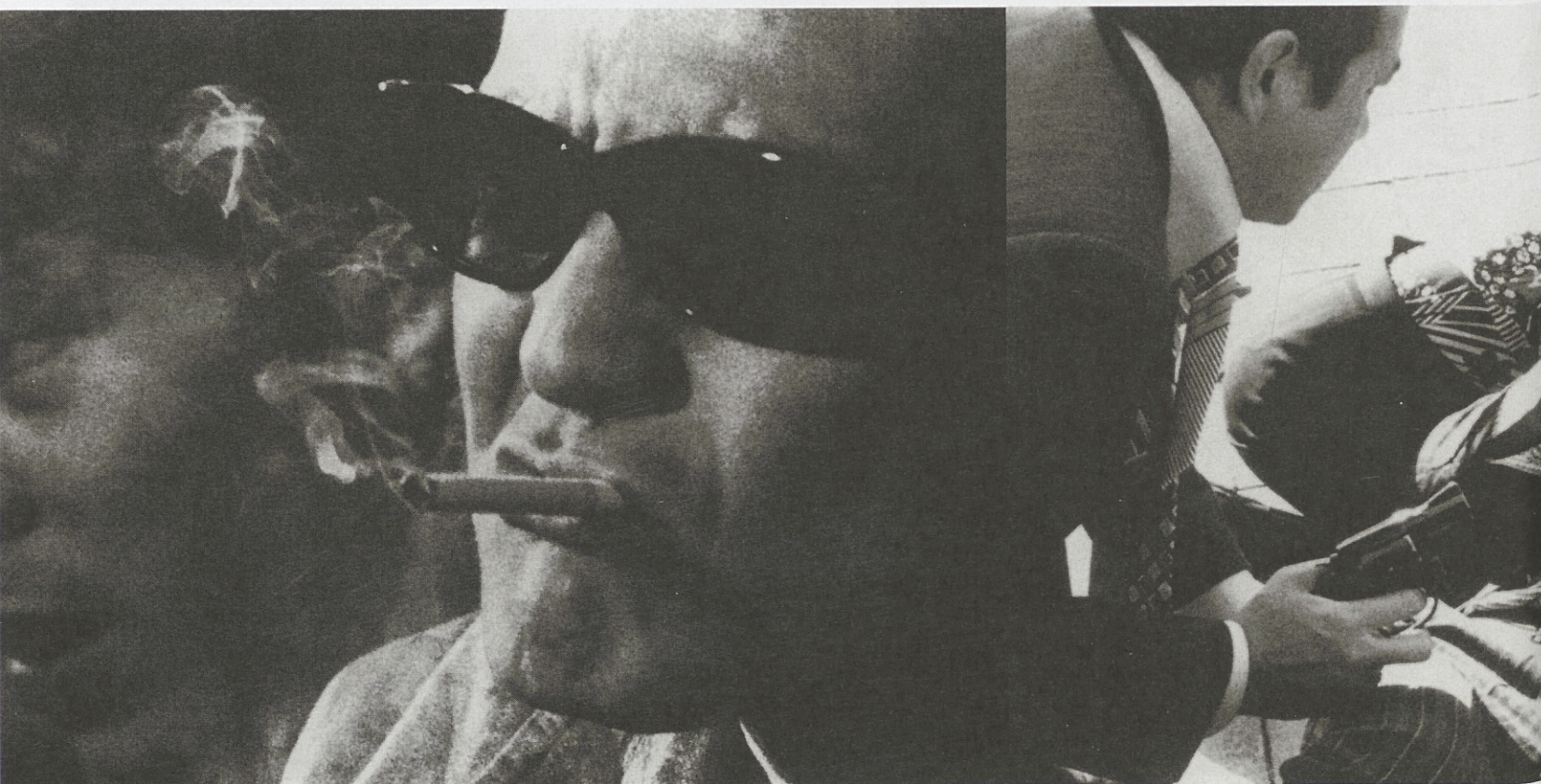


mojstra jakuza (*yakuza eiga*) trilerjev, ki je z izborom desetih naslovov doživel malo retrospektivo svojega obsežnega opusa, vsekakor bolj detajlno in reprezentativno, kot mu jo je rotterdamski festival leta 2000 namenil ob mednarodnem odkritju in premieri kasnejšega hita *Battle Royale*.

