

Małgorzata Major

Małgorzata Major – doktorantka Katedry Kulturoznawstwa Uniwersytetu Gdańskiego. Pod kierunkiem prof. Jerzego Szyłaka przygotowuje rozprawę doktorską na temat praktyk odbiorczych seriali nowej generacji. Zajmuje się kulturą popularną, telewizją czasów PRLu oraz nowymi mediami. Publikuje w „Panoptikum”, „Kulturze Popularnej”, „Blizie”. Współredaktor tomu *Władcy torrentów. Wokół angażującego modelu telewizji*.

Tajemnica w techno-horrorze na przykładzie *Kairo* (2001) Kiyoshi Kurosawy

DOI: <http://dx.doi.org/10.12775/LC.2014.036>

J-horror na progu XXI wieku

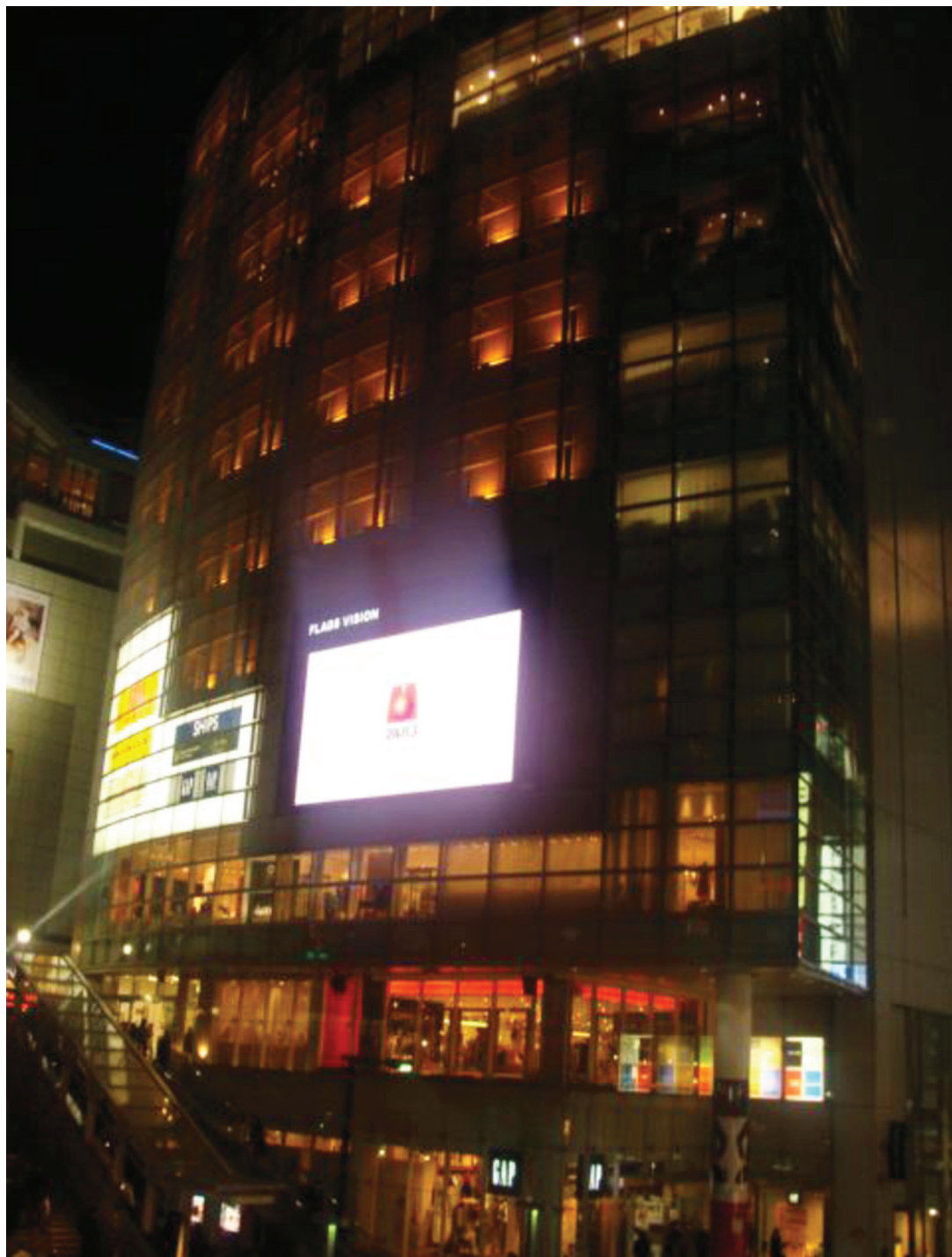
Niepełność towarzysząca człowiekowi wkraczającemu w nową epokę nie jest niczym nowym, wszak współczesne społeczeństwa ledwie dekadę wcześniej same doświadczyły nerwowości i strachu związanego z wchodzeniem w nowy wiek. Wiek, który był wielką niewiadomą, ponieważ nie tylko miał zweryfikować wyobrażenia artystów na temat życia ludzkości w XXI stuleciu, ale także rozstrzygnąć, czy uzasadnione były niepokoje dotyczące stabilizacji zabezpieczeń elektronicznych, systemów bankowych, granicznych i wszystkich innych, gwarantujących względny porządek cywilizowanego świata. Twórcy filmowi równie chętnie, co literaci oraz artyści, sięgali po wiek XXI jako wytrych do nowych czasów, o których jedyne, co można było stwierdzić, to fakt, że w końcu nadejdą. Im głośniejszy tykał zegar, tym barwniej odmalowywany był w obrazach filmowych nowy wiek. Wiek rozwoju technologicznego i autodestrukcyjnego pędu jednostki do samotności spowitej w kable gwarantujące dostęp do sieci telefonicznej oraz internetowej.

