

Andrzej Pitrus

Dark Water: z Zatoki Tokijskiej do East River i z powrotem

Kōji Suzuki jest obecnie najpopularniejszym pisarzem japońskim tworzącym w obrębie konwencji literatury grozy. Bardzo często porównuje się go do Stephena Kinga, co jednak nie wydaje się do końca słuszne. Twórca ten odcina się bowiem od tego rodzaju inspiracji, utrzymując, że próbował wprawdzie czytać prozę Kinga, ale szybko zrezygnował¹. Kōji Suzuki nie zainteresował się zresztą nie tylko twórczością autora *Lśnienia*, ale w ogóle literackim horrorem. Wśród swoich inspiracji wymienia przede wszystkim Sartre'a i Hemingwaya oraz innych autorów „wysokiej” literatury amerykańskiej i europejskiej.

Książki Kōjiego Suzukiego są w istocie przypadkami granicznymi: wykorzystują kostium horroru, ale jednocześnie dotyczą złożonych problemów, rzadko obecnych w literaturze popularnej. Wypowiedzi twórcy *Ringu* postrzegane są jako jeden z najważniejszych głosów w dyskusji na temat roli mężczyzny we współczesnym społeczeństwie japońskim². Kōji Suzuki nie tylko publikuje eseje na ten temat, sięgając do własnych doświadczeń ojca dwóch córek, ale także przemycia treści związane z tym problemem do sprzedawanych w wielkich nakładach powieści. Choć trudno byłoby go nazwać przedstawicielem literackiej awangardy, nie unika eksperymentów. Czasem są one dość kontrowersyjne i prowokacyjne: jedna z jego powieści została wydrukowana na rolce papieru toaletowego³.

¹ Por. Wywiad dla „Japan Review”, http://www.japanreview.net/interview_Koji_Suzuki.htm.

² Por. np. *Asian Masculinities. The Meaning and Practice of Manhood in China and Japan*, Routledge, red. Louie Kam, Morris Low, New York 2003, s. 246.

³ Chodzi o powieść pod tytułem *Drop* wydaną w 2009 roku.

Choć sukces przyszedł już we wczesnych latach dziewięćdziesiątych, prawdziwy rozgłos Kōji Suzuki zyskał dzięki filmowym adaptacjom swoich dzieł. Najśłynniejsza z nich to oczywiście *Ring* – seria obejmująca kilka części i wersji nakręconych w Japonii, Korei, a także Stanach Zjednoczonych. Co ciekawe, pierwsza adaptacja książki powstała już w roku 1995. Był to telewizyjny film pod tytułem *Ringu: Kanzen – ban*. Chisui Takigawa pozostał w nim stosunkowo wierny powieści: inaczej niż w późniejszej o trzy lata wersji kinowej główny bohater jest tu – tak jak w oryginale literackim – mężczyzną. Jednak to realizacja Hideo Nakaty uważana jest za najbardziej wartościową.

Filmowcy zainteresowali się także innymi utworami japońskiego pisarza. Do chwili obecnej powstało dwanaście filmów, a zapowiadane są dalsze – między innymi trzecia, a w zasadzie czwarta, jeśli doliczymy prequel zatytułowany *Ring O*, część opowieści o nawiedzanej kasecie wideo. Są wśród nich filmowe wersje *Spirali*, opowiadania *Dream Cruise* oraz dwa warianty *Dark Water* – na podstawie noweli otwierającej tom pod tym samym tytułem⁴. Obydwa filmy – zarówno japoński, jak i amerykański – są dość podobne pod względem fabularnym, choć oczywiście występują różnice, wynikające między innymi z odmienności scenerii. Są to przy tym adaptacje fragmentaryczne, traktujące opowiadanie jako odrębną zamkniętą całość, co w oczywisty sposób zmienia sens pierwowzoru literackiego. Nie mamy tu bowiem do czynienia z typową „kolekcją”, ale z całością, w której siedem opowieści zostało zamkniętych klamrą – prologiem i epilogiem. Choć wszystkie opowiadania są niezależne pod względem fabularnym, łączy je wątek wody odgrywającej w każdym wypadku istotną rolę. Ale nie tylko.