Začnimo s slednjim; Kinji Fukasaku bi si tudi v *Ekranu* že zdavnaj zaslužil daljšo in detajlnejšo obravnavo, nena zadnje že dolgo ni več neznanka ali kakšna eksotična ptica z Daljnega vzhoda. *Battle Royale* ga je leta 2000 dokončno izstrelil v zahodnjaški kulturni *mainstream*, z razmahom DVD trga pa je raziskovanje njegovega izjemno obsežnega in raznovrstnega opusa postalo mogoče vsakomur. Fukasaku poleg Seijuna Suzukija danes zagotovo predstavlja vrhunec *yakuza eige* šestdesetih in sedemdesetih let, časa, ko je žlahtni žanr dobival svojo prepoznavno (nikakor pa ne končno) podobo. Nobena skrivnost ni, da se je razvijal iz tradicionalnih japonskih zvrsti, tako iz *chanbare*, tradicionalnega sabljaško-borilnega žanra, kot iz spiritualnih vrednot plemenitega duha posameznika (*ninkyō*) oziroma *kyōkakuja*, termina, ki je japonskega gangsterja definirjal v 19. stoletju in prej. *Yakuza eiga* je mnoge arhaične vrednote preprosto postavil v sodobni milje in jih podvrgel sodobnim vrednotam. Povedano drugače, socialni normativi, čustva, kodeksi časti in plemenitost duha so bili del kolektivnega imaginarija ne glede na to, ali so v filmih nastopali samuraji ali moderni

revolveraši. Ti filmi so bili izjemno uspešni tako pri občinstvu kot pri kritiki, razmah jakuza filmov pa se je ujemal z najbolj produktivnim obdobjem japonskega studijskega filma, ko so zahteve številčnega občinstva producete in režiserje napeljevale v vse strožje kodificiranje žanra. Režiserji so zgodbe potisnili stran in razvili distinktiven vizualni slog in hitro prepoznavno gangstersko ikonografijo, glavne vloge so zasedali igralci, ki so hitro postali legendarni, npr. Ken Takakura, Junko Fuji, Raizo Ichikawa ali Koji Tsuruta.

Radikalen premik so prinesla šele sedemdeseta leta, ko so vsi naštetih "eksperimenti" prispevali k rojstvu drugačnega tipa sodobnega gangsterja; junaki niso več romantični posamezniki, ne vodijo jih več načela individualčne odgovornosti do drugih (*giri*) ali splošni humani nazori na vseh ravneh (*ninjo*). Novi gangsterji so bili dvolični, pohlepni, cinični, brezobzirni in nasilni posamezniki, "najlepše" pa so jih portretirali ravno filmi Kinjija Fukasakuja, čigar nevsakdanji realistični slog so na Japonskem hitro označili za *jitsuroku yakuza eiga* oziroma "resnične dokumente". Fukasaku je veljal za avtorja, ki je največ prispeval k predrugačenju kodificiranih domen jakuza filmov, niso ga toliko zanimali kodeksi časti kot zgodovinska analiza korenin kriminala. Njegovi junaki so produkt post-vojnih bolezni, njihova moralna zadrega je preslikava širše zaskrbljenosti japonske družbe, ki je bila kljub počasnemu ekonomskemu napredku še vedno v negotovem stanju.



