

Michał Bobrowski

Michał Bobrowski (ur. 1981, Kraków) – doktor filmoznawstwa Uniwersytetu Jagiellońskiego (2010) – dyrektor programowy międzynarodowego festiwalu animacji stop motion Stoptrik IFF. Autor licznych publikacji z zakresu klasycznego kina japońskiego i amerykańskiego a także animacji filmowej. Obecnie prowadzi badania komparatystyczne nad amerykańską i radziecką propagandą w filmie animowanym epoki zimnej wojny.

Gatunkowe pogranicza – samurajske filmy Hideo Goshy

DOI: <http://dx.doi.org/10.12775/LC.2014.033>

Filmy Hideo Goshy należą do najbardziej frapujących owoców gruntownej transformacji stylistycznej i ideologicznej, jaką gatunek *jidai-geki* przeszedł na przełomie lat 60. i 70. XX wieku. Jeszcze trzy dekady wcześniej kino samurajske funkcjonowało w ramach machiny propagandowej japońskiego totalitaryzmu, którego ideolodzy odwoływali się do zakorzenionej w tradycji feudalnej mistyki miecza oraz kultu oddania i lojalności połączonego z negacją indywidualności. Filmowe opowieści heroiczne utrzymane w podniosłym stylu określanym przez Darrella Williama Davisa „monumentalnym”¹ miały za zadanie krzewić wśród Japończyków dumę z ojczyznej tradycji i upowszechniać narodową megalomanię. Twórcy najbardziej zasłużeńi dla filmu samurajskiego lat 50., jak Akira Kurosawa czy Hiroshi Inagaki, tworzyli obrazy historii w mniejszym lub większym stopniu zmitologizowanej, usiłując zrehabilitować samurajski kodeks postępowania bushido i uzgodnić go z ideami demokracji i społeczeństwa otwartego. Filmowcy następnego pokolenia odrzucili jednak dzieła klasyków, uznając je za fałszywe i przesadnie konserwatywne. Wraz z Nagisą Ōshimā i Shoheiem Imamurā w kinie japońskim pojawiła się Nowa Fala (*Nūberu bāgu*), a z nią krytycyzm wobec zakorzenionego w mentalności Japończyków systemu wartości wywodzącego się z feudalizmu. Ta tendencja przeniknęła również do kina samurajskiego. Antyheroiczne, rewizjonistyczne dramaty miecza dekonstruowały zastane wzorce gatunkowe, a przede wszystkim targały się na fundamentalne wartości kultury japońskiej na czele z kodeksem bushido, w którym dostrzeżono zalążki niedawnej eksplozji nacjonalistycznej agresji.

Transformacje modeli epickich – western i film samurajski

Film samurajski często bywa porównywany do westernu i rzeczywiście już od swego zarania związał się on ze swym amerykańskim odpowiednikiem obustronną relacją intertek-

¹ W. D. Darrell, *Picturing Japaneseness. Monumental Style, National Identity, Japanese Film*, New York 1996.



Kioto, luty 2011
(fot. S. Kołos)

stualną. Przebieg ewolucji tych dwóch równolegle rozwijających się gatunków jawi się jako w dużym stopniu zbliżony – choć istnieją rzecz jasna istotne różnice wynikające z odmiennych uwarunkowań kulturowych i historycznych².

Dla zobrazowania przyjętego tu sposobu pojmowania zjawiska gatunku filmowego przywołam metaforę uroborosa – starożytnego symbolu ujmującego ambiwalencję niezmienności i cyklu w wizerunku węża lub smoka pożerającego własny ogon. Michaił Bachtin opisywał gatunek literacki jako twór niezmienny, chociaż poddający się nieustannej metamorfozie:

Gatunek literacki z samej swojej istoty prezentuje najbardziej trwałe, „odwieczne” tendencje rozwoju literatury. W gatunku zawsze zachowują się wciąż żywotne elementy archaiki. Prawda, że archaika ta może przetrwać tylko dzięki stałemu jej odnawianiu, rzec by można – jej uwspółcześnianiu. Gatunek zawsze pozostaje tenże, a nie taki sam, zawsze jest stary i nowy jednocześnie. Odradza się, odnawia na każdym etapie rozwoju literatury, w każdym nowym indywidualnym utworze na swoim terenie. Na tym polega żywotność gatunków³.

Rozszerzając pole znaczeniowe znanego spostrzeżenia André Bazina na temat westernu⁴, można powiedzieć: „istotą gatunku jest mit”. Podobnie jak mit religijny, który według Josepha Campbella jest dwuaspektowy (uniwersalny i lokalny), gatunek filmowy posiada ponadkulturowy rdzeń narracyjny, jaki – jako archetypiczny – pozostaje niezmienny oraz dynamiczną „warstwę wierzchnią” zawierającą nie tylko elementy przynależne konkretnym kontekstom kulturowym, lecz także podlegające wymianie, wędrujące. Chociaż rozpoznanie rdzennych podobieństw powinno stać się jednym z celów komparatystycznych analiz twórców gatunkowych powstałych w obrębie różnych kontekstów kulturowych, to jednak w ramach niniejszego eseju więcej uwagi poświęcę rysom zmiennym. Film samurajski zostanie potraktowany jako fenomen procesowy, uwarunkowany historycznie, uwikłany w rozgałę-

² Obszerne fragmenty książki Akira Kurosawa. *Artysta pogranicza* (Kraków 2012) poświęciłem związkom historycznym obu tych gatunków, a także analogiom strukturalnym w obrębie wypracowanego przez nie kodu.

³ M. Bachtin, *Problemy poetyki Dostojewskiego*, tłum. D. Ulicka, Warszawa 1970, s. 164.

⁴ A. Bazin, *Film i rzeczywistość*, red. i tłum. B. Michalek, Warszawa 1963, s. 145.

ziony łańcuch intertekstualnych relacji dialogowych łączących go zwłaszcza z westernem.

Obserwując ewolucję amerykańskich i japońskich gatunków filmowych, można zauważyć, że gatunek osiąga w pewnym momencie swego rozwoju etap, na którym – jak urobos – zaczyna żywić się samym sobą. W swych klasycznych początkach jest realistyczny; styl i konwencje pozostają z założenia przezrocyste, nie są przedmiotem autorefleksji. Lecz z czasem, w miarę jak wyczerpują się warianty narracyjne, konwencje stają się zauważalne, stopniowo ulegają uwypukleniu, częstokroć pojawiają się odmiany parodystyczne. Uzyskując samoświadomość, gatunek zaczyna przetwarzać własną tradycję, tematyzować i dekonstruować sam siebie. Wywiązuje się międzypokoleniowa polemika, która w niektórych wypadkach prowadzi do absolutnego zanegowania zawartości ideologicznej i aksjologicznej modeli wcześniejszych. Przedmiotem mojego zainteresowania jest właśnie owa faza przeobrażania się gatunku – sytuacja przesilenia i przewartościowania, kiedy formuły stają się elastyczne, a granice zamykające poszczególne formacje gatunkowe w obrębie autonomicznych terytoriów przestają być ostre.

W latach 60. XX wieku western i film samurajski, pokrewne gatunki epickie dwóch wielkich kinematografii, wkroczyły w etap ewolucyjny, który można nazwać „modernistycznym”, jako że charakteryzuje się on samoświadomością konwencji i subwersywnym potraktowaniem klasycznych modeli fabularnych. Wprawdzie już znacznie wcześniej pojawiały się w obu gatunkach filmy antycypujące tę tendencję (*Papierowe baloniki ludzkiego współczucia/ Ninjo kami fusen*, 1937, Sadao Yamanaki; *Zdarzenie w Ox Bow/ The Ox-Bow Incident*, 1943, Williama Wellmana), jednak nigdy wcześniej ani później paradygmat kontrkulturowy tak silnie nie zdominował głównego nurtu. Oba gatunki ulegały radykalnej transformacji sprzyjającej powstawaniu rozlicznych mutacji i odgałęzień, a także intensywniejszej niż kiedykolwiek korespondencji intertekstualnej. Twórcy tacy, jak: Sergio Leone, Sam Peckinpah, Masaki Kobayashi i Kihachi Okamoto, reinterpretowali, a niejednokrotnie wręcz szargali mitologię narodową Stanów Zjednoczonych i Japonii, reorganizując kod gatunkowy zgodnie ze wspólnie wypracowaną metodą polemiczną. Osobne miejsce należy się w tym zestawieniu Hideo Goshy, reżyserowi filmów szczególnie reprezentatywnych dla tej dążności.

