

Krzysztof Loska

Wyobraźnia technologiczna i problem tożsamości we współczesnym filmie japońskim

W popularnych wyobrażeniach na temat Japonii przeważają orientalistyczne stereotypy, w których zawarte są sprzeczne wizerunki: z jednej strony społeczeństwa żyjącego tradycją, a z drugiej – nowoczesnego i zafascynowanego techniką. Niejednoznaczny obraz Kraju Kwitnącej Wiśni nie jest wszak pozbawiony podstaw, gdyż w wyniku przeobrażeń, jakie dokonały się w XX wieku, ukształtował się nowy model kultury, wyrosły z połączenia różnorodnych składników, nierzadko obcego pochodzenia. Należy zastanowić się nad wpływem środków masowego przekazu na świadomość i życie codzienne mieszkańców oraz stopniem, w jakim środowisko zostało przekształcone pod wpływem rewolucji informatycznej. Interesującym materiałem porównawczym jest współczesne kino, będące odzwierciedleniem kulturowych problemów narodu znajdującego się w fazie gwałtownych przemian społecznych, kino ukazujące lęki i nadzieje związane z przyszłością.

Ze współczesnej perspektywy wydaje się, że Japonia niezwykle szybko przyswoiła sobie zdobycze zachodniej cywilizacji, jednak slogan *wakon yosai* („japoński duch, zachodnia technologia”) wyrażał nie tyle chęć zmiany, ile pragnienie zachowania tożsamości oraz obawę przed rozpadem dotychczasowego porządku. Zawierał też w sobie podstawową sprzeczność, gdyż opierał się na błędnym założeniu, że nauka i technika są neutralne światopoglądowo i nie niosą z sobą ideologicznego przesłania. Wraz z upływem czasu okazało się, że posługiwanie się nowymi wynalazkami prowadzi do znacznie głębszych przeobrażeń w sferze myślenia i wzorach zachowań, niż początkowo zakładano. Artyści japońscy ostatniego dwudziestolecia (era Heisei) nie zastanawiają się już nad konsekwencjami procesu modernizacji, jak czynili to ich poprzednicy, ale zadają pytania, co znaczy być człowiekiem w epoce elektronicznej, czy współczesne wynalazki, ingerując w organizmy ludzkie, przedłużając nasze zmysły i zdolności, nie prowadzą do stopniowego znoszenia granicy dzielącej człowieka i maszynę, czy nie wyznaczają kresu perspektywy humanistycznej i narodzin posthumanizmu¹?

Dla człowieka „przedłużonego” przez przekazniki kluczowego znaczenia nabiera potrzeba zdefiniowania związku łączącego go z technologią. Z jednej strony ciało przedstawiane jest jako otwarte, podatne na zmiany i niedokończone, które można w dowolny spo-

¹ O zainteresowaniu problematyką posthumanizmu we współczesnym kinie japońskim świadczy opublikowana niedawno książka Stevena T. Browna *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave Macmillan, New York 2010, w której autor analizuje twórczość Shin’yi Tsukamoto, Mamoru Oshii, Kiyoshiego Kurosawy w kontekście teorii Donny Haraway, Katharine Hayles, Takayuki Tatsumiego i innych przedstawicieli dyskursu posthumanistycznego.

sób modyfikować, z drugiej zaś pojawiają się marzenia o bezcielesności, wyzwoleniu się od materialności i przeniesieniu w wymiar wirtualny. Okazuje się, że urządzenia elektroniczne mogą służyć zarówno komunikacji z innymi ludźmi, jak i ucieczce przed nimi, o czym przekonują filmy współczesnych reżyserów japońskich: Mamoru Oshii, Shunjiego Iwai, Kiyosiego Kurosawy, Satoshiego Kona, Hideo Nakaty i Hisayasu Satō. Narodziny cyberkultury wiążą się nie tylko z wszechobecnością środków przekazu, ale i z procesem alienacji, zaburzeniami osobowości, co widać zwłaszcza na przykładzie młodego pokolenia, dla którego komputer bądź telefon komórkowy stały się częścią naturalnego środowiska.

Człowiek żyjący w telematycznym społeczeństwie, mający do dyspozycji niezliczone narzędzia służące porozumiewaniu się na odległość, okazuje się całkowicie bezbronny i skazany na samotność. Wpływ nowoczesnych technologii nie jest bynajmniej oceniany jednoznacznie, nie pojawia się wyraźne potępienie ani tym bardziej fascynacja mediami. Należy jednak zauważyć, że temat postępującej mechanizacji życia codziennego, a zarazem jego dehumanizacji, był podejmowany w literaturze pięknej już na początku ubiegłego stulecia. Świadczy o tym twórczość Kyūsaku Yumeno (1889–1936), a zwłaszcza najsłynniejsza jego powieść *Dogura magura*, w której zawarł zapowiedź typowych dla cyberkultury tematów: brak wyrazistej granicy oddzielającej sferę biologiczną i mechaniczną, proces cyborgizacji ludzkiego ciała, tworzenie sztucznego człowieka (*jinzō ningen*), motyw sobowótora (jako zagrożenia dla jednostkowej tożsamości i koncepcji autonomicznego podmiotu), ale również elementy charakterystyczne dla modernistycznej literatury japońskiej, takie jak tęsknota za tym, co utracone, za jednością doświadczenia ludzkiego, dawnym porządkiem i wartościami, na których wspierało się przednowoczesne społeczeństwo².

Od samego początku wydaje się, że popularne wyobrażenie Japonii jako kraju zauroczonego nowoczesną techniką, zapatrzonego w przyszłość, będącego „królestwem robotów” (*robotto ōkoku*) nie jest bynajmniej oczywiste. Zwłaszcza że wizerunki istot mechanicznych włączone są w tradycję i legendy, mają swe źródła w animistycznych wierzeniach, dzięki czemu mieszkańcy mogli przyswoić to, co nowe, poprzez powiązanie z przeszłością. W kulturze, w której środki przekazu stały się narzędziem kształtowania świadomości, postaci cyborgów pełnią rolę szczególną, gdyż pozwalają na budowanie i negocjowanie ról społecznych³. Dotyczy to zwłaszcza ludzi młodych, zdolnych do włączenia technologii w doświadczenie życiowe. To oni są bohaterami większości współczesnych filmów japońskich podejmujących problem związku człowieka i maszyny, wpływu nowych mediów na tożsamość jednostki, a pośrednio także przemian zachodzących w otaczającym ich świecie.

W przypadku japońskich artystów wiara w postęp nie była bezgraniczna, pojawiały się liczne wątpliwości dotyczące przyszłości rodzaju ludzkiego, wynikające z przekonania, że rozwój naukowy jest odwrotnie proporcjonalny do duchowego, że maszyny nie zbliżają ludzi

² Wyczerpującą analizę powieści Kyūsaku Yumeno prezentuje Miri Nakamura w tekście *Horror and Machines in the Prewar Japan: The Mechanical Uncanny in Yumeno Kyūsaku Dogura mogura*, w: *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, red. C. Bolton, I. Scisery-Ronay, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007, s. 3–26.

³ Zob. B. Ruh, *Cyborg Adolescence in FLCL*, w: *Cinema Anime*, red. S.T. Brown, Palgrave Macmillan, New York 2006, s. 144–145.

do siebie, ale niszczą relacje wzajemne oraz środowisko naturalne. Mamy więc do czynienia z apokaliptyczną wizją, zgodnie z którą przyszłe odrodzenie poprzedzone jest nieuchronną katastrofą. Motyw ten pojawia się w najpopularniejszych filmach i serialach animowanych końca ubiegłego stulecia: *Nausicaä z Doliny Wiatru* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984, reż. Hayao Miyazaki), *Akira* (1988, reż. Katsuhiro Ōtomo), *Ghost in the Shell* (*Kōkaku kidōtai*, 1995, reż. Mamoru Oshii), *Neon Genesis Evangelion* (*Shinseiki ebuangerion*, 1995, reż. Hideaki Anno), *Serial Experiments: Lain* (1998, reż. Ryūtarō Nakamura). Powraca w nich temat konsekwencji badań naukowych, granic poznania oraz technologii jako głównej przyczyny nieszczęścia.