Street Mobster a.k.a. Modern Yakuza: Outlaw Killer

Yakuza Graveyard



Korupcija kriminalnega podzemlja je pri Fukasakuju vedno kontrastirana s korupcijo v policijskih in političnih vrstah, kruto portretiranje japonske družbe pa režiser nemalokrat ilustrira z vstavljanjem dokumentarnih posnetkov in novinarskih poročil. Fukasakujev povprečni gangster je brez idealov in časti, zgolj prestrašen in ciničen nasilnež v iskanju ene same stvari: golega preživetja. Njegovi filmi so polni karakterističnih marginalcev in odpadnikov, najbolj plastičen pa je verjetno Isamu Okita iz filma *Street Mobster* (a.k.a. *Modern Yakuza: Outlaw Killer*, 1972), najbolj pesimističnega dela šestdelne serije *Gendai yakuza*, v katerem avtodestruktivno naravo Okite nakazuje že datum njegovega rojstva, 15. avgust 1945, dan japonske brezpogojne kapitulacije. Gre za brutalen, a prepričljiv portret post-vojne generacije, ki ji nič ni sveto in ki se ne kani podrediti nobenim družbenim normativom. Okita na začetku filma lepo reče, kako se "človek ne sme zanesti na gangsterje, temveč na lastne sposobnosti", zato v duhu avtodestruktivnega individualca pluje proti usojenemu koncu.

Nič manj prekleti niso junaki filma *Yakuza Graveyard* (1976), kjer Fukasaku – podobno kot v roparskem trilerju *Greed in Broad Daylight* (1961) – izpostavi rasna trenja med policijsko-gangstersko navezo; detektiv Kuroiwa je bil rojen v Mandžuriji med japonsko okupacijo, gangster Iwata je Korejec, njegova sestra pa "nečiste", pol-korejske, pol-japonske krvi, skratka, vsi trije so socialni izobčenci, zaznamovani in načrtno eliminirani s strani

oblasti, ki ji Kuroiwovo in Iwatovo paktiranje služi zgolj kot izgovor za čistilno akcijo v lastnih vrstah.

*Street Mobster* je lepo orisal razpad solidarnosti znotraj skupine enako nesrečnih in prekletih partnerjev-profesionalcev, še bolj trpka pa je bila njegova analiza bratovskih razmerij v filmu *The Wolf, the Pig and the Man* (1964), njegovem najboljšem zgodnjem filmu, kjer je že docela razvil svoj družbeno kritični slog, prestreljen z nasiljem v post-vojni Japonski. Trije bratje Kuroki so se po odraščanju v tokijskem slumu v življenju znašli različno; najstarejši je postal pomemben član v gangsterskem klanu Iwasaki; srednji brat je slum zapustil pet let kasneje, zdaj se preživlja z izterjevanjem in preprodajanjem. Najmlajši, ki je v tem času vseskozi skrbel za mamo, po njeni smrti ustanovi lastno delikventno skupino. Družina Kuroki seveda predstavlja Japonsko v malem, Fukasakujeva vivisekcija družbene klime pa je toliko bolj šokantna, ker moralnih imperativov ne najde niti med najbližjimi. Srednji brat mlajšega npr. definira kot "neizdelanega slabiča", saj po njegovem mnenju še ni dovolj pokvarjen, "do svojih partnerjev še vedno čuti moralno odgovornost". *The Wolf, the Pig and the Man* je bil postavljen v čas povojne rekonstrukcije Japonske, vključno z nekaj kasnejšimi filmi pa je odpiral vprašanja, kako se posameznik spreminja vzporedno s socialno dinamiko države oziroma kako ljudje sprejemajo nov način življenja. Malo tega je kazal *Battles Without Honor and Humanity* (1973), prelomni film tako za Fukasakuja kot za



Cops vs. Thugs



*yakuza eige* nasploh; odtlej izhoda ni bilo več ne v realnem ne v simbolnem pomenu. Film se prične z atomsko eksplozijo nad Hirošimo, zgodba pa se odvija v prvem desetletju po vojni, ko se junak, nekdanji vojak, pridruži jakuzam; a ne sooči se samo z vojno med rivalskimi tol-pami, temveč z naraščajočim trenjem znotraj same orga-nizacije.