Samotna rebelia – autorska interpretacja wzorców klasycznych

Za film rozpoczynający nurt rewizjonistycznych filmów samurajskich – japońskich odpowiedników antywesternów lat 60. i 70. – uważa się *Seppuku* (1962, Masaki Kobayashi)⁵, kunsztownie zrealizowany dramat miecza, niosący nie tylko krytykę japońskiego feudalizmu, lecz także uniwersalne rozważania moralne na temat konfliktu obowiązku i honoru. Nim przejdę do omówienia twórczości Hideo Goshy, poświęcę nieco uwagi filmowi *Seppuku*.

⁵ W okresie nieco wcześniejszym powstały inne ważne filmy, które można by uznać za rewizjonistyczną tendencję, jak trylogia *Miecz szatana* Kenjiego Misumiego (*Daibosatsu toge*, 1960; *Daibosatsu toge: Ryujin no maki*, 1960; *Daibosatsu toge: Kanketsu-Hen*, 1961) czy *Chrześcijańska rewolta* (*Amakusa shiro tokisada*, 1962, Nagisy Ōshimy (1962 – film miał premierę w marcu, a pierwszy pokaz *Seppuku* odbył się we wrześniu), jednak żaden z nich nie osiągnął tak wielkiego rozgłosu i nie wpłynął tak silnie na dalszy rozwój gatunku jak film Kobayashiego.

puku, który pozostaje jednym z najistotniejszych kontekstów intertekstualnych jego samurajskiej twórczości.

W pierwszych latach po zjednoczeniu państwa pod rządami Iyeasu Tokugawy (początek XVII stulecia) w kraju pojawiła się prawdziwa plaga bezrobotnych samurajów. Wojownicy, którzy w okresie wojen domowych stanowili grupę szczególnie uprzywilejowaną, padli ofiarą historii, z dnia na dzień z elity zmienili się w roninów – produkt uboczny przemian. Roninem jest też protagonista filmu, Hanshiro Tsugumo, niegdysiejszy dostojnik rozbitego przez siły szoguna rodu Geishu. *Seppuku* rozpoczyna się, gdy Hanshiro przybywa na dwór klanu Iyi z prośbą o pozwolenie na popełnienie samobójstwa zgodnie z regułami obrzędu. Rada klanu nieprzychylnie reaguje na jego zamiar. Podejrzewa, że – jak to czyni wielu zdesperowanych roninów – samuraj usiłuje wyłudzić pieniądze, stosując szantaż moralny. Aby zniechęcić Hanshiro, jeden z członków starszyny opowiada mu o młodym bushi, Motome Chijiwie, który niedawno zjawił się u bram siedziby Iyi z podobnym żądaniem. W celu uniknięcia stworzenia precedensu, został on zmuszony do spełnienia swej groźby. Na dodatek, kiedy okazało się, że miecz Motome wykonany był z bambusa, nakazano mu rozpruć wnętrze za pomocą owej imitacji katany. Niezrażony Hanshiro nie cofa swego postanowienia. Zanim jednak odbierze sobie życie, przybliży zebrany samurajom historię Motome. Okazuje się, że młody ronin był zięciem bohatera i ojcem jego wnuka. Do uwłaczającej jego godności próby wymuszenia zapomogi pchnęła go beznadziejna sytuacja materialna, która stała się przyczyną ciężkiej choroby żony i syna bohatera. Wkrótce po śmierci młodego samuraja zmarli też jego najbliżsi. Żądny zemsty Hanshiro odnalazł trzech członków klanu Iyi, którzy w stosunku do Motome wykazali szczególne okrucieństwo. Bohater pozbawił ich warkoczy, co dla samuraja oznaczało głębokie upokorzenie. Kończąc swą opowieść, Hanshiro ciska odcięte warkoczki na dziedziniec. Zebrani samurajowie otrzymują rozkaz zabicia go. Ronin każe sobie zapłacić wysoką cenę za swe życie – uśmierca i rani licznych napastników, a także niszczy uświęconą figurę przodka rodu Iyi. Uczyniwszy to odbiera sobie życie. Z epilogu wynika, że rada klanu skutecznie zatuszuje całe zajście.

Silna wymowa oskarżycielska i głębokie treści etyczne połączyły się w *Seppuku* z formalnym wyczelowaniem i estetyczną koherencją. Czysto filmowe piękno utworu tkwi nie tylko w wyrafinowaniu wizualnym zdjęć Yoshio Miyajimy, ale także, nade wszystko w kunszcie narracyjno-dramaturgicznym. Misternie skonstruowana struktura odsłania kolejne segmenty opowieści, przeplatając plany czasowe. Dramaturgia rozwija się zgodnie z precyzyjnym rytmem wygrywanym za pomocą scen o różnym natężeniu emocji i dynamiki. Momenty szczególnego napięcia akcentowane są szybkim montażem i gwałtownymi najazdami kamery. Przemoc i okrucieństwo poddane zostały daleko idącej stylizacji i estetyzacji, których celem nie jest jednak heroiczna idealizacja walki, ale wywołanie u widza wstrząsu katalizującego efekt katharsis. Na długo zapada w pamięć sugestywny obraz harakiri przy użyciu bambusowego miecza, należący do najbardziej szokujących w znanym skądinąd z okrucieństwa kinie japońskim.

Kobayashi często bywa szufladkowany jako nieprzejednany wróg kodeksu bushido, wydaje się jednak, że jest to spore uproszczenie. Prawdą jest, że w *Seppuku* reżyser bezlitośnie zdemaskował okrucieństwo zorientowanych wertykalnie relacji międzyludzkich w samurajskiej Japonii. Potępiał on zatem bushido w jego wymiarze społecznym – jako zbiór wzorców, na których zbudowana została struktura feudalna; zespół dogmatów determinujących sposób myślenia i zachowania, spośród których najistotniejszym jest przekonanie o konieczno-

ści ślepego i bezwzględności posłuszeństwa wobec zwierzchnika. Niemniej jednak istnieje w filmach Kobayashiego również drugi wymiar bushido. Motome i Hanshiro wywodzą zeń system wartości będący źródłem heroizmu, poświęcenia i humanitaryzmu. Bohaterowie ci postrzegają drogę samuraja nie tyle jako czynnik determinujący ich miejsce i rolę w społecznej piramidzie, ile raczej drogowskaz pomagający dokonywać wyborów moralnych zgodnych z sumieniem i honorem, w swej istocie wyzwalający ze społecznych uwikłań. Decyzje o sprzedaży miecza i zhańbieniu własnego imienia próbą wymuszenia jałmużny, które otoczenie bohaterów bierze za niewybaczalne złamanie kodeksu, w ujęciu Kobayashiego urasta do rangi prawdziwego bohaterstwa pełnego poświęcenia i nonkonformizmu.

W *Seppuku*, a także w *Buncie* (*Jô-i-uchi: Hairyô tsuma shimatsu*, 1967), swym kolejnym traktacie etycznym w kostiumie dramatu samurajskiego, Kobayashi skonstruował wywód na motywie indywidualnej tragedii, której przyczyną są nieludzkie reguły rządzące społeczeństwem feudalnym. Reżyser dokonał daleko idącej demitologizacji stosunków społecznych dawnej Japonii, które, wbrew zaleceniom Konfucjusza, nie opierały się na wzajemnych, ale jednostronnych zobowiązaniach w ramach relacji pan-sługa: ślepy i bezmyślny przestrzeganiem przez wasali norm kodeksu bushido i co najwyżej dobrej woli feudałów, którzy często z niegodziwością nadużywali władzy. Atak na tradycyjny japoński system wartości polegał jednak u Kobayashiego nie tyle na ukazaniu niesprawiedliwości możnowładców (motyw obecny także w filmach samurajskich o mniej krytycznych konkluzjach), ile raczej na wieloaspektowej krytyce systemu społecznego, który sprzyja korupcji i wynaturzeniom, a może wręcz je generuje.