Modelowy wariant scenariusza postapokaliptycznego przynoszą najstarsze z wymienionych dzieł, ukazujące zgubne skutki postępu oraz nadmiernego zaufania, jakim człowiek obdarzył racjonalność naukowo-techniczną. Filmy Hayao Miyazakiego (ur. 1941) i Katsuhiro Ōtomo (ur. 1954) różni zasadnicze przesłanie ideowe, jako że twórca *Nausicaä z Doliny Wiatru* wierzy w odrodzenie ludzkości i przywrócenie naturalnego porządku, przekonuje też do ekologicznej utopii jako alternatywy dla nowoczesnej cywilizacji przemysłowej. Tytułowa bohaterka mieszka w sielankowej scenerii, enklawie wolnej od skażenia, trujących wyziewów i śmiertelnych grzybów, choć otoczonej zewsząd toksycznym lasem. Sposobem na szczęśliwe życie jest wykorzystanie naturalnych źródeł energii – wody i wiatru – podporządkowanie się rytmowi przyrody, zachowanie równowagi środowiskowej oraz rezygnacja z zaawansowanych technologii, którymi posługują się mieszkańcy sąsiednich krain, kuszący obietnicami przekształcenia świata i podporządkowania go sobie. Konflikt postaw i światopoglądów widać zwłaszcza w pierwowzorze komiksowym, w którym dochodzi do konfrontacji ideowej między młodą księżniczką a jej przeciwnikiem oraz odrzucenia pokusy wykorzystania techniki do zmiany ekosystemu oraz samej natury człowieka⁴. Optymistycznego przesłania nie zawiera natomiast *Akira* – w filmie tym dominują obrazy zniszczeń, poczynając od wielkiego wybuchu nad Tokio, będącego wyraźnym nawiązaniem do motywu atomowej zagłady, na finałowych obrazach wielkiej katastrofy skończywszy. Reżyser przekonuje, że technologia jest przyczyną wszelkich nieszczęść, a zakazane eksperymenty naukowe na ludziach przynoszą zgubę nie tylko ich ofiarom, ale również sprawcom.

W dwóch wspomnianych serialach – *Neon Genesis Evangelion* i *Serial Experiments: Lain* – twórcy zadają podstawowe pytanie: co stanie się z tożsamością człowieka w wirtualnym świecie? Czy nastąpi śmierć podmiotu w klasycznym rozumieniu tego pojęcia? Czy proces hybrydyzacji ciała, utraty jego realnego i materialnego wymiaru będzie oznaczał możliwość przejścia w byt bezcielesny, pozbawiony kształtu i granic? W obu przypadkach pojawia się podobna diagnoza rzeczywistości oraz obraz nowego pokolenia, ludzi młodych, wyobcowanych i nieufnych wobec starszych, szukających własnej drogi życiowej. W warstwie fabularnej *Neon Genesis Evangelion* realizuje schemat scenariusza inicjacyjnego, toteż kolejne odcinki przedstawiają proces dojrzewania i kształtowania osobowości

⁴ Na temat związku między komiksem a jego filmową ekranizacją wypowiada się Andrew Osmond w tekście *Nausicaä and the Fantasy of Hayao Miyazaki*, „Foundation: The International Review of Science Fiction” 1998, vol. 72, s. 57–80.

głównego bohatera, Shinjiego, który musi zmierzyć się z własnymi lękami, niepokojami i słabościami. Jego tożsamość jest tożsamością traumatyczną, ukształtowaną wskutek doznanych wcześniej urazów – w dzieciństwie stracił matkę, a jego relacje z ojcem są skomplikowane. Wszystkie postacie cierpią na zaburzenia psychiczne, są nadwrażliwe, niezdolne do prawidłowego funkcjonowania i porozumiewania się z innymi ludźmi⁵. Życie głównych bohaterów podporządkowane jest wymiarowi technologicznemu, ich systemy nerwowe są bezpośrednio podłączone do komputera, dzięki czemu mogą sterować skomplikowaną maszyną, będącą przedłużeniem organizmu człowieka, powłoką ochronną, pancerzem i bronią zarazem.

Serial Experiments: Lain skupia się na postaci kobiecej. Bohaterka jest uczennicą szkoły średniej, mieszka z rodzicami i starszą siostrą, z pozoru prowadzi normalne życie do chwili, kiedy otrzymuje nowoczesny komputer, pozwalający jej zanurzyć się w elektronicznym świecie, gdzie poznaje podobnych sobie młodych ludzi z powodzeniem funkcjonujących w cyberprzestrzeni. Początkowo dziewczyna wydaje się bierna, zamknięta w sobie, niezdolna do działania w naturalnym otoczeniu. Zapowiedź zmiany przynosi dopiero samobójstwo koleżanki z klasy, a właściwie mail otrzymany z zaświatów z sugestią, że śmierć oznacza jedynie utratę materialnego ciała i jest wyzwoleniem dla duszy. Wraz z upływem czasu udaje się jej nawiązać kontakt ze zmarłymi, rozmawia z duchami, przekonuje się, że świat, w którym żyła, nie jest wcale bardziej realny od alternatywnej rzeczywistości.

W ten sposób Lain staje w obliczu utopijnej wizji „nowego wspaniałego świata” zamieszkanego przez wirtualne istoty, dla których materialne ciało jest jedynie powłoką, zbędnym składnikiem, którego należy się pozbyć przed wkroczeniem w nowy wymiar. Odnaleźć tu można charakterystyczny dla cyberpunkowej kultury element mistycyzmu technologicznego w postaci sieciowego bóstwa, które zamierza przyciągnąć do siebie wszystkich pragnących zmienić dotychczasowe życie. Lain, podobnie jak Alicja w Krainie Czarów, wchodzi w świat po drugiej stronie lustra, w którym nikt nie jest tym, kim się wydaje być, w którym tożsamość jest płynna, można wcielać się w różne postacie, zmieniać osobowość i na nowo konstruować własne ja⁶. „Granice naszej jaźni – pisze Katherine Hayles – w mniejszym stopniu są wyznaczone przez skórę, w większym zaś przez sprzężenie zwrotne, łączące ciało i jego symulację w jeden techno-biologiczny obwód”⁷. Okazuje się jednak, że zamiast wyzwolenia bohaterka zostaje uwięziona w pułapce bez wyjścia, odkrywa bowiem, że wszystko jest złudzeniem, nawet ona sama nie istnieje, będąc zapewne wytworem komputera. Powrót do normalności wydaje się niemożliwy, przyjaciółki nie mogą sobie przypomnieć jej imienia, choć odczuwają nieokreślony ból po stracie kogoś bliskiego. Dziewczyna stopniowo znika ze świata realnego i przenosi się w ten wirtualny, uświadamiając sobie przy tym, że ciało fizyczne jest zbędnym obciążeniem, a tożsamość – nieokreślona, zaś wspomnienia

⁵ Zob. S.J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave, New York 2005, s. 267.

⁶ Na podobieństwo postaci Lain do Alicji w Krainie Czarów zwróciła uwagę Susan J. Napier w artykule *When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and the Terminal Identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments: Lain*, w: *Robot Ghosts...*, op. cit., s. 118–119.

⁷ K. Hayles, *Virtual Bodies and Flickering Signifiers*, „October” 1993, nr 66, s. 81.

czymś niepewnym, łatwo ulegającym zniekształceniu. „Jeśli o czymś pamiętasz, to znaczy, że się to nigdy nie zdarzyło” – mówi do koleżanki.