Če je Fukasaku gojil realističen slog, je bil Seijun Suzuki, Fukasakujev sodobnik iz studia Nikkatsu in drugi velikan japonskega žanrskega filma šestdesetih let, njegovo dia-metralno nasprotje; produkcijsko neverjetno okreten in še bolj delaven, stilistično pa barvit, ekscentričen, skoraj pop-artističen avtor. Studio Nikkatsu je (za razliko od studia Toei, kjer je ustvarjal Fukasaku) slovel po produk-ciji "s tekočega traku", kar je Suzukija izmojstrilo kot hitrega in zanesljivega rutinerja (štirideset filmov v enaj-stih letih!). Njegovi filmi še zdaleč niso izgledali rutinsko; Suzuki je hitro razvil distinktiven in inovativen slog, s ka-terim je hotel porušiti ustaljene žanrske obrazce; sčasoma je redefiniral stereotipne like akcijskih filmov, jih parodi-ral in delal vse bolj groteskne na eni strani ter jih povel-ičeval in dekonstruiral na drugi. Bil je neumoren, s svojim poudarjenim vizualnim slogom je izpostavljал študije este-tike nasilja, deformiral je ikonografijo kodeksa časti med gangsterji ter poudarjal erotiko, s čimer je prebijal rigidne meje produkcijskih standardov. Lep primer Suzukijevega preigravanja slogov predstavlja že njegov zgodnji film *Fighting Delinquents* (1960); čeprav se naslanja na kode

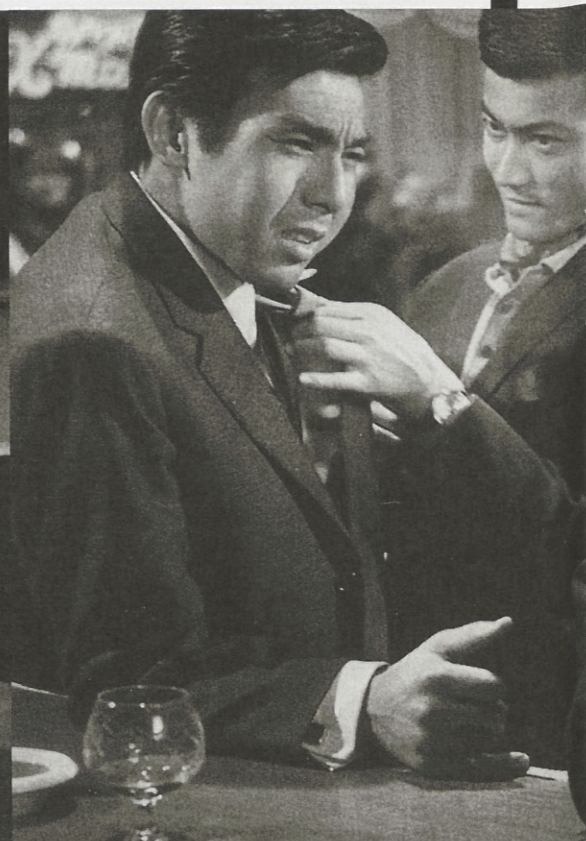
trdega žanra, v resnici lepo funkcionira kot mladinski film – brez grafičnega nasilja, a z obilico psihedeličnih prizorov –, kjer se idealistična mularija, ki želi iz obmor-skega raja ustvariti počitniško kolonijo za revne otroke, bori proti interesom izkoriščevalskih zlobnežev, ki deluje-jo v skladu s korporativno logiko in v kompleksu vidijo predvsem priložnost za dobiček.

Suzuki je bil trdno prepričan, da človeške instinkte, osvo-bojene vsakršne kulturne klime, najdemo v izražanju sek-sualnosti in nasilja ter da lahko mnoge zgodovinske zmo-te pripišemo tovrstnim instinktom. Nikkatsu se je svoje-ga "čudaškega" avtorja leta 1967 naveličal in mu poka-zal vrata, Suzuki pa nato deset let ni režiral. Toda odšel je v slogu, z dvema mojstrovinama, ki še danes burita duha vsakega žanrskega zanesenjaka, s filmoma *Tokyo Drifter* (1966) in *Branded to Kill* (1967), kjer so bili tako podobe na platnu kot filmski liki tako deformirani, da je bilo veselje.