Kōji Suzuki przyjął konwencję, która nawiązuje do tradycji japońskiej literatury niesamowitej. *Dark Water* bowiem to rodzaj współczesnej wersji *Opowieści księżycowych*⁵ – osiemnastowiecznego zbioru składającego się z dziewięciu historii będących przeróbkami chińskich opowiadań z czasów dynastii Ming. Akinari Ueda, uważany za jednego z najważniejszych pisarzy okresu Edo, skonstruował utwór pod wieloma względami wyjątkowy i nowatorski. Nie podejmując jego dokładniejszej analizy, warto przypomnieć, że twórcy udało się połączenie poetyki fantastycznej

⁴ W języku angielskim opowiadanie nosi tytuł *Floating Water*, tom natomiast nazywa się tak jak film Nakaty i późniejsza wersja anglojęzyczna zrealizowana przez Waltera Sallesa. W Japonii zbiór opowiadań ukazał się pod tytułem *Honogurai mizu no soko kara*, co należy przetłumaczyć jako *Z otchłani mrocznej wody*. Pierwsza nowela to *Fuyū suru mizu*. W tym wypadku angielskie tłumaczenie jest dosłowne. Oznacza to bowiem *Woda, która płynie*. Por. Koji Suzuki, *Dark Water*, Harper Collins, London 2006.

⁵ Takie tłumaczenie tytułu ugruntowane zostało przez film Kenji Mizoguchiego z 1953 r. W rzeczywistości tytuł jest bardziej złożony. Pisze o tym tłumacz i redaktor angielskiego wydania Leon Zolbrod. Proponuje on angielski tytuł w brzmieniu *Tales of Moonlight and Rain*. Por. Akinari Ueda, *Ugetsu Monogatari. Tales of Moonlight and Rain. A Complete English Version of the Eighteenth-Century Japanese Collection of Tales of the Supernatural*, przeł. i red. Leon M. Zolbrod, University of British Columbia Press, Vancouver 1974, s. 19. Tom opowiadań Uedy ukazał się w polskim przekładzie Wiesława Kotańskiego pod tytułem *Po deszczu przy księżycu* (Ossolineum 1968).

z realistycznym opisem, bardzo mocno osadzonym w rzeczywistości historycznej. Kōji Suzuki podąża podobną ścieżką i dokonuje uwspółcześnienia strategii sprzed lat. Jego cykl opowiadań, będący do pewnego stopnia wariantem kilkuwatkowej powieści, łączy dwie perspektywy – realistyczną i fantastyczną. W prawie wszystkich opowiadaniach – oprócz jednego – pojawia się jakiś akcent nadnaturalny. Zawsze pozostaje on niejako w tle, bardzo delikatnie zarysowany, a na plan pierwszy wysuwa się historia osadzona w rzeczywistości. Należy także pamiętać, że *Dark Water* zawiera pewne tropy autotematyczne, wynikające z faktu, że poszczególne historie przedstawione są jako fikcjonalne opowiadania, które „rodzą się” na oczach czytelnika, tracąc tym samym swoją „przezroczystość”. Ich wewnątrztekstową „autorką” jest Kayo wymyślająca niesamowite opowieści dla swojej wnuczki Yuko. Inspiracją są dla niej przedmioty-odpady unoszące się na falach w Zatoce Tokijskiej.

Zaproponowana przez pisarza rama modalna została skonstruowana w interesujący sposób. Oto bowiem same opowieści zaprezentowano w trybie, w którym instancja narracyjna nie zostaje ujawniona. O tym, że to Kayo jest ich autorką, wiemy w istocie tylko z prologu, musimy się także domyślać, jaki przedmiot stał się punktem wyjścia dla poszczególnych historii. W *Płynącej wodzie* jest to zapewne czerwona plastikowa torebka należąca do tragicznie zmarłej dziewczynki.