Kino gatunków równie chętnie co filmowi autorzy, sięgało po temat nowego wieku oraz kolejnego milenium. Było to widoczne także w twórczości japońskich filmowców, którzy w swoich obrazach grozy czy horrorach wykorzystywali temat nowych czasów, czyniąc zeń źródło kryzysu jednostki. Japoński horror znany jest widzom europejskim jako konstrukt opozycyjny wobec horroru amerykańskiego. Te dwa rynki filmowe wychodzą bowiem z przeciwstawnej tradycji napawania widza grozą i szukają odmiennych źródeł wzbudzania w nim niepokoju. Japoński film grozy, j-horror, dąży do przedstawienia stanu emocjonalnego bohatera uwikłanego w kryzys związany z nierozpoznanym lękiem. Koncept fabularny zawsze skupiony jest wokół psychologii postaci, załamania tożsamościowych, dylematów

Yokohama, luty 2011
(fot. S. Kołos)

264

LITTERARIA COPERNICANA 2(14)/2014



moralnych, których groza wynika z napięcia emocjonalnego postaci, a nie ze świata przedstawionego, w którym ujawniają swoją obecność siły nadprzyrodzone. Obecność tych ostatnich objawia się najczęściej poprzez wizualizacje albo odczuwanie przez bohaterów nieznaną, ale silną energię. Siły nadprzyrodzone to w gruncie rzeczy zobrazowanie źródła ludzkiego lęku. Poczucie grozy, strachu czy napięcie emocjonalne u widza wywołane jest przez uczucie wszechogarniającej presji będącej kumulacją lęków, dla których katalizatorem bywa czynnik nadprzyrodzony. Problemem, z którym boryka się jednostka w świecie przedstawionym, jest jednak najczęściej stan emocjonalny, wszechogarniająca samotność, kryzys twórczy, uaktywniający się dzięki takim bodźcom, jak zwizualizowana (przynajmniej częściowo) postać ducha, który widoczny, bądź nie, wywiera presję na otoczenie. Lęk skłaniający do refleksji nad kondycją społeczeństwa jest często efektem finalnym licznych propozycji filmowych z kręgu japońskiego kina grozy.