Autorzy cyberpunkowych utworów przedstawiają świat, w którym technologia elektroniczna jest wszechobecna, a zarazem niewidoczna, wpływa na psychikę człowieka, sposób postrzegania świata i porozumiewania się z innymi ludźmi. Do pewnego stopnia jest traktowana jako zagrożenie, gdyż stwarza iluzję prawdziwej bliskości. Zarówno Shinji, jak i Lain muszą zmierzyć się z poczuciem niematerialności istnienia oraz uzależnieniem od elektronicznych protez, ale również ze strachem przed samotnością i świadomością tego, że nie ma powrotu do normalnego świata, że wyobrażenia i rzeczywistość zaczynają się zlewać w jeden wymiar dzięki pośrednictwu technologii. Ich tożsamość ma charakter liminalny, stoją na krawędzi przepaści, zmuszeni do wykonania kolejnego kroku, wyrażenia zgody na ostateczną przemianę osobowości.

Nie oznacza to bynajmniej, że wszyscy twórcy seriali animowanych podkreślają wyłącznie alienację podmiotu i niemożność porozumienia, gdyż wystarczy tylko wspomnieć o Mamoru Oshii (ur. 1951). Reżyser *Ghost in the Shell* rozważa możliwość alternatywnego spojrzenia na technologię, w którym chodziłoby nie tyle o ucieczkę przed światem i samym sobą, ale o stopniowe znoszenie różnic między wymiarem biologicznym i mechanicznym, tworzenie nowego środowiska, w którym człowiek elektronicznie „przedłużony” mógłby sprawnie funkcjonować dzięki wzmocnieniu lub rekonstrukcji organizmu. Ciało głównej bohaterki, major Motoko Kusanagi, członkini oddziałów specjalnych powołanych do walki z cyberprzestępcami, nie jest naturalne, ale całkowicie sztuczne. Przypomina maszynę wojenną, poddaną licznym transformacjom, pozwalającym na poszerzenie pola percepcji i zwiększenie szybkości reakcji. Kobieta-cyborg nie jest jednak pewna swej tożsamości, wciąż poszukuje jądra jaźni, które nazywa duchem. Nie pragnie bynajmniej odzyskać wspomnień i wrócić do normalności, jak Deckard w *Łowcy androidów (Blade Runner, 1982, reż. Ridley Scott)* czy Murphy w *RoboCopie (1987, reż. Paul Verhoeven)*, ale – podobnie jak bohaterowie cyberpunkowych powieści Williama Gibsona – marzy o uwolnieniu się od fizyczności, zarówno organicznej, jak i mechanicznej, oraz połączeniu się ze światem niematerialnym, w którym duch mógłby zyskać swobodę. Susan Napier zauważa, że w amerykańskich filmach fantastycznonaukowych widać uprzywilejowanie humanizmu i indywidualizmu jako ostatnich szzańców obrony przed wpływem technologii i kapitalizmu, podczas gdy wizja świata przedstawiona w *Ghost in the Shell* opiera się na odrzuceniu wszelkich ograniczeń i uznaniu, że związek między duchem i techniką jest nie tylko możliwy, ale i konieczny⁸. Japoński reżyser przekonuje, że pamięć ma charakter protetyczny, jest współcześnie wspomagana przez urządzenia mechaniczne, obrazy wideo, fotografie, że w przyszłości staniemy przed możliwością wszczepiania wspomnień, ich selekcji, co całkowicie odmieni naszą tożsamość⁹.

⁸ S.J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Palgrave, New York 2005, s. 114.

⁹ Na temat pamięci protetycznej w japońskich filmach animowanych oraz amerykańskich produkcjach science fiction pisze Livia Monnet, *Towards the feminine sublime, or the story of 'a twinkling monad, shape-shifting*

Wizerunek ciała poddanego radykalnej modyfikacji pojawił się we wcześniejszym filmie Mamoru Oshii, *Patlabor (Kidō keisatsu patoreibā, 1989)*, w którym dominuje apokaliptyczny w wymowie obraz hybrydy pozbawionej resztek człowieczeństwa, organizmu przekształconego technologicznie, będącego pustą skorupą. W przeciwieństwie do późniejszych jego utworów nie ma tu integracji pierwiastka ludzkiego i mechanicznego. Pilot obsługujący maszynę nie jest jeszcze jej częścią (jak Shinji w *Neon Genesis Evangelion*), może zdjąć specjalny kombinezon, ale czuje się uwięziony i odcięty od świata zewnętrznego, pozbawiony dopływu rzeczywistych doznań. Technologia jest przedłużeniem i wzmocnieniem organów fizycznych, poszerzeniem zmysłów, ale równocześnie odbiera człowiekowi zdolność samodzielnego działania i myślenia, odcina go od bezpośredniej komunikacji, sprawia, że percepcja staje się zapośredniczona medialnie, przenosząc nas do świata, w którym rozróżnienie między realnością i symulacją jest bez znaczenia. Toshiya Ueno, japoński znawca anime, uważa, że twórczość Oshii nie jest ani krytyczną oceną wpływu elektronicznych środków przekazu na współczesną rzeczywistość, ani tym bardziej pochwałą sztucznych światów, ale zachętą do refleksji nad rolą i miejscem technologii w naszym świecie¹⁰. Wybitny twórca anime uświadamia widzowi, do jakiego stopnia ludzkość uzależniona jest od elektronicznych urządzeń, pokazuje skutki rozdźwięku między rozwojem duchowym a postępem naukowo-technicznym, analizuje też wpływ maszyn na życie codzienne człowieka, ich rolę w państwowym społeczeństwie nadzoru.

W *Perfect Blue (1998)*, najwybitniejszym dziele Satoshiego Kona (1963–2010), dwa światy – wirtualny i realny – przenikają się wzajemnie; podkreślają to metafory okna i ekranu, wielokrotnie przywoływane przez japońskiego reżysera. Wskazują one na znaczenie interfejsu łączącego to, co wewnętrzne, z tym, co zewnętrzne – przestrzeń prywatną i publiczną, intymny świat głównej bohaterki, gwiazdki pop i początkującej aktorki zarazem, ze światem mediów, ale również rzeczywistość materialną z wymiarem wirtualnym, prawdziwe wspomnienia z internetowym blogiem prowadzonym przez szalonego fana. Tożsamość jednostki traci stabilne oparcie, staje się pokawałkowana i schizofreniczna, gdyż bohaterce coraz trudniej przychodzi odróżnić prawdę od złudzenia, własną osobowość od osoby będącej wytworem medialnej maszyny, powstałej na użytek producentów i wielbicieli. Młoda kobieta przekonuje się, że żyje w przestrzeni heterotopijnej, w wyobrazeniowym świecie, który nieoczekiwanie stał się dostępny dla innych, i to nie tylko za sprawą komputerów, ale naturalnych portali, otwierających możliwość przejścia do alternatywnej rzeczywistości. Reżyser zwraca uwagę na wszechobecność urządzeń elektronicznych, przekształcających nasze otoczenie i życie codzienne w taki sposób, że zaczynamy je postrzegać jako część środowiska naturalnego; stopniowo stają się one niezbędne do prawidłowego funkcyjowa-

across dimension: intermediality, fantasy and special effects in cyberpunk film and animation, „Japan Forum” 2002, vol. 14, nr 2, s. 225–268.

¹⁰ T. Ueno, *Kurenai no metaru sūtsu: anime to iu senjō*, Kinokunya, Tōkyō 1998, cyt. za: Ch. Bolton, *The Mecha's Blind Spot: Patlabor 2 and the Phenomenology of Anime*, w: *Robot Ghosts...*, op. cit., s. 133. Brian Ruh, autor monografii Mamoru Oshii, podkreśla raczej krytyczne spojrzenie reżysera na technologię w obu częściach *Patlabor*, który wskazuje na jej zgubne konsekwencje. Zob. B. Ruh, *Stray Dog of Anime. The Films of Mamoru Oshii*, Palgrave, New York 2004, s. 96–97, 114–115.

nia, ale ich rola nie jest wcale jednoznaczna, mogą bowiem, zamiast zbliżać ludzi do siebie, tylko pogłębiać alienację i zagubienie.