W otwierającym tom opowiadaniu pojawia się także – co warte jest w tym miejscu odnotowania – jeszcze jeden trop wskazujący na refleksyjność tekstu. Bohaterka przeżywa załamanie nerwowe, spowodowane z jednej strony rozstaniem z mężem, z drugiej doświadczeniem „tekstowej” przemocy. Yoshimi pracowała jako korektorka w wydawnictwie i zmuszona była czytać książki przepełnione brutalnymi opisami. Istnieje więc pewne prawdopodobieństwo, że tajemnicze wydarzenia, jakich była świadkiem, to jedynie wytwory jej wyobraźni.

Kōji Suzuki staje się więc kontynuatorem tradycji, której elementami na gruncie kultury Zachodu są *Dekameron* i *Opowieści kanterberyjskie*, na gruncie japońskim zaś wspomniane *Opowieści księżycowe*. Istotnym kontekstem jest też dla niego *kaidan* – japońska opowieść grozy, pochodząca także z okresu Edo i również mająca swoje korzenie w tradycji chińskiej. Tradycyjne opowieści o duchach były najczęściej wykorzystywane podczas partii gry *hyakumonogatari kaidankai*, którą można uznać za zapowiedź dzisiejszych gier fabularnych. Kōji Suzuki nie tylko dokonał uwspółcześnienia tradycyjnych wątków, ale także zachował niezwykle istotny element performatywny. Jak już bowiem wspomniałem wcześniej, jego opowieści nie są przezroczystymi narracjami, ale opowiadaniem mającymi w samym tekście konkretnego autora i odbiorcę. Do *kaidan* pisarz ten nawiązywał już w *Ringu*, gdzie rozwiązania z klasycznej opowieści o duchach zostały zderzone z obszarem współczesnych technologii.

Dwie adaptacje *Dark Water* należy rozpatrywać nie tylko w relacji, jaka zachodzi między nimi a dziełem literackim, ale także pomiędzy samymi filmami. Mamy tu raczej do czynienia z adaptacją i jej remakiem – reinterpretacje poczynione przez Sallesa dotyczą bowiem nie tyle opowiadania, co japońskiej wersji filmowej.

Hideo Nakata, a za nim autor wersji amerykańskiej, przyjął strategię stosowaną często w wypadku przenoszenia na ekran krótkich utworów literackich. Scenariusz rozbudowuje niektóre wątki, by wzbogacić niezbyt skomplikowaną fabułę oryginału. Filmowcy jednak w znikomym stopniu odwołali się do innych fragmentów tomu i zrezygnowali z ramy wyznaczanej przez prolog i epilog. Jedynym istotniejszym nawiązaniem jest wykorzystanie dość istotnego motywu z opowiadania pod tytułem *Akwarele*.

Opowiadanie *Plynąca woda* jest raczej krótkie i charakteryzuje się fabularną zwartością. Jego bohaterka wprowadza się do taniego mieszkania w siedmiopiętrowym bloku. Ma to być początkiem jej nowego życia – odtąd, po rozstaniu z mężem, ma samotnie wychowywać córkę. Yoshimi nie jest zadowolona z nowego lokum, ale nie ma wielkiego wyboru. Z kranu płynie tam mętna woda o dziwnym smaku, a stan budynku nie zapewnia ani komfortu, ani bezpieczeństwa. Pewnego dnia jej córka dostaje się na niezabezpieczony dach budynku, gdzie znajduje plastikową torebkę z kilkoma zabawkami. Chce zatrzymać zdobycz, matka jednak oddaje ją dozorczy, który ma znaleźć właścicielkę. Ikuko godzi się ze stratą, ale torebka wraca w jej ręce, jakby jej poprzednia właścicielka chciała coś dziewczynce zakomunikować. Okazuje się, że tajemniczy przedmiot należał do jej rówieśnicy, która zaginęła bez wieści dwa lata wcześniej. Teraz być może jej ciało spoczywa na dnie zbiornika, z którego mieszkańcy bloku czerpią wodę pitną.

Kōji Suzuki, wzorem mistrzów *kaidan*, skupia się przede wszystkim na budowaniu atmosfery. Jego opowiadanie oparte jest na niedomówieniach: w budynku dzieją się tajemnicze rzeczy, ale nawet sama bohaterka stara się dla nich znaleźć racjonalne wytłumaczenie. W finale, domyślając się, co mogło wydarzyć się wcześniej na dachu budynku, wsiada do taksówki, która ma ją zawieźć do hotelu, w którym wraz z córką spędzi spokojną noc.