W cywilizacjach konfucjańskich podstawową rolą jednostki jest spełnianie funkcji komórki organizmu społecznego, dopiero na drugim planie znajdują się indywidualne potrzeby. W porównaniu do klasycznego konfucjanizmu chińskiego, systemu pod wieloma względami humanistycznego, zakładającego mobilność społeczną i omylność klas rządzących, neokonfucjanizm japoński, który stał się oficjalną filozofią szogunatu Tokugawa, to system znacznie bardziej rygorystyczny i tłamszący. Bohaterowie Kobayashiego, mając do wyboru z jednej strony lojalność wobec zbiorowości, z drugiej – wierność własnemu poczuciu moralności, odrzucają rolę posłusznych trybików, przekonawszy się wcześniej o dysfunkcyjności całej maszyny. Reżyser pokazywał, że wszelkie próby ulepszenia ustroju skazane są na niepowodzenie. Sprzeciw wobec niesprawiedliwości, który w innych okolicznościach mógłby wspomóc wyrugowanie niepożądanych zjawisk, w warunkach feudalnej Japonii nie może przynieść skutków innych niż wzmożona eskalacja przemocy. Przekłada się to na klasyczne japońskie schematy narracyjne: miłosne dramaty Monzeamona Chikamatsu czy epicka historia czterdziestu siedmiu roninów, podobnie jak filmy Kobayashiego, kończą się śmiercią postaci, które dopuściły się transgresji. Śmierć ukazywana bywa przy tym często jako absolutne wyzwolenie, ostateczny triumf niepokornej jednostki. Hideo Gosha jest w tym względzie odstępca od klasycznych wzorców. Jego buntownicy przeżywają, choć nigdy nie czują się zwycięzcami.

O ile debiutancki film Goshy *Trzech wyjętych spod prawa samurajów* (*Sanbiki no Samurai*, 1964) wyraźnie realizował model przygodowego kina samurajskiego spod znaku *Siedmiu samurajów* (*Shichinin no samurai*, 1954) i *Straży przybocznej* (*Yojimbo*, 1961) Akiry Kurosawy, o tyle drugi obraz reżysera, tj. *Miecz bestii* (*Kedamono no ken*, 1965), powstał pod widocznym wpływem *Seppuku* (można też dostrzec w nim antycypację *Buntu*). Artystyczne pokrewieństwo odznacza się zwłaszcza na poziomie światopoglądowym. Pro-

tagonistami *Miecza bestii* oraz późniejszego *Złota szoguna* (Alain Silver sklasyfikował oba utwory jako „filmy o osobistej rebelii”)⁶ są podobni do bohaterów *Seppuku* samurajowie, którzy, odrzucając strukturę feudalną opartą na dogmatycznej ideologii bushido, pozostają wierni rdzennym wartościom moralnym kodeksu japońskiego rycerstwa. Jednocześnie jednak w warstwie stylistycznej, rozbudowaniem wątków pobocznych, a także epicką wielością scenografii i plenerów, *Miecz bestii* znacznie odróżnia się od skoncentrowanego na wątku głównym *Seppuku*, gdzie przestrzeń uległa teatralnemu ograniczeniu. Uwidaczniają się tu zasadnicze różnice w temperamentach artystycznych dwóch mistrzów kina *jidai-geki* – łączącego styl modernistyczny z estetycznym konserwatyżmem Kobayashiego i znanego z zamiłowania do barokowości i artystycznego eklektyzmu Goshy.

Miecz bestii rozgrywa się w roku 1857, a więc na niespełna dekadę przed nastąpieniem definitywnego rozpadu przestarzałego, przeżartego korupcją systemu *bakuhan* (*bakufu* to szogunat a *han* to księstwa feudalne, na których czele stali *daymyo*), trzy lata po tym, jak Komandor Perry na czele dziewięciu amerykańskich okrętów wojennych zmusił rząd Tokugawów do otwarcia handlu ze Stanami Zjednoczonymi. To kluczowe wydarzenie, które stało się jednym z dobitnych sygnałów, że reżim chylił się ku upadkowi, doprowadziło do odstąpienia od polityki japońskiego izolacjonizmu. Zostaje on w filmie przywołany w jednej ze scen retrospektywnych, w której główny bohater filmu Gennosuke dokonuje trafnej analizy sytuacji politycznej, dowodzącej nieuchronności dziejowych przemian. Jest rzeczą charakterystyczną, że rewizjonistyczne filmy samurajskie bardzo często rozgrywają się w schyłkowym okresie epoki Edo (1603–1868) lub wręcz już w początkowych latach okresu Meiji (1868–1912) – *Skrytobójstwo* (*Ansatsu*, reż. Masahiro Shinoda, 1964), *Samuraj Zabójca* (*Samurai*, reż. Kichachi Okamoto, 1964), *Czerwony Lew* (*Akage*, reż. Kichachi Okamoto 1969), *Hikitori* (reż. Hideo Goshy, 1969). Podobnie antywesterny, których akcja toczy się zazwyczaj pokolenie lub dwa później od większości westernów klasycznych, już w XX wieku, co bywa akcentowane wprowadzeniem znaczących elementów ikonograficznych, które rażą swą obcością w westernowym uniwersum, jak samochód czy broń maszynowa. W obu wypadkach mamy do czynienia z etapem transformacji, kiedy tradycyjne modele społeczno-ekonomiczne poddane zostały gwałtownej modernizacji mentalnej i technologicznej, charakterystycznej dla początkowej fazy ekspansji korporacyjnego kapitalizmu. Siłą rzeczy umiejscowienie akcji filmów w momentach kryzysu paradygmatu, kiedy uświęcone tradycją systemy wartości stają się puste i nieprzystające do rzeczywistości, sprzyja rewizji stających za nimi fundamentalnych założeń.

Pierwszy z wielkich buntowników Goshy to młody, niski rangą samuraj klanu Kakegawa, Gennosuke Yuuki (Mikijiro Hira), który po dokonaniu zabójstwa głównego doradcy *daymyo*, stał się wyjętym spod prawa przestępcą. Z serii retrospekcji dowiadujemy się, że zbrodnia Gennosuke była wynikiem intrygi, która miała na celu zaspokojenie partykularnych ambicji zastępcy doradcy. Gennosuke, idealista o dużym zapale reformatorskim (choć niezupełnie wolny od pobudek ambicjonalnych i merkantylnych), dał się przekonać żądnemu władzy zwierzchnikowi, że zabicie klanowego dostojnika, który nie krył zachowawczych przekonań, utoruje drogę pozytywnym zmianom. Podobnie jak wielu z późniejszych samotnych roninów Goshy, Gennosuke popełnił czyn, który uważał za moralnie odrażający, gdyż sądził, że usprawiedliwia go wyższa konieczność. Szczerze przekonanie o słuszności

⁶ A. Silver, *The Samurai Film*, Woodstock, New York 2004, s. 157.