J-horror „wywołuje” postać ducha w celu osiągnięcia dwóch stanów emocjonalnych u bohaterów i widza – litości i trwogi, a tym samym prowadzi do *katharsis*. Obecność ducha, a także szamanizm czy zgłębianie psychologii jednostki po to, by zdiagnozować emocjonalne zaburzenia współczesnych społeczeństw, to jedno z najpopularniejszych rozwiązań, po które chętnie sięgają japońscy filmowcy. W przeciwieństwie do amerykańskich obrazów, skupiających się na poszukiwaniu coraz bardziej zaskakujących źródeł strachu, japońskie kino grozy wydobywa lęk i niepokój z psychologii samej postaci. W amerykańskim horrorze istotą konstrukcji dramaturgicznej jest efekt zaskoczenia: świat przedstawiony budowany z suspensów, w efekcie końcowym eksploduje czynnikiem powodującym przestraszyć zarówno u widza, jak i bohatera.

Film Kiyoshi Kurosowy, *Kairo* (pol. tytuł *Puls*) z 2001r., wpisuje się w nurt kina grozy, którego celem jest wskazanie wewnętrznych lęków bohaterów jako podstawowego źródła problemów, które powinny bardziej skłaniać do refleksji aniżeli – jak w horrorze amerykańskim – zachęcać do tropienia przeciwnika zagrażającego naszemu spokojowi. *Kairo* to opowieść o młodych ludziach, zamieszkujących Tokio, którzy na różnych etapach swojego życia stykają się z *duchem*. *Duch* objawia się postaciom na różne sposoby. Jego istnienie generuje specyficzna energia gadżetów technologicznych. Kilku bohaterów widzi go na ekranie komputera i chcąc rozwiązać zagadkę jego obecności, szuka pomocy u kolejnych osób, co powoduje, że następnymi bohaterowie zostają „zainfekowani” jego autodestrukcyjną obecnością. Inni natomiast słyszą w swoich telefonach komórkowych wołanie o pomoc, które nie pochodzi od żadnej ze znanych im, żyjących osób. *Duch* „ukryty” w dyskiecie, komputerze oraz telefonie komórkowym, ale także pojawiający się w pracowni komputerowej czy bibliotece powoduje, że ludzie zaczynają zniknąć. Tokio staje się miastem wyludnionym, pozostający przy życiu bohaterowie przechadzają się po nim jak ostatni ludzie na ziemi, ci którzy jako nieliczni przeżyli masową zagładę. Przystaje działać metro, instytucje publiczne są opustoszałe, wszystkie podstawowe funkcje miasta nie są realizowane. „Telewizja informuje o epidemii samobójstw. Niebawem przestaje nadawać...”¹. *Duch* skłania ludzi do tego, aby znikali. Nie czyni tego przemocą, ani szantażem, a jedynie swoim pojawianiem się i przypomnianiem o tym, że ludzkie złudzenie, jakoby po śmierci było „coś” oraz że możliwe jest zniwelowanie wszechogarniającego za życia poczucia samotności, jest fikcją. Strach przed

¹ K. Gonerski, *Strach ma skośne oczy. Azjatyckie kino grozy*, Warszawa 2011, s. 170.

samotnością prowadzącą do śmierci, po której czeka bohaterów samotność nieokreślona żadnym przedziałem czasowym i pustka powodują, że młodzi ludzie decydują się na zniknięcie, rezygnację z życia, samobójstwo; trudno dokonać jednoznacznej klasyfikacji tego, co dzieje się z bohaterami, gdy tracą swoje ziemskie ciało. Nie umierają, nie spiskują z siłami mroku, po prostu znikają.