Podobną wizję świata prezentuje Satoshi Kon w swym ostatnim filmie *Paprika* (*Paprika*, 2006), w którym marzenia sennie splatają się z rzeczywistością materialną i wirtualną. W niezbyt odległej przeszłości naukowcy konstruują urządzenie pozwalające przekształcać sny w rodzaj programu komputerowego, dzięki czemu stają się one intersubiektywnie dostępne i przypominają alternatywny świat, który rządzi się własnymi prawami i logiką odrębną od znanej nam z realnego doświadczenia. Główna bohaterka potrafi z powodzeniem zintegrować nie tylko różne formy percepcji, ale również przeciwstawne osobowości, które ułatwiają jej poruszanie się na pozornie wykluczających się poziomach aktywności oraz przemieszczanie się między realnością i symulacją¹¹. Tytułowa *Paprika* to wirtualna osobowość Atsuko Chiby, terapeutki zajmującej się leczeniem psychoz i lęków, która pragnie pomóc w odnalezieniu skradzionego wynalazku. Śledztwo w tej sprawie prowadzi detektyw cierpiący na zaburzenia nerwowe, nękany wyrzutami sumienia i sennymi koszmarami przypominającymi sceny z klasycznych filmów sensacyjnych. Tom Mes zauważa, że rzeczywistość w filmach Satoshi Kona jest względna, irracjonalna u swych podstaw i pozbawiona stabilności, tak że nie istnieje wyrazista granica oddzielająca ją od marzeń i snów¹².

Można zgodzić się z tezą Jenny Wolmark, że postludzki podmiot wyłonił się wskutek wpływu techniki na ciało, procesu denaturalizacji tego, co organiczne, oraz zniesienia granicy między wymiarem mechanicznym i biologicznym¹³. Z kolei podważenie wyrazistego rozróżnienia między pierwiastkiem ludzkim a nieludzkim doprowadziło do sporu o status tożsamości w epoce posthumanizmu, stąd powracające pytanie: „po co posługiwać się organicznym ciałem, skoro system nerwowy może zostać przedłużony i przeniesiony do sieci komputerowej?”¹⁴.

Wyobraźnia technologiczna połączona z pesymistycznym spojrzeniem na kondycję ludzką, negatywną oceną zachodzących przemian, prowadzących do rozpadu tożsamości oraz metamorfozy ludzkiego ciała i wymazywania organicznego wymiaru, znajduje szokujące rozwinięcie w twórczości Shōjina Fukuia (ur. 1961), przedstawiciela cyberpunkowej odmiany kina transgresyjnego, równie ekstremalnego w swoich artystycznych wizjach co Shin'ya Tsukamoto i Hisayasu Satō. *Pinokio* √ 964 (1991), pełnometrażowy debiut tego reżysera, można potraktować jako ostrzeżenie przed posthumanistyczną koncepcją człowieka przekształconego w potwora, istotę na wpół ludzką, na wpół mechaniczną. Głównym

¹¹ Zob. W. Gardner, *Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in the Works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi*, „Canadian Journal of Film Studies” 2009, vol. 18, nr 1.

¹² T. Mes, *Requiem for a Dream: the Films of Satoshi Kon Bring the Depths of the Subconscious into Bright Anime Light*, „Film Comment” 2007, vol. 43, nr 2, s. 46–48.

¹³ Zob. J. Wolmark, *Staying with the Body: Narratives of the Posthuman in Contemporary Science Fiction*, w: *Edging into the Future*, red. V. Hollinger, J. Gordon, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 2002, s. 76, 80, 85.

¹⁴ T. Foster, *Meat Puppets or Robopaths? Cyberpunk and the Question of Embodiment*, w: *Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*, red. J. Wolmark, Edinburgh University Press, Edinburgh 1999, s. 211.

bohaterem jest cyborg (Haji Suzuki), służący zaspokajaniu erotycznych zachcianek zamożnych i nienasyconych kobiet, które kupują jego usługi i traktują go jako element domowego wyposażenia. Szybko nudzą się jednak nowym nabytkiem i pozbywają się go. W przypadku niespełnienia oczekiwań klientek wadliwy egzemplarz jest odsyłany do zakładu naprawczego i poddawany czyszczeniu pamięci, swoistej lobotomii, po czym zostaje wyrzucony na śmietnik. Błąkającego się po ulicach wielkiego miasta człowieka-robota znajduje Himiko (Onn-chan), zagubiona i zbuntowana dziewczyna, która postanawia się nim zaopiekować, przywrócić do życia i na powrót uczłowieczyć. Proces odzyskiwania świadomości nie jest łatwy, gdyż mężczyzna nie może pogodzić się ze wspomnieniami, z utratą tożsamości; co pewien czas wpada w rozpacz i obłęd. Ich związek ma również wymiar erotyczny, ale podobnie jak w *Tetsuo* zbliżenie między człowiekiem i monstrem niesie z sobą poważne zagrożenie dla istoty ludzkiej, oznacza bowiem skażenie, które zapoczątkowuje proces przemiany. Kobieta stopniowo upodabnia się do swego towarzysza, traci człowieczeństwo i zdolność do wyrażania uczuć, staje się bezwzględna i okrutna, jednak w finale dochodzi do odzyskania równowagi, przywrócenia normalności, choć normalności przedfiniowanej, hybrydycznej.

Żadnej nadziei nie pozostawia natomiast reżyser bohaterom swego drugiego filmu *Rubber's Lover* (*Rabāzu rabā*, 1996) – pełnej okrucieństwa opowieści z pogranicza horroru i science fiction, z motywem szalonego naukowca oraz zakazanych eksperymentów na ludziach. Psychiczna i fizyczna dezintegracja człowieka jest wynikiem badań naukowych nad poszerzeniem zdolności umysłowych człowieka. Dzięki zastosowaniu nowoczesnego narkotyku, który całkowicie uzależnia psychicznie i fizycznie, oraz specjalnego kombinezonu, spełniającego funkcję deprawatora sensorycznego, jeden z kierowników projektu wprowadza zmianę w organizmie pacjenta i wywołuje mutację. Skutki uboczne są jednak przerażające, gdyż pierwszy obiekt ginie w bólu, zaś drugi przejmuje kontrolę nad laboratorium i zmienia się w żadne zemsty monstrum, niszczące swoich „stwórców”.

W warstwie stylistycznej oba filmy są z sobą spokrewnione, przypominają radykalne, nowofalowe eksperymenty z lat sześćdziesiątych XX wieku. Twórca filmuje kamerą z ręki, na czarno-białej taśmie, z dużym ziarnem, co jest wynikiem oświetlenia w niskim kluczu. Struktura fabularna wyróżnia się nieciągłością, dominuje montaż eliptyczny, oparty na nieoczekiwanych przejściach, wstawkach, cięciach skokowych i stop-klatkach. Wszystko bazuje na estetyce szoku, przekraczaniu granic, reżyser wystawia bowiem na próbę zdolności percepcyjne widza, atakuje go nie tylko groteskowymi i makabrycznymi obrazami, ale również warstwą akustyczną, gwałtownymi dźwiękami. Wydarzenia rozgrywają się w postindustrialnej scenerii, rozpadających się budynkach, w wielkim mieście lub na jego obrzeżach, na wysypiskach śmieci, co podkreśla atmosferę rozkładu, dekompozycji ludzkiego ciała poddanego zewnętrznym naciskom, ujarzmionego i zniewolonego przez wielkie korporacje, które odbierają resztki człowieczeństwa (w obu filmach występuje motyw tajemniczych koncernów zajmujących się modyfikacją ludzkich umysłów).