swego postępowania Gennosuke zawdzięczał samurajskiej edukacji w duchu restrykcyjnej etyki neokonfucjańskiej gloryfikującej cnotę *giri* oraz rozbudzającej postawy bezkrytycznej lojalności wobec klanowych zwierzchników i gotowości do najwyższych poświęceń. Gennosuke, tak jak później Tange Sazen i Magobei z narzędzia stał się ofiarą okrutnego systemu – dalsze retrospekcje ujawniają, jak po konstatacji, że został wykorzystany i zdradzony przez zwierzchnika, wyrzekł się definiującego go dotąd systemu przekonań, wszczął samotny, nihilistyczny bunt. Niezwykle znacząca jest scena w podrzędnym domu gry, w której Gennosuke stawia na szali własny miecz (tradycyjnie utożsamiany z duszą samuraja), rzucając pogardliwie: „wyceńcie to jak chcecie”. Gosha zaproponował wyraźnie antyheroiczny wizerunek protagonisty, który chętnie salwuje się ucieczką, zamiast mężnie walczyć z napastnikami do ostatniej kropli krwi. Również same sceny walki, w których tchórzliwi wojownicy nerwowo przystępują do nieskoordynowanych ataków, po czym błyskawicznie odbiegają na bezpieczną odległość, diametralnie różnią się od celebrowanych z hieratyczną powagą pojedynków szermierczych ukazywanych w filmach stylu monumentalnego lat 40., jak i bohaterckiego *jidai-geki* lat 50., w rodzaju przygód Miyamoto Musashiego (wersja Kenjiego Mizoguchiego z 1941 roku stanowi reprezentatywny przykład filmu utrzymanego w stylu monumentalnym, natomiast trylogia Hiroshiego Inagakiego z lat 1954–1956 reprezentuje powojenny nurt heroiczny).

W momencie rozpoczęcia filmu widzimy Gennosuke śpiącego w trzcinach, zaszczonego jak zwierzę. Na jego życie nastaje żadna zemsty córka z mordowanego, Misa, jej narzeczony, Daizaburo, oraz pięciu najbieglejszych szermierzy klanu. Gennosuke wraz z dobrodusznym łotrzykiem Tanjim ucieka w góry, w których znajdują się należące do szogunatu złoża złota. Jest to rejon objęty ścisłym zakazem wstępu pod groźbą śmierci. Zakazu tego nie przestrzega ubogi samuraj Jurata Yamane, który wraz z żoną, Taką, wydobywa złoto na zlecenie swego klanu będącego w oplakanej sytuacji finansowej. W zamian za złoto obiecano małżeństwu awans w hierarchii rodu. Gennosuke postanawia zrabować kruszec zebrany przez Yamane. Kiedy jednak Taka wpada w ręce bandytów, którzy również czyhają na skarb, bohater wyswabza ją, co dla Tanjiego staje się oczywistym dowodem na to, że Gennosuke jest zbyt szlachetny, by stać się rabusiem. Jego spostrzeżenie potwierdzone zostaje ogromnym wrażeniem, jakie wywiera na protagoniście uzyskana przypadkiem informacja, że członkowie klanu Juraty zamierzają po przejęciu złota zabić oboje małżonków w celu zatuszowania przestępstwa przeciw szogunatowi. W niesprawiedliwości, która stała się udziałem Juraty i Taki, Gennosuke dostrzega odzwierciedlenie własnej sytuacji. Zamiar ostrzeżenia pary udaremnia bohaterowi spotkanie z Daizaburo, który mimo perswazji nalega na pojedynek. Walkę dawnych przyjaciół przerywa krzyk Misę gwałconej przez bandytów, którzy wcześniej porwali Takę. Bohaterowie wspólnie ruszają jej na pomoc. Wkrótce potem wszyscy troje stają się świadkami zabicia przez najemników Taki i Juraty. Wspólnie stają do walki z oprawcami. Złoto, wraz z trupem jednego z zabójców, porywa nurt rzeki. Zhańbiona Misa rezygnuje z zemsty. Gennosuke odchodzi, by wieść samotne życie ronina.

Dwutorowa konstrukcja narracyjna, oparta na przeplataniu chronologicznie rozwijających się wydarzeń retrospekcjami stopniowo uzupełniającymi naszą wiedzę na temat bohatera, stała się w rękach Goshy (a wcześniej Kobayashiego) narzędziem retorycznym. Użycie retrospekcji, w których odsłaniania się przyczyny i motywacje złamania przez Gennosuke samurajskich norm postępowania, służy nakierowaniu widza na odbiór przekazu krytycznego wobec ideologii feudalnej, a także jej współczesnym pozostałościom, których

ilustracją były heroiczne filmy samurajske poprzednich dekad. Publiczność początkowo negatywnie oceniająca czyny bohaterów, wraz z pojawianiem się kolejnych informacji, rewiduje wcześniejsze sądy, przerzucając odpowiedzialność na niesprawiedliwy system. Wytworzony w ten sposób dystans utrudnia identyfikację z postaciami, ale zarazem sprzyja refleksji nad ich uwikłaniem w złowrogi kontekst historyczno-społeczny.

Należy jednak pamiętać, że – podobnie jak Akira Kurosawa, który swoje samurajske arcydzieła uważał za błahe filmy przygodowe – Gosha nie przykładał do zawartego w swych utworach przekazu natury etycznej i społecznej nadmiernej wagi. Głębsze znaczenia rodziły się niejako przy okazji, na marginesie sprawnie opowiedzianych, zajmujących opowieści. Gosha traktował charakterystyczne dla rewizjonistycznego *jidaigeki* motywy nieuczciwej walki o władzę, zdrady, chciwości czy buntu jak „półprodukty” – gotowe elementy kodu gatunkowego, które dają się dowolnie łączyć i modulować. Błyskotliwa gra z konwencjami gatunkowymi obejmuje zresztą w jego filmach nie tylko zapożyczenia japońskie Gosha garściami czerpał wzorce charakterologiczne i rozwiązania fabularne z twórczości amerykańskich mistrzów (*Miecz bestii* budzi skojarzenia z *Chciwością/Greed*, 1924 Ericha von Stroheima czy *Skarbem Sierra Madre/ The Treasure of the Sierra Madre*, 1948, Johna Hustona) oraz – przede wszystkim – z dokonań równocześnie rozwijającego się westernu polemicznego. Także otwartością na pozajapońskie modele narracyjne Gosha przypomina bardziej Kurosawę niż Kobayashiego. Jego filmy, podobnie jak *Siedmiu samurajów* czy *Straż przyboczną*, nazwać można „samurajskimi westernami”⁷. Niezależnie od szerokości geograficznej widz rozpozna w nich znajome modele narracyjne wchodzące w skład uniwersalnego kodu filmowej epiki.

Wybór Goshy, aby scenariusz swego kolejnego filmu *jidaigeki* oprzeć na jednym z opowiadań Fubo Hayashiego o Tange Sazenie, z pewnością nie był przypadkowy. Otóż trzy dekady wcześniej wybitny prekursor nurtu rewizjonistycznego w kinie samurajskim Sadao Yamanaka nakręcił zainspirowany tymże opowiadaniem film *Tange Sazen i dzban wart milion ryō* (*Tange Sazen Yowa: Hyakuman ryō no tsubo*, 1935). Utworem tym, wraz z późniejszym *Papierowe baloniki ludzkiego współczucia*, Yamanaka najpierw znacznie rozciągnął, a następnie rozsadził granice gatunku samurajskiego. Bezkompromisowy atak na obowiązującą ideologię stał się przyczyną przedwczesnej śmierci reżysera, który podzielił los licznych dysydentów krytykujących totalitarne władze – został przymusowo wcielony do armii. Twórca nie tylko zdjął z piedestału mityczną figurę, jaką dla Japończyków był samuraj, ale także zaatakował okrucieństwo feudalnych relacji społecznych, a więc poddał krytyce tradycję, do której odwoływały się ówczesne władze. Prekursorstwo Yamanaki wobec rewizjonistycznego kina samurajskiego spod znaku Hideo Goshy czy Kihachiego Okamoto nie ogranicza się do wymiaru treściowego. Krzysztof Loska zauważa, że na tle filmów *jidaigeki* tego okresu *Tange Sazen* Yamanaki „wyróżniał się ironicznym dystansem wobec konwencji gatunkowych oraz obecnością akcentów parodystycznych”⁸. Ze względu na znaczącą więź intertekstualną łączącą oba filmy o przygodach Tange Sazena, zanim przystąpię do omówienia filmu Goshy, poświęcę kilka akapitów wersji Yamanaki.