Kurosawa, obrazem *Kairo*, wprowadza widza w wiek XXI, którego współczesny człowiek oczekiwał w napięciu. Skumulowaniem lęków i niepokojów związanych z nowym milenium było ukazanie w *Kairo* bezradności jednostki nie tylko wobec zmieniających się czasów, ale przede wszystkim wobec wytworów ludzkich rąk, które opuszczając je, zaczynają żyć własnym życiem i częstokroć działają przeciwko ich twórcy. Kurosawa diagnozuje Internet i sieć telefoniczną oraz wszelką interaktywność w zamierzeniu zbliżając ludzi do siebie jako źródło ludzkiego cierpienia i samotności.

Nowe media jako kokon bezpieczeństwa czy zagrożenie?

Kino gatunków w ostatnich dwóch dekadach chętnie eksperymentowało z nowymi technologiami, zwłaszcza w techno-horrorze². Japońskie kino grozy także na początku XXI wieku i w ostatnich latach XX wieku traktowało sieć komórkową i internetową jako element konstytutywny świata przedstawionego (wystarczy wspomnieć choćby *Chakushin Ari*, polski tytuł – *Nieodebrane połączenie* z 2003 roku, które nie tylko doczekało się dwóch rodzimych kontynuacji, ale także zostało zrealizowane w wersji amerykańskiej), co w okresie realizacji wspomnianych obrazów zyskało akceptację, dzisiaj jednak pokazuje jak trudne i sztywne wręcz jest budowanie kina gatunkowego w oparciu o technologię. Bowiem zaledwie po trzynastu latach, *Kairo* stało się obrazem uwięzionym na przełomie wieków i nie może funkcjonować we współczesnym odbiorze na takich samych prawach jak dotychczas, gdyż dekada która minęła od czasu jego realizacji, sprawiła że ówczesna wiedza na temat sieci internetowej i komórkowej uległa rewolucyjnym przemianom. Kurosawa pokazuje nam świat, w którym bohaterowie dopiero stykają się z Internetem, stawiają pierwsze kroki w tzw. świecie wirtualnym. Jeden z nich, Kawashima, kupuje pierwszy komputer w życiu i w związku z tym korzysta z podręcznika mającego na celu wprowadzenie go w świat sieci internetowej. Podczas dokonywania instalacji (najprawdopodobniej narzędzia mającego na celu inicjowanie połączenia internetowego) na ekranie monitora dostrzega obraz, którego znaczenia nie pojmuje. Zirytowany nowinką techniczną, której nie potrafi zrozumieć i objąć umysłem, porzuca instalację oprogramowania. Jednak w środku nocy, komputer włącza się samodzielnie i ponownie na ekranie monitora pojawia się obraz, na którym widzimy niewyraźną postać w zaciemnionym pokoju, która usiłuje mówić do Kawashimy. Bohater nie rozumiejąc, co dokładnie dzieje się na ekranie, zwraca się o pomoc do informatyków.

² Jeden z bardziej popularnych rodzajów horroru, w którego przebiegu ważną rolę odgrywają wytwory technologii i techniki.

Harue, jedna z informatyczek pracujących na jego uczelni, radzi mu, aby następnym razem, gdy pojawi się niepokojący obraz na ekranie monitora, spróbował dodać rzeczoną witrynę do zakładek z ulubionymi stronami albo wykonał *print screen* (tzw. zrzut z ekranu), dzięki któremu będzie mogła przyjrzeć się niepokojącej stronie i znaleźć przyczynę jej samodzielnej aktywacji na komputerze Kawashimy.