Suzukijeva pop klasika *Tokyo Drifter*, zgodba o rivalskih tol-pah v procesu legalizacije poslov, je krasna, stilizirana in ravno dovolj trda kriminalka, jakuza triler, prežet s pop senzibilnostjo, tedanjimi modnimi trendi (tako v kos-tumografiji in še posebej v oblikovanju kičastih interier-jev), kjer najdemo celo elemente *slapsticka* in kaotičnih pretepov iz časa klasičnega vesterna. Še posebej je izpos-tavljena otožna, sentimentalna razsežnost glavnega juna-ka, postopača Tetsua, ki jo neprestano poudarja naslov-na pop balada, v kateri Tetsuo poje, kako je "vdanost gospodarju pomembnejša od ljubezni". *Branded to Kill*,



Fighting Delinquents



Detective Bureau 2-3: Down With the Wicked



ki ga je Suzuki leta 2000 predelal pod naslovom *Pistol Opera*, je ekstrem drugačne sorte, mestoma absurdna, mestoma eksperimentalna in mestoma surrealna *noir* kriminalka, zgodba o obračunu v podzemlju, kjer se najboljši plačanci borijo za prevlado, postati številka 1, in kjer se poglavitno vprašaje ne glasi "kako premagati fantomsko številko 1", temveč "ali številka 1 sploh obstaja?", sicer pa film dandyjevskega sloga in obnašanja junakov, izjemne črno-bele fotografije, fantastičnega jazz *soundtracka* in suverene režije, ki prisega na minimalizem oziroma maksimo "manj je več".

O *chanbari*, ključnem žanru japonskega filma od obdobja nemega filma dalje (v prevodu pomeni "zvok križanja dveh mečev"), smo pisali že v tekstu o originalni seriji o slepem vandravcu *Zatoichiju* (Ekran 1,2/2005). *Chanbara* je zgolj ohlapna definicija žanra s številnimi lokalnimi tipologijami, povezanimi s specifičnimi tematskimi sklopi. *Zatoichi* na primer spada v podžanr *matatabija*, ki obdeluje spretnosti pohajkovalskega samuraja (oziroma *ronina*) in njegovih vmesnih postaj, kjer praviloma pomaga nemočnim in zapostavljenim, v zameno za hrano in prenočišče pa obračuna z njihovimi antagonisti. Kljub navidezni rigidnosti *chanbare* in njenih podžanrov pa so mnogi režiserji (npr. Tai Kato, Kudo Eiichi) omejitve razvijali po svoje in junake potiskali izven zakoličenih standardov ter jih prepojili s svojevrstno nestabilnostjo med *girijem* in *ninjom*, kar se je odražalo v dramatičnih not-

ranjih konfliktih. *Chanbara* ima lepo in razburljivo zgodovino; v dvajsetih letih jo je populariziral predvsem Daisuke Ito, ki je junake prepojil z nihilizmom. V tridesetih so Sadao Yamanaka, Hiroshi Inagaki in drugi uvedli bolj poetičen in manj elegičen slog, junaki iz preteklosti (18., 19. stoletje) so se obnašali in živeli kot sodobniki, s čimer so se kino obiskovalci hitro identificirali. Med drugo svetovno vojno je japonska vlada popularno *chanbaro* izkoriščala v propagandne namene, po vojni pa so produkcijo kontrolirali Američani, ki so *chanbaro* videli kot nazadnjaško obliko fevdalne ideologije. Spisek klasičnih del znotraj žanra je obsežen in vsebuje večino klasičnih imen, od Mizoguchija do Kurosawe, iz beneške retrospektive pa lahko izpostavimo vsaj eno veliko ime, Eiichija Kuda, specialista za *chanbaro*, čigar filma *Thirteen Assassins* (1964) in *The Great Duel* (1964) spadata v antologijo japonskega filma, še posebej slednji, velika umetnina, močno stilizirana drama, ki se ponaša tako s suvereno režijo kot za *chanbaro* "neprimernim", skoraj akademskim estetskim pristopom. Prevladujejo dolgi, umirjeni kadri-sequenke, kompozicijsko usklajeni kadri, kjer med kamero in (oddaljenimi) protagonisti nemalokrat stoji fizična bariera; Kudo izdatno izkorišča prednosti globine polja in spodnjih rakurzov, no, umirjeni stil pa popolnoma ponori v finalnem množičnem obračunu, ko kamera postane eden izmed protagonistov in se pomeša z množico. Kot bi združil slog Orsona Wellesa in zgodnjega Johna Cassavetes.



The Great Duel