⁷ W jednym z wywiadów Akira Kurosawa powiedział: „Jestem do szpiku kości Japończykiem, chociaż adaptowałem Dostojewskiego i Szekspira, a wiele z moich filmów uważa się za japońskie westerny” (Cytat pochodzi z wywiadu, który ukazał się w japońskim miesięczniku „Shukan Myojo”. Fragmenty wywiadu zostały przedrukowane przez francuski magazyn „Positif”, a także przez polski „Film” („Film” 1974, nr 34, s. 12).

⁸ K. Loska, *Poetyka kina japońskiego*, Kraków 2009, s. 131.

Film jest pełną omyłką i zbiegów okoliczności komedią obyczajową, która przemycza żartobliwą polemikę z mitycznym obrazem heroicznego samuraja. Koncentracja na figurze ronina to motyw naznaczony naturalnym potencjałem kontrkulturowym, który wprawdzie nie był w latach trzydziestych eksploatowany, ale przez Yamanakę został całkowicie uwolniony. Bohaterem filmu reżyser uczynił wprawdzie jednego z najpopularniejszych bohaterów ówczesnego kina *jidaigeki*, jednorękiego i jednookiego ronina Tange Sazena, jednak w tym ujęciu dalece różni się on od swoich wcześniejszych ekranowych wcieleń, przypomina raczej protagonistę *Straży przybocznej* Kurosawy i innych, podobnych do niego cynicznych „samotnych wilków” z kina lat 60., pośród których bohaterowie Goshi zajmują poczytne miejsce (Sazena z filmu Yamanaki jest podobny zwłaszcza Okaminosuke, tytułowego bohatera dylogii *Samuraj Wilk*). Sazena w interpretacji Denjiro Okochiego, który wcielił się w tę rolę wcześniej pięciokrotnie, między innymi w filmach *Tange Sazen – Dai’ippen* (1933) i *Tange Sazen: Kengeki no maki* (1934) w reżyserii Daisuke Ito, nie jest jednym z buntowników Kobayashiego, należy jednak pamiętać, że w czasach, kiedy w Japonii panowała dyktatura, a kontrola cenzorska była bardzo wyczulona, już samo zarzucenie zasady moralnej nieskazitelności protagonisty oznaczało zakwestionowanie manichejskiej jednoznaczności etycznej ówczesnego kina reżimowego.

Akcja filmu rozpoczyna się z chwilą, gdy pan klanu Yagyū dowiaduje się, że wewnątrz dzbaną będącego rodzinną pamiątką wyryto mapę prowadzącą do miejsca, w którym zakopane zostało milion ryo. Okazuje się, że nieświadom jej wartości feudal podarował naczynie swemu bratu, Genzaburo (Kunitaro Sawamura), mistrzowi *dojo* w Edo. Ten z kolei, urażony bezwartościowym w jego mniemaniu podarunkiem, sprzedał dzban za bezcen śmieciarzom. Genzaburo, siłą wydobywszy od zausznika swego brata informację o prawdziwej wartości ceramicznego skarbu, rozpoczyna jego poszukiwania. Nie wie, że dzban trafił w ręce ubogiego chłopca, Yasu, który przechowuje w nim złotą rybkę. Ojciec chłopca, stały bywalec klubu rozrywek, zostaje zamordowany przez bandytów. W swych ostatnich słowach, skierowanych do śpiewającej w salonie Ofuji i jej kochanka Sazena, prosi o odnalezienie syna i opiekę nad nim. Yasu, a wraz z nim drogocenny dzban, trafia zatem do klubu. Traf chce, że codziennym gościem przybytku zostaje Genzaburo, który zamiast prowadzić żmudne poszukiwania dzbaną, woli spędzać czas na rozrywkach i flirtowaniu z jedną z pracownic. Kiedy przypadkiem dowiaduje się o tym jego żona, zakazuje mu dalszych poszukiwań i zatrzymuje go w domu. Nawet fakt, że jeden ze służących zlokalizował dzban, nie przekonuje nieubłaganej niewiasty do wypuszczenia męża poza mury posiadłości. Genzaburo próbuje wykraść się pod osłoną nocy, jednak zostaje pobity przez uczniów własnego *dojo*, którzy biorą go za złodzieja. Równocześnie Yasu zostaje okradziony ze sztuki złota wartej sześćdziesiąt ryo, która należała do ojca jego kolegi. Tange Sazen zobowiązuje się zwrócić dług chłopca, jednak nie dysponuje potrzebną sumą. Udaje się do *dojo* Genzaburo, by wziąć udział w pojedynku za pieniądze. Pokonawszy wszystkich uczniów żąda walki z mistrzem. Genzaburo ofiaruje roninowi potrzebną mu kwotę w zamian za celową przegraną. Nadszarpnięty wcześniejszymi wydarzeniami autorytet mistrza umacnia się na tyle, że nie musi on już słuchać poleceń żony i udaje się do klubu. Zamiast jednak od razu wyruszyć na poszukiwanie ukrytego miliona, decyduje pozostawić dzban na przechowanie Ohisie, aby mieć pretekst do częstego odwiedzania salonu rozrywek.

Oparta na schemacie zapożyczonym z *Miliona* (1931) René Claira komedia pomyłek Yamanaki, nie jest bynajmniej jedynie kopią zrealizowaną, by zaszcześcić sukces pierwowzo-

ru na rodzimym gruncie. Reżyser znany ze swych liberalnych i demokratycznych poglądów, tworząc satyrę obyczajową, sparodiował konwencje heroicznego *jidai-geki*, a zarazem zdemistyfikował charakterystyczną dla tego gatunku konserwatywną ideologię. Yamanaka wykpił chciwość i intrygantstwo elit (klan Yagyu był przez lata faworyzowany przez Tokugawów), a tytułowego bohatera – będącego w tradycji narodowej figurą tyleż legendarną, co pomnikową – przedstawił jako leniwego i niespecjalnie lotnego opoja. Co ważne, przy całej swej ironii, twórca rezerwuje dla swych postaci dużą dozę sympatii. Jako humanista krytykuje raczej przywary i niedoskonałości ludzi, nie zaś ich samych, a zdejmując swych bohaterów z piedestału, urealnia ich i uczłowiecza. Ciepleszy wymiar filmu łączy się przede wszystkim z wątkiem Yasu, gdzie Yamanaka rezygnuje z tonu sarkastycznego na rzecz lirycznego. Poprzez postać rezolutnego chłopca reżyser odnajduje w sercach lekko prowadzącej się kobiety i brutalnego ronina uczucie prawdziwie rodzicielskiej czułości.

Trzeci samurajski film Hideo Goshi *Tange Sazen i sekret urny* (*Tange Sazen: Hien Iai-giri*, 1966) stanowi raczej wariację na temat klasycznego obrazu Yamanaki niż jego *remake*. Oglądając go, można odnieść wrażenie, że autor pragnął wypowiedzieć w nim to, co Yamanaka musiał przemilczeć ze względu na ograniczenia cenzuralne. Jego film jest dziełem dalece brutalniejszym, utrzymanym w znacznie poważniejszej tonacji. Scen komicznych jest tu nie tylko o wiele mniej, ale także mają one zupełnie inny charakter; nie jest to sardoniczny humor sytuacyjny, lecz humor szorstki i ciemny, silnie związany ze śmiercią i seksualnością. Jednocześnie *Tange Sazen* pozostaje najbardziej akademickim formalnie spośród filmów Goshi, dziełem stosunkowo oszczędnym stylistycznie, opowiedzianym przy użyciu prostej, linearnej narracji, pozbawionej retrospekcji i rozrośniętych wątków pobocznych. W warstwie treściowej *Tange Sazen* zawiera wszystkie zasadnicze autorskie tematy tego reżysera.