Pesymistyczna ocena skutków rozwoju naukowego oraz wpływu nowych wynalazków na życie człowieka pojawia się nie tylko w filmach animowanych, ale również we współczesnym horrorze japońskim. Wykorzystanie urządzeń technicznych jako nośnika grozy

stało się jednym z wyróżników tego gatunku, o czym świadczy szczególna funkcja magnetowidów, telewizorów, telefonów komórkowych i komputerów osobistych, które zyskują demoniczne właściwości. W ten sposób to, co swojskie, nabiera niesamowitego wymiaru. Wpływ technologii dostrzec można nie tylko na poziomie tematycznym i ikonograficznym, ale również w sposobie przedstawiania, poprzez łączenie obrazów cyfrowych z tradycyjnymi metodami rejestracji. Widać to zwłaszcza w *Marebito* (2004) Takashiego Shimizu, w którym pojawia się motyw kamery jako protezy oka, narzędzia wzbogacającego ludzką percepcję, ale zarazem będącego zagrożeniem dla integralności postrzegającego podmiotu. Bohaterem jest Masuoka (Shin'ya Tsukamoto), człowiek obsesyjnie rejestrujący przejawy ludzkiego strachu, pragnący zrekonstruować wydarzenia, których był świadkiem. Budzące grozę obrazy pomagają mu wyrwać się z banalności zwyczajnej egzystencji. Wędruje labiryntem bocznych uliczek, mrocznych zaułków, podziemnych przejść, które składają się na postindustrialny pejzaż wielkiego miasta w stadium rozpadu. Wielokrotnie wraca do tych samych obrazów zapisanych na taśmie, tak że stopniowo zaciera się granica między światem rzeczywistym i wirtualnym. Podobnie jak w *Kłątwie* (*Ju-on*, 2002), wcześniejszym filmie Shimizu, mamy do czynienia z wykorzystaniem obrazów pochodzących z kamer nadzoru, służących budowaniu napięcia, wprowadzeniu elementu nadzwyczajnego w obręb codzienności, gdyż okazuje się, że ducha można zobaczyć na ekranie monitora.

Można zauważyć, że we współczesnym horrorze japońskim duchy nadal są istotami pogranicznymi, poruszającymi się na krawędzi dwóch światów, zmieniają jedynie sposób komunikowania się z ludźmi, gdyż wykorzystują w tym celu technologię elektroniczną¹⁵. Zmierzają jednak wciąż do tego samego celu: kieruje nimi pragnienie zemsty, jak w najgłośniejszym filmie ostatnich lat, *Kreğu* (*Ringu*, 1998, reż. Hideo Nakata), w którym tradycyjne wątki opowieści niesamowitych (*kaidan*) splatają się z nową formułą narracyjną. Nie zamierzam rozważać w tym miejscu zmian w konwencji gatunkowej – o tym pisałem już wcześniej – ale pragnę zwrócić uwagę na relacje łączące człowieka i technikę oraz problem rozpadu osobowości, jako że duchy w filmie Hideo Nakaty pełnią podwójną rolę: pochodzą z zaświatów, ale też odzwierciedlają lęki związane z przemianami społecznymi i kulturowymi. Eric White zauważa, że technologia informacyjna funkcjonuje tu na podobieństwo aparatu psychicznego i sprawia, że osobowość człowieka zmienia się pod wpływem kontaktu ze środkami przekazu, staje się płynna i nieokreślona¹⁶.

Wyróżnikiem świata przedstawionego jest wszechobecność nowoczesnych urządzeń – kamer, monitorów komputerowych, telefonów i magnetowidów – zmieniających życie codzienne mieszkańców wielkiego miasta – oraz związany z nimi motyw *simulacrum*, kopii pozbawionej oryginału, obrazu bez przedmiotu odniesienia w materialnej rzeczywistości, znoszącego różnicę między pozorem i realnością. Szczególny status obrazów elektronicznie generowanych potwierdza pierwsze ujęcie filmu przedstawiające wzburzone fale morskie,

¹⁵ Na znaczenie wyobraźni technologicznej we współczesnym horrorze japońskim zwraca uwagę Mitsuyo Wada-Marciano w artykule *J-Horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema*, „Canadian Journal of Film Studies” 2007, vol. 16, nr 2.

¹⁶ Zob. E. White, *Case Study: Nakata Hideo's Ringu and Ringu 2*, w: *Japanese Horror Cinema*, red. J. McRoy, University of Hawai'i Press, Honolulu 2005, s. 45.

które w zbliżeniu zmieniają się w szum ekranu telewizyjnego. Bohaterka przekonuje się, że jedynym sposobem uniknięcia śmierci po obejrzeniu zapisu wideo jest wykonanie kopii i przekazanie jej innemu użytkownikowi, przyczyniając się tym samym do rozprzestrzeniania technologicznego wirusa.

Na szczególną uwagę zasługuje *Puls* (*Kairo*, 2001) Kiyoshiego Kurosawy, będący przejmującym wariantem technologicznej apokalipsy, wizją świata, w którym środki przekazu potęgują jedynie izolację i osamotnienie. Motyw alienacji i niemożności porozumienia pojawia się w kinie wielokrotnie, ale współcześni twórcy japońscy sugerują, że przyczyną nieszczęść są wynalazki mające w założeniu zbliżać ludzi. W warstwie fabularnej reżyser proponuje opowieść o duchach, które nie mogąc znaleźć spokoju po śmierci, próbują nawiązać kontakt ze światem żywych, używając w tym celu mediów elektronicznych: komputera, Internetu, telefonu.

Pierwszoplanową rolę odgrywa metafora wygaszacza ekranu – tajemniczego wzoru złożonego z punktów, które w przypadkowych ruchach zbliżają się do siebie lub oddalają, co przypomina charakter stosunków międzyludzkich oraz odzwierciedla zwyczajne pragnienie bliskości, a zarazem lęku przed uzależnieniem się od drugiego człowieka. Znikające punkty wskazują również na specyfikę związku między rzeczywistością materialną i nadprzyrodzoną, gdyż odnoszą się do duchów próbujących przyciągnąć do siebie ludzi. Harue (Koyuki Katō), jedna z bohaterek filmu, zastanawiając się nad ambiwalentną naturą istot z zaświatów, sugeruje, że są nimi ludzie, którzy żyli samotnie, dryfując przez życie bez prawdziwego kontaktu z otoczeniem. Młoda kobieta obawia się, że czeka ją podobny los, że po śmierci będzie skazana na wieczną samotność i błąkanie się bez celu. Mimo tych obaw popełnia samobójstwo, podobnie jak większość postaci w filmie Kurosawy, mając nadzieję, że przyłączy się do wspólnoty zmarłych i znajdzie bliskość w innym wymiarze¹⁷.

Odmienne wyjaśnienie pochodzenia elementów nadprzyrodzonych proponuje Yoshizaki (Shinji Takeda), autor programu komputerowego symulującego ludzkie interakcje pod postacią punktów poruszających się na ekranie. Jego zdaniem świat zmarłych jest przeludniony i duchy znalazły sposób na przedostanie się do naszej rzeczywistości, wykorzystując w tym celu urządzenia elektroniczne. Prawdziwym problemem nie jest jednak widmowa obecność istot z zaświatów, ale stopniowe znikanie żywych, bowiem miasto powoli pustoszeje, ulice wyludniają się, nieliczni mieszkańcy błąkają się bez celu, unikając kontaktu wzrokowego (co podkreśla dogłębne poczucie wyobcowania). „Ludzie nie zbliżają się do siebie – mówi Kawashima (Haruhiko Katō), młody student, próbujący zrozumieć przyczyny katastrofy – jesteśmy jak te punkty na ekranie. Każdy żyje samotnie”. Jay McRoy, znawca japońskiego horroru, sugeruje, że w filmie Kurosawy wszyscy są duchami, nie potrafią porozumieć się z najbliższymi, unikają ich, posługują się zaawansowaną technologią, jednak nie tworzą wspólnoty, nawet wirtualnej, gdyż media elektroniczne tylko symulują prawdziwe więzi, pogłębiając przepaść dzielącą ludzi¹⁸.

¹⁷ Na metaforę wygaszacza ekranu oraz naturę duchów w *Pulsie* zwrócił uwagę Jerry White w monografii *The Films of Kiyoshi Kurosawa*, Stone Bridge Press, Berkeley 2007, s. 169.

¹⁸ Zob. J. McRoy, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Rodopi, Amsterdam–New York 2008, s. 164–168.