Poziom niewiedzy bohaterów obcujących z Internetem obecnie budzi w widzach zdumienie, zważywszy na fakt, że rok 2000 był momentem, kiedy ludzie na całym świecie posiadali znacznie większą wiedzę na temat funkcjonowania tzw. świata wirtualnego niż ta, którą dysponują bohaterowie filmu. Trudność (na poziomie zaangażowania w problemy technologiczne nękające postaci) w obecnym odbiorze *Kairo* powoduje fakt, iż widzowie (zwłaszcza aktywnie partycypujący w praktykach internetowych) nie identyfikują się z problemem „wszechwładnej siły technologii”, zyskującej władzę nad człowiekiem, którą przedstawia Kurosawa. W czasach negocjowania przez medioznawców podziału na tzw. świat wirtualny i realny podkreśla się równoczesność funkcjonowania jednostki w obydwu tych sferach, gdyż nie można ich obecnie rozdzielić (brak rozdzielności między życiem realnym a funkcjonowaniem w sieci telefonicznej czy internetowej staje się powszechny dla cywilizowanego świata), lęk bohaterów wobec technologii wydaje się niezrozumiały. Tzw. „cyfrowy dualizm”, zdaniem Nathana Jurgensona, który bliski jest perspektywie Kurosawy widocznej w *Kairo*, zdecydowanie odchodzi do lamusa, gdyż nie jest już funkcjonalny i błędnie opisuje procesy, w które obecnie uwikłani są internauci³.

Bohaterowie śmielej niż z Internetu korzystają z telefonów komórkowych, ale one także są źródłem przemocy i niepokoju, gdyż pełnią rolę kanału komunikacyjnego dla destrukcyjnej energii, skłaniającej ludzi do zniknięcia. Telewizor również wykorzystywany jest do przesyłania złej energii, sączącej się z ekranu, „infekującej” bohaterkę, przypominając, że tą drogą także możliwe jest zarażenie samotnością, która po śmierci jedynie przybiera na sile.

Jedyną postacią, która nie znika, ale świadomie popełnia samobójstwo po „zainfekowaniu” energią z komputera, jest informatyczka Harue, najlepiej rozumiejąca meandry i strukturę sieci internetowych oraz zagrożenia, które potencjalnie niosą. Przed śmiercią, zdejmując czarny kaptur z głowy i wąpiąc zapytuje „razem?”, zwraca się z tym pytaniem do Kawashimy, przyjaciela proponującego jej ucieczkę z Tokio, ucieczkę do świata, gdzie możliwe jest wspólne życie, bez osaczającego i dominującego poczucia osamotnienia.

Zniknięcie wszystkich bohaterów, poza Harue, obrazuje diagnozę Kurosawy, wyrażającego niepokój o kondycję jednostki w związku z nastaniem nowej epoki. Nowe millenium i nowe stulecie nie tylko sytuowało świat w nowej rzeczywistości, ale także zmuszało do konfrontacji z nieznaną sytuacją, która przekształciła nasze życie w ciąg zero-jedynkowy. Lęk związany z technologią, mającą zagrażać systemom bankowym, które 1 stycznia 2000 roku mogły nie poradzić sobie ze zmianą daty, a tym samym niepokój o bezpieczeństwo światowych finansów, minął na tyle szybko i niepostrzeżenie, że obecnie nie stanowi źródła inspiracji dla generowania obrazów o podobnym wydźwięku. Wciąż obawiamy się wirtualnych zagrożeń, ale ich charakter uległ znaczącej zmianie (niepokój wzbudzają wojny sterowane „guzikiem” na klawiaturze komputerowej, zagrożenia związane ze złym zarządzaniem wizerunkiem w sieci internetowej). Wkraczając w drugą dekadę wieku XXI, lęki jednostki

³ A. Nacher, *Rubież kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów*, Poznań 2011, s. 216.

skupione są na innych kwestiach, a łączność z sieciami wirtualnymi stanowi oczywisty element funkcjonowania większości cywilizowanego świata. Konstatacja ta prowadzi do pytania, czy zatem diagnoza Kurosawy była błędna? Czy lęki związane z wkraczaniem w tzw. świat wirtualny, konsekwentnie zawłaszczający czas oraz uwagę ludzkości do tego stopnia, że rozdzielanie sfery realnej i wirtualnej przestało mieć jakiegokolwiek znaczenie, były uzasadnione? Z pewnością trudno uzyskać jednoznaczną odpowiedź na tak postawione pytanie. Wkraczanie w sfery wirtualne, mimo że okupione wysoką ceną, okazało się dla ludzkości silnym magnesem, dającym wiele możliwości i okazji, niedostępnych społeczeństwom przed epoką Internetu. Wciąż jednak trudno znaleźć odpowiedź na pytanie, czy lęki bohaterów skupione były wokół Nieznanego, czy wokół samotności, którą potęgował świat wirtualny, zrywając wszelką łączność z rzeczywistym tu i teraz?