Sytuacja wyjściowa filmu jest podobna jak u Yamanaki – Klan Yagyu poszukuje utraczonego dzbanka zawierającego informacje o lokalizacji skarbu. Dzban trafia w ręce jednookiego i jednorękiego ronina Tange Sazena i jego kochanki Ofuji. Gosha tylko szkicowo zarysował wątek relacji Sazena i małego Yasu, nie był też w przeciwieństwie do swego poprzednika zainteresowany obyczajowymi obserwacjami codziennych sytuacji. Zamiast tego wzbogacił historię o krwawą w skutkach intrygę polityczną podstępnego doradcy szoguna Guraku Nomury (Seizaburo Kawazu), który dąży do zniszczenia potęgi rodu Yagyu.

Przed wszystkim jednak Gosha pogłębił historię głównego bohatera i przedstawił genezę jego „stygmatów”. Sazen jeszcze jako samuraj noszący imię Samanosuke został wytypowany przez szambelana swego klanu do zabicia przyjaciela, który okazał się szpiegiem. Ten w zdradziecki sposób pozbawił go oka. W chwilę później ludzie szambelana zaatakowali Sazena i odcięli mu rękę. Tange Sazen w interpretacji Goshi jest zatem rozwinięciem postaci Gennosuke i zapowiedzią podobnych bohaterów kolejnych filmów twórcy. Gosha wciąż na nowo powracał do wyrzutek i buntowników naznaczonych przez tragiczną przeszłość, w której byli zazwyczaj lojalnymi samurajami.

Jeśli Sazen Yamanaki to sympatyczny utracjusz o raczej przyjaznym usposobieniu, w filmie Goshi jawi się on jako przepelniony gniewem mizantrop, cynik i egoista, który z żarliwością neofity kwestionuje wpajane mu w przeszłości normy etyczne. Szaleńczo ekspresyjna kreacja Kinnosuke Nakamury uwiarygadnia jego porywczą, straceńczą naturę. „Czy harakiri jest wszystkim, co może zaoferować bushido? Zanim stałem się potworem, nie zdawałem sobie sprawy z głupoty samurajów” – wyznaje Sazen. Słowo „potwór” jako określenie głównego bohatera pada kilkakrotnie nie tylko dlatego, że jego twarz szpeci po-

każna blizna, ale także ponieważ deklaruje on, że wyzbył się wszelkich ludzkich odruchów. W ostatecznym rozrachunku okazuje się jednak, że ów „potwór” stoi pod względem moralnym wyżej niż szanowani samurajowie różnych rodów, choć okrucieństwo systemu społecznego skazuje go na samotność i odrzucenie. Nieprzypadkowo zakończenie filmu *Goshy* jest inne niż w pierwowzorze Yamanaki. Dzięki Sazenowi wszystkie wątki rozstrzygają się pozytywnie, jednak on sam musi odejść z Edo, porzucić Ofuji i zostać jeszcze jednym „samotnym wilkiem” przemierzającym samurajską Japonię.

„Spaghetti-geki” – w stronę gatunkowej globalizacji

Zgłębiając w swej samurajskiej twórczości tragizm losu samuraja, którego własne zasady moralne zmuszają do buntu przeciw dysfunkcyjnej strukturze społecznej i odrzucenia naczelnej powinności bushi – lojalności wobec klanu i suwerena, Hideo Gosha pozostawał wierny najogólniejszym wzorcom japońskiej sztuki narracyjnej, zogniskowanej wokół dramaturgicznego konfliktu etycznych zasad *giri* (obowiązek) i *ninjō* (uczucie). Reżyser jednocześnie z uwagą obserwował i przyswajał nowe tendencje w kinie światowym, zdając sobie świetnie sprawę z estetycznej i ideologicznej bliskości *jidaigeki* i amerykańskiego westernu, którym to gatunkiem w sposób otwarty się inspirował. Spośród reżyserów zachodnich najbliższy mu z pewnością do twórców spaghetti westernów z Sergio Leone i Sergio Corbuccim na czele, choć Alain Silver porównuje go także do Anthonny’ego Manna i Sama Peckinpaha⁹. Jeżeli głównym układem intertekstualnych odniesień dla filmów *Miecz bestii* i *Tange Sazen* pozostaje film i kultura japońska (potraktowana wszakże z dekonstruktorskim zacięciem), to w swych następnych filmach reżyser coraz chętniej włączał w obręb gatunku samurajskiego wzorce stylistyczne i fabularne amerykańskiego i włoskiego westernu.

Jak już wiemy, Gosha poruszał w swej twórczości tematy znane z polemicznych dramatów samurajskich Kobayashiego, ale charakter jego dzieł znacznie różni się od *Seppuku* i *Buntu*. Filmy Goshy utrzymane są w poetyce znacznie lżejszej i przystępniejszej, co nie oznacza, że brak im wyższej wartości artystycznej. Cechą je charakteryzującą jest dwukodowość. Atrakcyjne historie opowiedziane z dużą sprawnością rzemieślniczą usatysfakcjonują widza, który pozostanie na podstawowym poziomie odbioru, nie dostrzegając w nich elementu samoświadomości. Po wnikliwszej analizie okazują się one jednak wysokiej klasy pastiszami gatunkowymi. Jeśli filmy Sergio Leone są „westernami z westernów”, to dzieła Goshy należałoby określić jako *jidaigeki* z *jidaigeki* i westernów. Japoński filmowiec rozbierał kod gatunków epickich na czynniki pierwsze, każdy z nich potęgował i wyostrzał, a następnie ponownie składał w struktury podobne do wyjściowych, ale konstruowane z podkreśleniem ich sztuczności. Programowo manieryczny, barokowy styl Goshy, podobnie jak styl Leone, opierał się na wzmacnianiu i wyolbrzymianiu konwencji gatunkowych. Wpływ Leone przejawiał się też u Goshy w nieco innym, niż u Kobayashiego czy choćby Masahiro Shinody sposobie estetyzowania przemocy, łączącym okrucieństwo z cynicznym, czarnym humorem.

⁹ A. Silver, op. cit., s. 240.

Uznawana za drugorzędną w dorobku Goshi dylogia o Samuraju Wilku jest szczególnie reprezentatywna dla owej „spaghetti-samurajskiej” tendencji w jego twórczości. Obie części przygód pełne są zapożyczeń i trawestacji westernowych schematów narracyjnych i motywów fabularnych. Część pierwsza wyraźnie realizuje model westernu typu *town-tamer*, osnutego wokół motywu obrony miasteczka lub osady przed bandytami (w nurt ten wpisują się takie westerny, jak *Miasto Bezprawia / My Darling Clementine*, 1946, Johna Forda; *W samo południe / High Noon*, 1952, Freda Zinnemanna; *Rio Bravo*, 1959, Howarda Hawksa, a także liczne filmy samurajskie, wśród nich *Siedmiu samurajów* i *Straż przyboczna*). Miasteczko, do którego zawędrował samotny ronin Okaminosuke Kiba (w tej roli Isao Natsuyagi; imię i nazwisko bohatera oznaczają po japońsku „kły wilka”), do złudzenia przypomina niespokojną osadę położoną z dala od cywilizacji na dalekim zachodzie. Pojawiają się tu wszystkie charakterystyczne elementy: bezkarni bandyci, którzy terroryzują i okradają bezradnych obywateli; zastraszone i skorumpowane „szeryf”, przemykający oczy na ich występki; dom publiczny spełniający funkcję centrum życia społecznego; potężny bogacz, który buduje swój majątek, korzystając z panującego w mieście bezprawia. Głównego bohatera poznajemy jako typowego dla Goshi mistrza fechtunku (obie części rozpoczynają się identycznym ujęciem Okaminosuke samotnie ćwiczącego kendo nad brzegiem morza), jednak w porównaniu do protagonistów innych filmów samurajskich tego twórcy, którzy odznaczają się silną ambiwalencją moralną, Okaminosuke jawi się jako bohater jednoznacznie pozytywny. Już pierwsza scena, w której okazuje się, że ronin nie ma pieniędzy, by zapłacić właścicielce herbaciarni za zjedzony przed chwilą posiłek, po czym dobrowolnie odpracowuje dług, charakteryzuje go jako osobę uczciwą, serdeczną i prostolinijną. Niewidoma Chise, która prowadzi nękaną rabunkami agencję pocztową najmuje Okaminosuke jako ochroniarza zagrożonego transportu złota. Wątek główny uzupełniony został romanśowym. Uczucie, które zrodziło się między Okaminosuke a Chise, zostaje wystawione na próbę przez fakt, że Akizumi Samae – ronin zatrudniony do zabicia protagonisty, znakomity szermierz, który brał udział w krwawym stłumieniu powstania chłopskiego – okazuje się dawnym mężem Chise. Rozegrana według wszystkich prawideł westernu typu *town-tamer* sekwencja finałowa ukazuje pojedynek obu antagonistów. Okaminosuke zabija przeciwnika, po czym odchodzi z miasteczka, pozostawiając tam kochającą go kobietę niczym Wyatt Earp w finale wspomnianego powyżej klasycznego dzieła Johna Forda. Druga część *Samuraja Wilka* osnuta została wokół równie silnie zakorzenionego w tradycji westernowej motywu złota. Okaminosuke raz jeszcze trafia w sam środek kryminalnej afery, tym razem rozgrywającej się w scenerii piaszczystych gór, w których mieści się kopalnia złota szoguna, a także kryjówki szajek trudniących się potajemnym wydobyciem kruszcu. Pojawiają się w filmie typowe dla Goshi retrospekcje ujawniające interesujące fakty z przeszłości bohatera. Okazuje się, że ojciec Okaminosuke był również roninem i zginął na oczach młodego bohatera. W przeciwieństwie do innych bohaterów filmów Goshi, wykluczony w drugim pokoleniu Samuraj Wilk nie był nigdy członkiem struktury klanowej.