Tłem dla wydarzeń fabularnych *Pulsu* jest wielkie miasto, będące azylem dla człowieka „przedłużonego” przez przekładniki. To ono zapewnia mu swobodę poruszania się i anonimowość, ale sprawia też, że obojętnie, mija innych w milczeniu, ucieka od rzeczywistości, nierzadko chroni się przed nią w światy konstruowane przy użyciu nowoczesnych wynalazków. Znakomitych przykładów ilustrujących ten problem dostarcza twórczość Hisayasu Satō (ur. 1959), czołowego przedstawiciela kina transgresyjnego, który podejmuje temat wpływu techniki na ciało i psychikę jednostki oraz życia w metropolii. W jego filmach Tokio jest miastem zimnym, nieprzyjaznym, zamieszkanym przez samotników, wyrzutków i wykołajeńców, niezdolnych do nawiązania normalnych relacji międzyludzkich. Jedynym sposobem zbliżenia się do drugiego człowieka jest gwałt i przemoc, utrwalane na obrazach wideo w nadziei, że dzięki nim ludzie odzyskają utraconą łączność ze światem¹⁹. Okazuje się jednak, że kamera jedynie zniekształca obraz rzeczywistości, oddala od ludzi. Postawa życiowa bohaterów jest często wynikiem urazu z przeszłości, traumatycznego przeżycia, od którego nie potrafią się uwolnić, choć próbują nadać mu kształt, zdystansować się od wspomnień, wykorzystując w tym celu środki masowego przekazu. Ale technologia nie jest siłą wyzwolicielską, o czym przekonują się bohaterowie *Anormalności* (*Abunōmaru: ingyaku*, 1988) i *Tajnego raportu* (*Tōsatsu ripōto: insha*, 1991), niezdolni do przezwyciężenia ograniczeń, uwięzieni w przeszłości, przeżywający wciąż od nowa ten sam koszmar. Obsesyjne rejestrowanie osobistych doświadczeń na taśmie wideo jest dla nich mechanizmem obronnym, gdyż nad obrazami łatwiej zapanować, można nimi swobodnie manipulować, a nawet je zniszczyć.

Technologia uzależnia, działa podobnie jak narkotyk, pozwala na tworzenie eskapistycznych fantazji, wprowadza człowieka w trans i zmienia jego świadomość, co pokazuje Satō w dwóch swoich najważniejszych filmach: *Niewiernej żonie* (*Uwakizuma: chijoku zeme*, 1992) i *Nagiej krwi* (*Nekeddo burādo: megyaku*, 1995). Bohaterka pierwszego z nich prowadzi intymny dziennik wideo, zapisuje na taśmie upokorzenia i gwałty, których padła ofiarą. Niezwykle skomplikowana struktura fabularna, złożona z retrospekcji, wstawek, powtarzających się ujęć i szokujących obrazów, zmierza do stworzenia wizji, w której rzeczywistość splata się z halucynacjami. Wszystko to dokonuje się za sprawą narkotyku zażywanego przez kobietę, wywołującego ośpienie i bierność, przekształcającego pamięć. Reżyser powoli odsłania przed widzem sieć wzajemnych powiązań, które początkowo wydawały się niejasne, ale nie przestaje zwodzić i mylić tropów, stopniowo jednak wskazuje na przyczyny wyobcowania, staczania się w otchłań przepaści, obłądki i zbrodni. *Niewierna żona* jest dyskursem na temat spojrzenia, jego roli w świecie współczesnym, spojrzenia związanego z władzą i przemocą, a także wymiarem konsumpcyjnym, gdyż wskazuje ono na utowarowienie seksualności. Erotyka przestała być sferą doznań intymnych, została wystawiona na pokaz, jest spektaklem przypominającym pułapkę bez wyjścia, w której zamknięci są wszyscy mieszkańcy świata. Technologia proponuje zastępczą satysfakcję, pozorne zaspokojenie

¹⁹ Zob. J. Sharp, *Behind the Pink Curtain: The Complete History of Japanese Sex Cinema*, FAB Press, Godalming 2008, s. 266.

potrzeb, jednak wszystko, co tworzy, jest wyłącznie iluzją, urzeczywistnieniem sennego koszmaru, w którym każdy pozostaje samotny, oddzielony od innych.

W *Nagiej krwi* powraca motyw cyberkulturowego uzależnienia – więzi łączącej naukę i narkotyki. Meiji (Sadao Abe), główny bohater filmu, opracował formułę nowego leku, który podany pacjentowi pozwala zmienić skrajny ból w zmysłową rozkosz. Skutki eksperymentalnej terapii rejestruje na kasetach wideo, ale to nie kamera odgrywa kluczową rolę w świecie przedstawionym. Rika Mikami (Misa Aika), jedna z kobiet, której podano narkotyk – wyobcowana, nadwrażliwa, ze skłonnościami samobójczymi – posługuje się dziwnym urządzeniem podłączonym bezpośrednio do mózgu. Dzięki niemu może doświadczać snopodobnych wizji przypominających wirtualną rzeczywistość, do której dostęp mają także inni ludzie. Z upływem czasu para bohaterów oddaje się cyberseksualnej przyjemności, coraz bardziej oddalając się od prawdziwego życia, szukając zaspokojenia w technicznych przedłużeniach własnych zmysłów, w „konsensualnej halucynacji”. Mamy tu do czynienia ze swoistym wariantem ucieczki od cielesności i fascynacji zastępczymi formami kontaktu tworzonymi przy pomocy nowoczesnej technologii, która przekształca nie tylko ciało, ale i umysł człowieka, buduje nowe środowisko, z pozoru bezpieczniejsze, bo neutralne, uwalniając od lęku przed fizyczną bliskością.

Ucieczka do innego, lepszego świata to jeden z motywów przewodnich współczesnego kina japońskiego, odzwierciedlającego obawy młodego pokolenia żyjącego w społeczeństwie spektaklu, otoczonego siecią nowoczesnych urządzeń, od których stopniowo uzależnia się w nadziei na przezwycięzenie wszelkich ograniczeń. Yūichi Hasumi (Hayato Ichihara), młody bohater filmu *Wszystko o Lily Chou-Chou (Rirī Shushu no subete, 2001, reż. Shunji Iwai)*, jest ofiarą szkolnej przemocy (*ijime*) ze strony kolegów, ucieka przed rzeczywistością w krainę wirtualnych fantazji, tworzy stronę internetową poświęconą popularnej piosenkarce popowej. W sieci posługuje się pseudonimem LilyPhilia i to w przestrzeni wirtualnej znajduje wsparcie innych, poczucie przynależności, którego brakowało mu w codziennym życiu. Jednak schronienie w cyberprzestrzeni jest niepewne, czasem trzeba odejść od monitora, a wówczas świat na powrót staje się niezośny. Szukanie przyczyn destrukcyjnych i aspołecznych zachowań wśród młodzieży – w ich wzajemnych relacjach dominuje fizyczne i psychiczne poniżanie tych, którzy są słabsi, stoją niżej w hierarchii, funkcjonując na marginesie grupy rówieśniczej – nie jest łatwe. Do pewnego stopnia agresywna postawa wyrasta z lęku przed porażką, by samemu nie paść ofiarą przemocy lub nie doświadczyć wykluczenia. Mechanizmem obronnym jest wycofanie się ze współzawodnictwa i przyjęcie fantazmatycznej tożsamości, a więc ucieczka w inny, lepszy świat, w którym możliwe są bliskość i zrozumienie. Ale okazuje się, że wszystko jest pozorem, gdyż każdy pozostaje zamknięty we własnym świecie marzeń, wsłuchany w muzykę dobiegającą ze słuchawek na uszach, będącą rodzajem opium, narkotyku uśmierzającego ból istnienia, leczącego rany zadane przez życie oparte na ciągłej rywalizacji.