Tajemnica skrywana w komputerze

Jak wspominałam powyżej, to naturalne, że świat obawiał się i równocześnie z zapartym tchem oczekiwał nowego millennium. Twórcy filmowi nie mogli pozostać bierni wobec zmieniającej się rzeczywistości i konsekwentnie odpowiadali na niepokoje, lęki, a także nadzieje widzów, przedstawiając im własne wizje inspirowane nadchodzącym nowym tysiącleciem, nowym wiekiem, a także nową – pod względem technologicznym – epoką. Kiyoshi Kurosawa w swoim filmie *Kairo* przedstawił apokaliptyczną wizję życia młodych ludzi uwikłanych w nowe media, które konsekwentnie zabijają relacje i powodują, że kolejne elektroniczne gadżety, teoretycznie służące polepszeniu jakości komunikacji z innymi, w rzeczywistości – pogłębiały alienację jednostki. Krzysztof Gonerski w publikacji *Świat ma skośne oczy. Azjatyckie kino grozy*, stanowiącej polskie kompendium na temat azjatyckich filmów grozy, porównuje *Kairo* z *Picnic at Hanging Rock* (pol. tytuł – *Piknik pod Wiszącą Skalą*, 1975), wskazując na sposób, w który zarówno Weir, jak i Kurosawa zmagają się z opozycją: duch–materia, poszukiwaniem Tajemnicy i dotykaniem Nieznanego. Gonerski podkreśla, że Kurosawa zwraca uwagę na technologie (komputer, telefon) jako źródła ludzkiej samotności. Przypomina sytuację głównych bohaterów:

Taguchi jest informatykiem, który pracuje razem z Michi, Junko oraz Yabe w sklepie z roślinami. Pewnego dnia nie pojawia się w pracy. Zaniepokojeni znajomi wysyłają Michi, by sprawdziła co się stało z chłopakiem. Dziewczyna odnajduje Taguchiego, ale ten dziwnie się zachowuje. W pewnym momencie wychodzi do drugiego pokoju i tam popełnia samobójstwo. W tym samym czasie student ekonomii Kawashima kupuje swój pierwszy komputer w życiu. Od razu po uruchomieniu urządzenia łączy się z tajemniczą stroną. Pojawia się na niej pytanie: „Czy chciałbyś spotkać ducha?“, a zaraz potem pojawiają się filmiki przedstawiające niepokojąco zachowujących się ludzi. Niektórzy z nich popełniają samobójstwa. Zaintrygowany, ale i lekko przestraszony, Kawashima udaje się do kafejki internetowej po pomoc. Spotyka w niej Harue, dziewczynę doskonale obeznaną z komputerami. Ale także ona jest bezradna wobec „nawiedzonego” komputera. Tymczasem kolejni znajomi Michi sprawiają coraz bardziej zatrważające wrażenie. Są osowiali, bierni, i pogrążeni w depresji. Wkrótce zaczynają popełniać samobójstwa, po których pozostają jedynie ciemne plamy o ludzkich kształtach odcisnięte na ścianach [...]⁴.

⁴ K. Gonerski, op. cit., s. 169–170.

Gonerski w swojej interpretacji skupia się na przedstawieniu egzystencji bohaterów jako pozbawionej sensu, zatraconej poprzez uwikłanie w technologie. W końcu, jak pisze:

[...] komputer (a w szerszym ujęciu – technologia) jest największym wrogiem człowieka. I bynajmniej nie dlatego, że z jego pomocą ludzie ściągnęli do świata żywych dusze zmarłych (choć źródłem grozy, rzecz jasna, też jest), lecz dlatego, że jest to urządzenie podstępne. Oferując ludziom wygodę, przyjemność, dostęp do wiedzy i do ludzi na całym świecie, uzależnia od siebie. Niszcząc międzyludzkie więzy, odbierając prawdziwych przyjaciół i prawdziwy świat, skazuje ludzi na samotność [...]⁵.