W odróżnieniu od większości samurajskich filmów Goshi, dyptyk o Okaminosuke pozbawiony jest precyzyjnego umiejscowienia w czasie, co potęguje wrażenie obcowania z tworem czysto celuloidowym, niezakorzenionym bezpośrednio w rzeczywistości, lecz tylko w jej wcześniejszych imitacjach. Umowność świata przedstawionego podkreślają charakterystyczne dla stylu Goshi środki formalne, które zaburzają wrażenie realności tematyzując medium. Zwolnione tempo przesuwu taśmy, kamera odchylająca się od poziomu,

manipulacja perspektywą przy użyciu teleobiektywów, komponowane z ekstrawagancją kadry (jedno z ujęć zawiera własne kontrującą odbite w mieczu), uniezależnienie sfery audialnej od wizualnej (sceny walk często rozgrywają się w całkowitej ciszy, ewentualnie przy akompaniamencie pojedynczych, mocno przetworzonych efektów dźwiękowych), fragmentaryzacja obrazu (ujęcia kroczących stóp, które stały się znakiem rozpoznawczym Goshi) – wszystkie te zabiegi rozbijają iluzję i potęgują wrażenie zamierzonej sztuczności.

Elementem żywo kojarzącym się z włoskim westernem jest też w *Samuraju Wilku* muzyka Toshiaki Tsushimy, który współpracował z Goshą także przy *Trzech wyjętych spod prawa samurajach* i *Tange Sazenie*. Mocno stylizowany na partytury Ennio Morricone temat przewodni filmu odgrywa harmonijka ustna, choć kompozytor sięgał także po rodzime instrumentarium, jak w znakomicie zainscenizowanej scenie pierwszego, niezwieńczonego pojedynku Okaminosuke i Samae, gdzie naprzemiennie zmontowane ujęcia walczących mężczyzn i Chise grającej na koto dynamiczną melodię rytmizującą następstwo kadrów. Również postać głównego bohatera w sposób pośredni wiąże *Samuraja Wilka* z westernem. Okaminosuke jest łagodniejszym wariantem bohatera dylogii Kurosawy o Sanjuro (*Straż przyboczna, Sanjuro, samuraj znikąd/ Tsubaki Sanjuro*, 1962), który – jak powszechnie wiadomo – nie tylko doczekał się rozlicznych, mniej lub bardziej udanych parafraz i kopii w kinie japońskim¹⁰, ale także stał się pierwowzorem bezimiennego łowcy nagród wykreowanego przez Clintę Eastwooda w „trylogii dolara” Leone, a pośrednio wielu innych bohaterów spaghetti-westernowych serii, jak *Django* czy *Sabata*.

Kolejny film Goshi, *Złoto szoguna* (*Goyokin*, 1969, film funkcjonuje także pod tytułem *Honor samuraja*), to bodaj najbardziej efektowny film samurajski reżysera, który spotkał się ze znakomitym przyjęciem ze strony publiczności. Raz jeszcze rozważania nad istotą kodeksu bushido ubrał Goshę w atrakcyjną stylistykę w dużym stopniu ukształtowaną pod wpływem spaghetti-westernów. Film przenosi widza do prowincji Echizen, będącej lennem rodu Sabai. Jest drugi rok okresu Tempo (1830–1844), który zapisał się w historii Japonii jako czas narastającego kryzysu wewnętrznego. Szambelan klanu Tatewaki Rokugo (Tetsuro Tanba) organizuje napad na statek transportujący złoto szogunatu. Dla zatarcia śladów, na rozkaz szambelana wymordowani zostają rybacy, którzy są nieświadomymi uczestnikami rabunku. Chłopom wmawia się, że sprawcami mordu były demony pod postacią kraków. Magobei Wakizaka (Tatsuya Nakadai), jeden z samurajów klanu, szwagier i przyjaciel Tatewakiego, wstrząśnięty zbrodnią porzuca piastowane stanowisko, wybierając życie ronina. W trzy lata później Magobei dowiadyuje się, że szambelan zamierza powtórzyć okrutny czyn. Powraca do rodzimej prowincji, by powstrzymać dawnego przyjaciela. W ślad za bohaterem podąża sympatyczny ronin Samon (Kinnosuke Nakamura), który zatrudnia się jako najemnik klanu Sabai, ale w kluczowych momentach pomaga Magobeiowi. Pod koniec filmu Samon okaże się szpiegiem szoguna. Mimo licznych komplikacji bohaterom udaje się ostatecznie zniweczyć plan szambelana, który po zacieklej walce ginie z rąk Magobeia.

W konflikcie między protagonistą a antagonistą filmu zderzone zostały sprzeczne stanowiska, przy czym obydwie wypływają z różnie pojmowanej drogi samuraja. Magobei, nie potrafiąc pogodzić się z okrucieństwem i wyrachowaniem poczynań swego klanu, uważa bunt za swój moralny obowiązek. Należy jednak pamiętać, że zbrodnicza działalność Ta-

¹⁰ W filmach *Zatoichi spotyka Yojimbo* (*Zatoichi to Yojimbo*, 1970, reż. Kihachi Okamoto) oraz *Machibuse* (1970, reż. Hiroshi Inagaki) postaci wzorowane na Sanjuro zagrał sam Toshiro Mifune – odtwórca głównej roli w dylogii Kurosawy.