Na szczególny związek między alienacją młodzieży i komunikacją zapośredniczoną medialnie zwraca uwagę Shion Sono (ur. 1961) w *Kręgu samobójców (Jisatsu sākuru, 2002)*. W filmie tym różne konwencje gatunkowe – od melodramatu przez thriller policyjny aż do krwawego horroru – zostały wykorzystane w celu przedstawienia refleksji nad przy-

czynami rozpadu tradycyjnego modelu rodziny i więzi międzyludzkich oraz autodestrukcyjnymi skłonnościami młodego pokolenia. Wszystko rozpoczyna się od szokującej sceny zbiorowego samobójstwa kilkudziesięciu uczennic, które trzymając się za ręce, rzucają się pod wagon kolejki podziemnej. Śledztwo w sprawie serii tajemniczych zgonów prowadzi detektyw Kuroda (Ryō Ishibashi), próbując znaleźć wytłumaczenie dla irracjonalnego zachowania młodych ludzi. Kolejne tropy prowadzą donikąd, toteż można przypuszczać, że chodzi o przynależność do sekty lub tajnego stowarzyszenia. Hipoteza ta nabiera szczególnego znaczenia w kontekście rzeczywistych wydarzeń – przywoływanych tu pośrednio – do jakich doszło w tokijskim metrze kilka lat wcześniej. Atak terrorystyczny zorganizowany przez członków sekty Najwyższa Prawda (Aum Shinrikyō) stał się doświadczeniem traumatycznym dla całego pokolenia Japończyków. Członkowie sekty byli ludźmi młodymi, wykształconymi, pochodzącymi z dobrych rodzin, ale nieśmiały, pozbawionymi pewności siebie, wyobcowanymi i zafascynowanymi postaciami komiksowych bohaterów, toteż łatwo ulegli wizji roztaczanej przez fałszywego proroka, zachęcającego do odrzucenia materialistycznego świata z jego konsumpcyjną ideologią i zniszczenia go za pomocą dostępnych środków technicznych, a nawet broni masowego rażenia.

Autodestrukcyjne skłonności są konsekwencją rozpacz i zniechęcenia, ale także wyrazem zagubienia i poczucia pustki duchowej. Młodzi ludzie, bohaterowie współczesnych filmów japońskich, są w konflikcie z otoczeniem, poszukują wolności, ale zmierzają ku nieuchronnej zagładzie, przekraczają granicę, dokonując czynów o skutkach nie do odwrócenia. Nierzadko szukają schronienia w wirtualnej rzeczywistości lub buntują się przeciwko światu, wybierając śmierć, gdyż nie mogą zaakceptować życia takim, jakie ono jest²⁰.

W *Kręgu samobójców*, podobnie jak we *Wszystko o Lily Chou-Chou*, kluczowych wskazówek interpretacyjnych dostarczają piosenki wykonywane przez dziewczęcy zespół Desert, w tekstach których powraca temat śmierci („Chciałabym umrzeć śmiercią piękną jak Joanna d’Arc w filmie Bressona”). Ich fani tworzą wspólnotę ludzi nieprzystosowanych, uciekających od rzeczywistości, którzy na swój sposób próbują odzyskać poczucie przynależności – nawet za cenę utraty życia. Samobójcze skłonności stały się dla nich sposobem obrony, strategią oporu przeciwko dominującym wzorcom kulturowym, które wymuszają ujednolicenie i dostosowanie się do wymogów późnokapitalistycznego społeczeństwa opartego na cyrkulacji towarów i obrazów²¹. Odzwierciedleniem postawy japońskiej młodzieży było hasło *eejanaika* („co za różnica?”), wyrażające ich stosunek do rzeczywistości wyrażający przekonania, że jakiegokolwiek działania nie ma większego sensu. Anomia, poczucie wykorzenienia i alienacja prowadzą do sytuacji granicznych, w których jedynym potwierdzeniem istnienia staje się śmierć.

Osamotnienie młodych ludzi, którzy przez Internet umawiają się na popełnienie wspólnego samobójstwa (*intānetto shūdan jisatsu*), jest wyrazem ostatecznej bezradności spo-

²⁰ Na temat znaczenia samobójstwa w kulturze japońskiej pisze Maurice Pinguet w książce *Śmierć z wyboru w Japonii*, przeł. B. Kubiak Ho-Chi, Universitas, Kraków 2007 (zob. zwłaszcza rozdział czwarty poświęcony samobójstwom wśród młodzieży).

²¹ Diagnozę taką stawia Alan Wolfe w artykule *Suicide and the Japanese Postmodern: A Postmodern Paradigm*, „South Atlantic Quarterly” 1988, vol. 87, nr 3, s. 571–589.

leczeństwa, ale również objawem głębokiego kryzysu egzystencjalnego wynikającego z zaniku poczucia „wartości życia” (*ikigai*), która dawniej łączyła się z przynależnością do wspólnoty oraz akceptacją własnego w niej miejsca²². Może dlatego też coraz większym powodzeniem cieszą się różnego rodzaju poradniki dla przyszłych samobójców, zamieszczane nie tylko w sieci, ale również publikowane w wersjach książkowych – doczekały się one nawet filmowych ekranizacji, jak choćby *Podręcznik dla samobójców* (*Jisatsu manyuaru*, 2003, reż. Osamu Fukutani), zrealizowany w paradoksalnym stylu, z chłodnym obiektywizmem i klinicznym dystansem wobec śmierci. Zbiorowe samobójstwa dotyczą zresztą nie tylko ludzi młodych, ale również starszych, zmęczonych życiem i zniechęconych, którzy pragną stworzyć wspólnotę, odzyskać na krótką chwilę to, co utracili. Przekonuje o tym Hiroshi Shimizu w filmie *Nie żyć* (*Ikinai*, 1998), satyrycznej, niepozabawionej humoru historii kilkunastu osób, które postanowiły wynająć autobus, by wybrać się na ostatnią wycieczkę przed zakończeniem życia. Najbardziej skrajnym wyrazem popędu śmierci jest tajemnicza epidemia, o której opowiada Shinji Aoyama w *Eli, Eli lema sabachthani* (*Eri eri rema sabakutani*, 2005), filmie realizującym swoisty wariant scenariusza apokaliptycznego. W świecie przyszłości rozprzestrzenia się tajemniczy wirus wywołujący tzw. syndrom Lemminga, którego objawem są wzmożone skłonności samobójcze. Przyczyny choroby pozostają nieznanne, choć niewątpliwie wiążą się z rozwojem technologicznym. W samej Japonii zarażyły się nią ponad 3 mln mieszkańców, pozostali przy życiu mają jednak nadzieję na powstrzymanie zarazy i odrodzenie ludzkości, która pogrążyła się w kryzysie duchowym²³.

Podsumowując, można zauważyć, że w przypadku młodych ludzi samobójstwo spowodowane jest nierzadko samotnością i „depresyjnym poczuciem bezużyteczności”, życie wydaje się wówczas nie do zniesienia, nie ma się szans na zmianę. Czasem wystarczy błahy pretekst, żart ze strony kolegów w szkole lub niemożność sprostania oczekiwaniom rodziców, obawa przed porażką, brak akceptacji grupy rówieśniczej lub lęk przed odpowiedzialnością, by wykonać ostatni krok i ukarać samego siebie. „Samobójstwa młodzieży wyrażają odmowę i nieumiejętność udzielenia prawidłowej, pozytywnej i postępowej odpowiedzi na pytanie o swoją tożsamość”²⁴. Można jednak stwierdzić, że ów czyn – pozbawiony silnego uzasadnienia – skierowany jest w próżnię, wyrasta bowiem z niewiary w przyszłość, niewiści do życia, depresji rozumianej jako „oziębłość serca” (*kokoro na kaze*). Samobój-

²² Od 1998 roku utrzymuje się w Japonii systematyczny wzrost liczby samobójstw, co sprawiło, że w 2004 roku ten kraj znalazł się pod tym względem na drugim miejscu wśród najbardziej uprzemysłowionych krajów świata. Samobójstwo było też najczęstszą przyczyną śmierci wśród ludzi młodych, którzy nie ukończyli 30 lat. W 2003 roku liczba zgonów w tej grupie wiekowej przekroczyła 34 tysiące. Na temat przyczyn samobójstw wśród młodzieży oraz roli nowoczesnych technologii pisze Chikako Ozawa-de Silva, *Too Lonely to Die Alone: Internet Suicide Pacts and Existential Suffering in Japan*, „Culture, Medicine and Psychiatry” 2008, nr 32, s. 516–551.