Technologie w *Kairo*, podobnie jak Apleyard College w *Picnic at Hanging Rock*, stanowią opozycję wobec natury i z nią zmagają się w ramach odwiecznej walki dwóch równoważnych bytów. Czy bohaterowie filmu Kurosawy potrafili przeciwstawić się destrukcyjnej sile, jaką niesły nowe technologie? Wedle wizji twórcy, nie. Jednak w istocie, nie mieli szansy na to, aby poznać narzędzia, które stanowią dla nich zagrożenie. Kawashima, bohater kupujący swój pierwszy komputer, w swojej postawie wykazuje nieufność i wątpliwości. Wychodzi z założenia, że „on się na tym nie zna” i nie podejmuje, poza jedną, próby zrozumienia mechanizmów, które dzisiaj pozwalają nam na komunikację nie tylko poprzez telefon stacjonarny czy komórkowy. Niechć Kurosawy wobec zmian, które przybrały szybkie i prawdopodobnie zbyt gwałtowne tempo, spowodowała, że nie zwraca uwagi na to, że przy sprzyjających okolicznościach i otwarciu na „dotyk Nieznanego” możliwe jest nie tylko współegzystowanie ze „sferą wirtualną”, lecz także bycie jej częścią, bez obaw o konsekwencje. Tylko Harue, jako osoba najlepiej zorientowana w świecie nowych technologii, ma uzasadnione obawy o swoją egzystencję i przyszłość w ramach miliona sieci, do których obecnie „podłączony” jest prawie każdy człowiek. To właśnie Harue, wyjaśniając, czym się zajmuje, mówi o systemie, który może zabić relacje międzyludzkie (może, ale nie musi): „błądzące po ekranie punkciki symbolizują ludzkie dusze, które gdy znajdują się zbyt blisko siebie, umierają, ale jeśli oddalą się zanadto, na powrót są przyciągane”⁶. Wszystko jest kwestią odpowiednich proporcji: zbytnia bliskość powoduje śmierć, nadmierne oddalenie – również. Pytanie o granice i złoty środek wydaje się zatem ważniejsze niż szukanie winy w czynniku zewnętrznym.

Kairo jako film grozy czy j-horror?

Czym straszy nas *Kairo*? Pytanie wydaje się uzasadnione, zwłaszcza w kontekście subgatunków, które cechują azjatyckie kino grozy. Kinematografie narodowe, również w obrębie kina gatunkowego, wykazują się bowiem zbiorem indywidualnych cech nie tylko pozwalających odróżnić specyfikę danego gatunku czy też subgatunku, lecz także uzmysławiających widzowi, jak dany film może, a jak powinien funkcjonować w perspektywie odbiorczej. W obrębie kina grozy i horrorów kino azjatyckie zajmuje miejsce szczególne, o czym świadczy

⁵ Ibidem, s. 171.

⁶ Ibidem, s. 174.

wysoka rozpoznawalność suspensów, scenariuszy i świata przedstawionego nawet wśród widzów nieznających dobrze specyfiki tego kina. Badacze, w tym Krzysztof Gonerski, słusznie wskazują na wiele czynników wpływających na rozwój j-horroru bądź tych, które pozornie wydają się nieistotne:

Wyspy Japońskie to niegościnnie, górzysty ląd, otoczony zewsząd morzem. Na dodatek jest to ląd nawiedzany każdego roku przez ok. 1000–3000 trzęsień ziemi o różnej skali i sile, z których co kilkadziesiąt lat część z nich grozi katastrofami (w 1923 r. zginęło w Japonii 140 tys. osób). Naturalne, że kiedy żyje się w tak niesprzyjających warunkach, uwaga mieszkańców Japonii częściej kieruje się ku niezniszczalnej sferze ducha. Zwrócenie ku sprawom metafizycznym zaowocowało ukonstytuowaniem się pierwotnej religii Wysp Japońskich: shintoizmu (*shintō*), wedle której naturę przenika duch *kami* oraz przyjęciem w poł. VI w. z Chin poprzez Koreę, buddyzmu. Ten ostatni system filozoficzno-religijny, ze swymi naukami o przemijalności i nietrwałości wszystkiego, doskonale tłumaczył kruchość ludzkiej egzystencji. Co więcej, wprowadzając do świadomości Japończyków pojęcie reinkarnacji nadawał sens ich istnieniu, nieustannie przebiegającemu w cieniu śmierci⁷.

Życie pośród nieustannego zagrożenia, zarówno ze strony natury, które stanowią trzęsienia ziemi, oraz cywilizacyjnych, jak gwałtowny postęp technologiczny powoduje, że twórczość filmowców musi korespondować z nastrojami i oczekiwaniami rodzimych widzów. Z tego też powodu w filmie *Kairo* Tokio widziane oczyma Kurosawy nie jest tygłem wielokulturowości, nie tętni życiem, nie stanowi miejsca przecięcia dróg dla podróżnych z całego świata. Jest za to wyludnionym, przemysłowym zapleczem, po którym niczym nocne mary przemierzają się bohaterowie. Straciwszy sens życia, wciąż nie potrafią przekroczyć ostatecznej granicy. Poruszają się po nim jak w letargu i mimo pozorów wykonywania rutynowych czynności (praca w szklarni, wizyty w bibliotece, spotkania towarzyskie), chociaż ich losy krzyżują się ze sobą, w istocie każdą chwilę swojego życia spędzają w samotności (nawet gdy otoczeni są ludźmi). Poczucie pustki, opustoszałe miasto i wszechogarniający paraliż powoduje, że większość bohaterów dąży do tego, aby zniknąć i dlatego decydują się na odwiedzenie „zakazanego pokoju”, miejsca, w którym konfrontacja z siłą nadprzyrodzoną jest nieunikniona. Mimo że konfrontacja napawa bohaterów lękiem, są zdeterminowani, aby ją odbyć, ponieważ upatrują w niej szansy do uzyskania upragnionego statusu ontologicznego, czyli zapadnięcia w nicość. „Film Kurosawy opowiada przede wszystkim o spotkaniu młodości ze śmiercią, o niemożności jej zrozumienia i zaakceptowania jej nieuchronności”⁸; w takim wypadku zniknięcie i całkowite zatarcie śladu po swoim istnieniu wydaje się kuszącą perspektywą dla młodych bohaterów. Niektórzy jednak, jak Michi, podejmują walkę o swoją tożsamość i przyszłość.

Opustoszałe, porzucone przez ludzi miasta nie stanowią *novum* w narracji filmu grozy, czy horroru *sensu stricto*. W strukturze horroru, bądź thrillera, w której zagrożona jest przyszłość społeczeństw, opuszczenie miasta i poszukiwanie nowego miejsca do życia, jest naturalną konsekwencją konwencjonalnego kształtowania świata przedstawionego. W wypadku

⁷ *Strach ma skośne oczy*, blog K. Gonerskiego: <http://strachmaskosneoczy.blogspot.com/> [stan na dzień: 01.10.2013].

⁸ Por. K. Gonerski, op. cit., s. 171.

Kairo bohaterowie jednak nie mają szansy na wyjazd z miasta (poza Michi i Kawashimy), a jedynie masowo „znikają”, co potęguje uczucie samotności i porzucenia u tych postaci, które wciąż zamieszkują Tokio.

Pragnienie poszukiwania szczęścia w innym miejscu dotyka także postaci w *Kairo*, które rozumieją, że (tytułowy) puls miasta nie jest wyczuwalny i jedyną szansą na przetrwanie jest opuszczanie go. I w tym upatruje nadziei także Kurosawa, który w burzeniu starego i budowaniu nowego, widzi ratunek dla ludzkości.