tewakiego bynajmniej nie wynika z chciwości czy jakichkolwiek innych niskich pobudek. Szambelan kradnie złoto nie dla siebie, ale dla pogrążonego w tarapatach finansowych klanu. Splamienie rąk krwią niewinnych ludzi przynosi mu dotkliwą ujmę na honorze, którą rozumie jako konieczną ofiarę dla dobra klanu. Tatewaki, który może kojarzyć się z Rokurotą z *Ukrytej fortecy* (*Kakushi Toride no San-Akunin*, 1958) Kurosawy, motywowany jest przez fundamentalne wartości kodeksu bushido – poświęcenie i lojalność. Gosha raz jeszcze pokazał, jak dogmatyczne przestrzeganie neokonfucjańskich imperatywów generuje systemowe zwyrodnienia. Warto wspomnieć, że charakterystyczny dla kina przygodowego motyw skarbu pojawia się prawie we wszystkich samurajskich filmach Goshy. W *Mieczu bestii* i drugiej części *Samuraja Wilka* mieliśmy do czynienia z przeniesionymi wprost z uniwersum westernu postaciami poszukiwaczy złota rozkopujących góry lub wyplukujących drobinki cennego metalu z dna rzeki. W innych zaś filmach działania bohaterów koncentrują się wokół aktu kradzieży rządowych transportów złota (*Samuraj Wilk*, *Złoto szoguna*), napadu na skarbiec bogatego klanu (*Kumokiri Nizaemon*), względnie poszukiwań ukrytego skarbu (*Tange Sazen*). Gosha przy użyciu tego mało wszakże oryginalnego motywu fabularnego odsłaniał ekonomiczną dysfunkcyjność systemu *bakuhau*. W jego filmach szogunat okradany jest najczęściej nie przez pospolitych rabusiów, ale przez możliwe klany, które na skutek pochłaniającej ogromne podatki, centralnie sterowanej polityki gospodarczej zostały dotknięte kryzysem finansowym i w obliczu zagrożenia zniknięciem z polityczno-ekonomicznej mapy Japonii, zmuszone są sięgać po wszelkie dostępne środki.

W wymiarze stylistycznym *Złoto szoguna* stanowi rozwinięcie *Samuraja Wilka*. Pierwszy barwny film Goshy charakteryzuje się większym jeszcze nagromadzeniem różnego rodzaju ornamentów formalnych, burzących iluzję przezroczystości medium, odsłaniających filmową materię. Styl filmu budują zaskakujące ruchy kamery, która często bywa zniecierliwytrącana z poziomej orientacji, nerwowy montaż o zmiennej kadencji, plany dobierane na przekór konwencjonalnym regułom (czego znamionym przykładem jest scena rozmowy dwóch mężczyzn dosiadających stojące konie, prawie w całości pokazana w długim ujęciu z odległości kilkudziesięciu metrów). Struktura narracyjna, tak jak w większości filmów Goshy, obejmuje dwie płaszczyzny czasowe, przy czym misterna siatka retrospekcji została utkana zarówno z opowieści uczestników tragicznych wydarzeń sprzed trzech lat, jak i przeżywanym na nowo wspomnieniom Magobeia. Pod względem kompozycyjnym *Złoto szoguna* jest dziełem bardzo spójnym, konsekwentnie realizującym klasyczne wzorce przygodowego kina samurajskiego, jednak modele fabularne i konwencje obrazowania poddane zostały daleko idącej hiperbolizacji. Ze względu na pewną manieryczność stylu, film porównać można do *Wielkiej Ciszy* (*Il grande silenzio*, 1968) Sergio Corbucciego (oba filmy łączy też rzadka dla filmu samurajskiego i westernu sceneria śnieżnej zimy). Wspólnym mianownikiem jest tutaj pewien charakterystyczny typ dystansującego pastiszu gatunkowego, jaki pojawia się wtedy, gdy intensyfikacja patosu w sposób intencjonalny przekracza granice pretensjonalności – przeestetyzowane kadry Goshy i Corbucciego przedstawiają przejaśkrawione emocje ujęte w cudzysłów gatunkowej samoświadomości.

Galerię samotnych wilków Hideo Goshy zamyka tytułowy bohater filmu *Kumokiri Nizaemon* (w zachodniej dystrybucji i literaturze angielskojęzycznej film ten funkcjonuje jako *Bandits vs. Samurai Squad*, mimo że tytuł oryginalny to przybrane nazwisko protagonisty), precyzyjnie skonstruowanej, wielowątkowej opowieści o zemście, zdradzie i władzy. Gosha połączył w niej konwencje *jidaigeki* z wzorcami wielu innych form kina popularnego,

w szczególności *yakuza-eiga* – drugiego z gatunków, w których się specjalizował – ale także formuły *heist movie*, kina policyjnego oraz oczywiście westernu (nasuwiają się zwłaszcza skojarzenia z *Dziką bandą/The Wild Bunch*, 1969, Sama Peckinpaha). Najciekawsze z punktu widzenia tych rozważań wydarzenia odsłonięte zostały – jak zwykle u Goshi – przy użyciu retrospekcji. Ten konwencjonalny skądinąd zabieg narracyjny, po który chętnie sięgali także twórcy westernów polemicznych (*Dawno temu na Dzikim Zachodzie/ C'era una volta il West*, 1968, reż. Sergio Leone; *Mały, wielki człowiek/ Little Big Man*, 1970 reż. Arthur Penn) nabiera w filmach twórcy *Miecza bestii* dodatkowego znaczenia, staje się stylistycznym odpowiednikiem uwięzienia protagonistów w przeszłości. Chociaż poznajemy ich nieodmiennie już jako wykluczonych z klanowej hierarchii, zbuntowanych roninów, reżyser przedstawia też ich nieodwracalnie utracone oblicza wiernych samurajów. Krytyczny moment z przeszłości nie tylko redefiniuje bohatera Goshi i determinuje jego motywację, ale także staje się ogniskowym punktem struktury fabularnej i dramaturgiczną „sprężyną” uwalniającą energię kinetyczną całej opowieści.

Ukazany w retrospekcjach spektakl walki o władzę uderza iście szekspirowskim okrucieństwem. W roku 1712 po krótkim okresie panowania szoguna Ienobu nastąpił dwuletni okres „bezkrolewia”, podczas którego potężne rody forsowały swoje kandydatury, wśród nich także klan Owari – jeden z „trzech rodów” (*sanke*) wywodzących się bezpośrednio od pierwszego szoguna Ieyasu. Rozgrywka o sukcesję pochłaniała ogromne środki, klan ubożał, pojawił się ogromny deficyt, który trzeba było jakoś wytłumaczyć. Uknuto więc intrygę zakładającą fałszywe oskarżenie skarbnika klanu Kuranosuke Tsuji o defraudację majątku. Kuranosuke wraz najbliższą rodziną został zmuszony do popełnienia samobójstwa, zaś jego dalszych krewnych spotkały ostre szykany. Dwaj bracia Tsuji wszczynają bunt. Po dziesięciu latach starszy z nich zamierza przystąpić do realizacji długo planowanej zemsty, zaś młodszy przygotowuje się wraz z kierowanym przez siebie gangiem do ostatniej spektakularnej kradzieży, po której będzie mógł odejść na przestępczą emeryturę. Tatsuya Nakadai ponownie sportretował wykluczonego z klanu samuraja, w pewnym sensie jego postać to starszy wariant Gennosuke czy Magobeia. Po dekadzie zbójckiej działalności Nizaemon stał się *daimyō à rebours* – dumnym hersztem (*oyabun*) na czele doskonale zorganizowanej szajki przestępczej o iście klanowej hierarchii, spojonej autentycznym oddaniem i lojalnością, która podkopuje *bakufu* brawurowymi napadami rabunkowymi.

Kumokiri Nizaemon stanowi zamknięcie i podsumowanie omawianego tu nurtu w twórczości Hideo Goshi. Jednocześnie jest on dla historii kina samurajskiego tym, czym dla westernu filmy takie, jak *Przełomy Missouri (The Missouri Breaks, 1976)* Arthura Penna, *Wyjęty spod prawa Josey Wales (The Outlaw Josey Wales, 1976)* Clinta Eastwooda czy *Wrota niebios (Heaven's Gate, 1980)* Michaela Cimino – próbą zreasumowania obfitującego w arcydzieła okresu, w którym do głosu doszły tendencje krytyczne i rozliczeniowe. Co charakterystyczne, podważywany swe ideologiczne fundamenty oba gatunki ostatecznie doprowadziły się do samozakwestionowania. Na przełomie lat 70. i 80. western i film samurajski weszły w fazę kryzysu, z którego dopiero niedawno zaczęły się podnosić.