²³ Lekarstwem na syndrom Lemminga jest muzyka grana przez Stepin’ Fetchin, oparta na swobodnej improwizacji gitarowej, ale również na wykorzystaniu naturalnych źródeł dźwięku (muzyka konkretna) oraz przedmiotów, które należały do samobójców. Bohaterem filmu jest starszy mężczyzna, którego wnuczka zaraża się wirusem, poszukujący członków wspomnianego zespołu z nadzieją, że uda mu się ocalić życie dziewczyny.

²⁴ M. Pinguet, *Śmierć z wyboru w Japonii*, op. cit., s. 54.

cze skłonności wśród młodzieży są potwierdzeniem nihilizmu współczesnego społeczeństwa, wynikają z przekonania, że dawne wartości utraciły jakiegokolwiek znaczenie. W takiej sytuacji odczuwa się jedynie nicość, pustkę, apatię i przygnębienie, które przeradzają się w bezsensowną przemoc, chęć niszczenia wszystkiego i wszystkich, jak w *Błękitnej wiosnie* (*Aoi haru*, 2001, reż. Toshiaki Toyoda). „Jednostka wchodzi w konflikt ze swoją rodziną oraz rozmaitymi grupami, (...) które, być może, stały jej na przeszkodzie, ale równocześnie chroniły ją. Tymczasem jego wolność, tj. jego samotność, wystawiła go na rozpacz często kończącą się samobójstwem. Nihilizm dopełnia chwili, gdy dla człowieka nie istnieje nic innego, prócz niego samego, jest to swoisty solipsyzm”²⁵.

Bohaterowie wspomnianych filmów żyją w świecie zdesakralizowanym, pozbawionym duchowego wymiaru, odciętym od przeszłości, nie próbują zmienić tego stanu rzeczy, chcą jedynie uciec przed otaczającą pustką w alternatywną rzeczywistość. W ten sposób powstała społeczność *otaku*, wielbicieli komiksów, filmów animowanych i muzyki popularnej, żyjących w zamkniętych światach, porozumiewających się wyłącznie za pomocą elektronicznych środków przekazu, niezdolnych do zaangażowania w prawdziwe związki, bo emocjonalnie okaleczonych²⁶. Poruszają się oni w sferze fantazmatycznej, w niej szukają bezpiecznych obiektów, które mogliby obdarzyć uczuciem, czują się bowiem bezradni, a jednocześnie pragną obdarzyć kogoś namiętnym uczuciem.

Od końca lat osiemdziesiątych XX wieku coraz częściej pisano o „pokoleniu *otaku*” (*otaku sendai*), młodych mężczyznach uzależnionych od komputerów i mangi, będących wytworem społeczeństwa obfitości, z jego hedonistyczną ideologią i nastawieniem na konsumpcję, natychmiastowe zaspokojenie pragnień. Ich zachowanie tłumaczono negatywnym wpływem skrajnego indywidualizmu i partykularyzmu bądź rozpadem tradycyjnej wspólnoty i struktur rodzinnych, ale także wyczerpaniem się zaangażowania społecznego i politycznego charakterystycznego dla wcześniejszych pokoleń. Wskazywano też na zaburzenia w rozwoju psychoseksualnym, zamknięcie się w wyobrazeniach oraz obsesję na punkcie dziewięczości i niewinności, przy równoczesnym lęku przed kobiecością (tzw. „kompleks loly” – *rorikon*)²⁷. Młodzi ludzie większość czasu spędzali samotnie w domu, unikali konfrontacji ze światem zewnętrznym, ich filozofia życiowa wynikała z obranej strategii polegającej na odrzuceniu etyki pracy i norm społeczeństwa zdyscyplinowanego na rzecz przyjęcia postawy nostalgicznej lub melancholijnej, zmuszającej do podkreślania własnej odmienności²⁸. W ten sposób narodziło się pokolenie *hikikomori* – introwertyków, ludzi wycofanych z przestrzeni publicznej, rezygnujących z samorealizacji i ograniczających na długie lata swoją aktywność do czasu spędzonego przed monitorem komputera, cierpiących na chroniczną depresję.

²⁵ *Ibidem*, s. 323.

²⁶ Termin *otaku* (dosł. „twój dom”) wprowadził w 1983 roku Akio Nakamori w swoim komiksie *Otaku no kenkyū*, a spopularyzował i teoretycznie objaśnił Toshio Ōkada we *Wstępie do otakologii* (*Otakugaku nyūmon*, Shinchosha, Tōkyō 1996). W 2009 roku ukazał się angielski przekład książki Hirokiego Azumy *Otaku: Japan's Database Animals* (University of Minnesota Press, Minneapolis), w której autor tłumaczy fenomen *otaku* w kontekście postmodernizmu.

²⁷ Na objawy te zwraca uwagę Sharon Kinsella w *Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement*, „Journal of Japanese Studies” 1998, vol. 24, nr 2, s. 289–316.

²⁸ Zob. Th. Lamarre, *An Introduction to Otaku Movement*, „EnterText” 2004/2005, vol. 4, nr 1, s. 157–181.

Nie we wszystkich filmach taka postawa zostaje potępiona, czego przykładem jest *Człowiek z pociągu* (*Densha otoko*, 2005, reż. Shosuke Murakami). Bohater jest typowym *otaku*, wyobcowanym i odczuwającym lęk przed otoczeniem, żyjącym w wirtualnym świecie, w którym spotyka podobnych sobie osobników spędzających czas przed monitorem komputera. W przewrotnie skonstruowanej fabule reżyser sugeruje, że fikcja rodem z kreskówek, w której nieudacznik zmienia się w herosa, materializuje się. Młody człowiek przewycięża bowiem ograniczenia, podejmuje stanowcze kroki, nawiązuje znajomość z przypadkowo poznaną dziewczyną. Ostatnie ujęcie filmu sugeruje jednak, że romantyczny scenariusz mógł być tylko złudzeniem, wytworem wyobraźni lub projekcją życzeniową.

Bohaterowie współczesnych filmów japońskich stoją w obliczu utraty punktów odniesienia, czyli możliwości określenia własnego miejsca w świecie, co sprawia, że zaczynają żyć na pograniczu, równocześnie w wymiarze realnym i wirtualnym. W ten sposób kształtuje się w nich „schizofreniczna” struktura tożsamości, której cechą charakterystyczną jest podział wewnętrzny, rozszczepienie jaźni, przez co ciągłość i jednorodność przestają być wyróżnikami egzystencji. Młodzi ludzie muszą zmagać się z pustką wewnętrzną, frustracją, brakiem życiowych celów i nadziei na przyszłość, często szukają bezpiecznego schronienia w sztucznych światach, marząc o nawiązaniu alternatywnych więzi. Wytworem ich działania nie jest jednak rzeczywista wspólnota, a wyłącznie jej pozór, jako że bezosobowe relacje konstytuują iluzoryczną postać komunikacji, w której fizyczna i zmysłowa bliskość została zastąpiona bliskością wirtualną. Może jednak powinni wyjść poza przeciwstawienie realności i wirtualności, dostrzec możliwość przewyciężenia ograniczeń, wykorzystania techniki do zaprojektowania wtórnego środowiska i stworzenia nowej formy zbiorowej świadomości oraz przekroczenia indywidualizmu, jak chciał tego Marshall McLuhan, zapowiadając przed laty powstanie globalnej wioski?

Krzysztof Loska

Technological Imagination and the Question of Identity in Contemporary Japanese Cinema

Popular convictions as to character of Japanese culture are dominated by the orientalist stereotypes that include self-contradicting images of a society that is traditional and at the same time modern and technology-based. The ambiguous portrait of Japan seems to a certain extent justified, if one takes into account the transformation that took place throughout the 20th century and which gave rise to a new model of culture that was shaped thanks to a unique combination of various elements, both native and foreign. I am planning to focus on the impact of the mass media on the awareness and an everyday life of the Japanese people. Besides, I am going to consider the extent as to which the new environment has been transformed by the information revolution. For my research I shall use the contemporary cinema which perfectly reflects cultural issues of the nation in the process of the vehement social change, and which shows the hopes and fears of the future.