Filmy są zdecydowanie bardziej złożone, budują napięcie i atmosferę w nieco inny sposób. Hideo Nakata postawił na konstruowanie atmosfery grozy biorącej się z podwójnego osaczenia bohaterki – z jednej strony jest ona obiektem ataków męża, pragnącego udowodnić, że jako osoba nie zrównoważona psychicznie nie może sprawować opieki nad dzieckiem. Z drugiej – w jej otoczeniu mają miejsce tajemnicze awarie – z kranu płynie brudna woda, w której dodatkowo Yoshimi znajduje włosy, a sufit w sypialni przecieka, co uniemożliwia normalne życie w zdewastowanym mieszkaniu. Motywy te – o czym była mowa wcześniej – zostały przeniesione z przedostatniej noweli tomu zatytułowanej *Akwarele*. Nie na zasadzie prostego połączenia kompletnych wątków, lecz raczej w charakterze śladu. W *Akwarelach* mamy bowiem do czynienia z historią zespołu teatralnego przygotowującego się do wystawienia spektaklu w budynku, w którym niegdyś znajdowała się wielopoziomowa dyskoteka. Awaria sieci kanalizacyjnej sprawia, że dochodzi do przecieku zagrażającego bezpieczeństwu aktorów i spektaklu. Jego przyczyną jest zatkanie instalacji w jednej z toalet – kiedy jednak dochodzi do pełnej napięcia kulminacji, okazuje się, że próby usunięcia usterki są... częścią

spektaklu. Hideo Nakata nie decyduje się na podważenie spójności świata przedstawionego, zadowalając się „naskórkowym” przeniesieniem pewnych tropów – przede wszystkim dla osiągnięcia sugestywnego efektu wizualnego.

W japońskiej adaptacji filmowej nacisk od razu zostaje położony na postać Ikuko. W pierwszej scenie dziewczynka, po którą nikt nie zgłosił się do szkoły, ze smutkiem spogląda przez mokrą od deszczu szybę. W drugiej scenie dochodzi do konfrontacji jej matki z prawnikami ojca, którzy wypytują Yoshimi o załamanie nerwowe spowodowane lekturą przepełnionych przemocą powieści. Kolejna scena ukazująca poszukiwanie mieszkania także rozgrywa się w deszczu. Woda jest w filmie Hideo Nakaty wszechobecna. Zawsze zwiastuje coś niepokojącego: kałuża w windzie jest dowodem, że pośrednik w sprzedaży nieruchomości kłamie na temat stanu technicznego budynku; już pierwszej nocy na suficie sypialni pojawia się plama, a bohaterka odkrywa, że woda z kranu nie nadaje się do picia.

Odwołanie się do symboliki wody wydaje się nieprzypadkowe. Woda jest bowiem w kulturze japońskiej niezwykle istotna. Utożsamia się ją z pierwiastkiem żeńskim, bezkształtnym i nietrwałym. Wiąże się także z pojęciem przepływu zaszyfrowanym – co ciekawe – już w samym tytule opowiadania, które stało się podstawą scenariusza *Dark Water*. Żywioł ten (określany mianem *sui* albo *mizu*) jest jednym z pięciu podstawowych elementów konstytutywnych świata. Pozostałe to ziemia, ogień, wiatr oraz przestrzeń (czasem też tłumaczone jako niebo).

Kąpiąca woda jest więc nie tylko efektownym motywem wizualnym, ale także koresponduje z głębszym wymiarem filmu – jego pierwsze sceny sygnalizują, że podstawowym tematem będzie relacja matki i córki. Yoshimi, po rozpadzie małżeństwa i przezwyciężeniu kryzysu psychicznego, musi udowodnić, że jest w stanie podjąć rolę samotnej matki i dać córce poczucie bezpieczeństwa.

Konwencja horroru wydaje się więc do pewnego stopnia kostiumem. Reżyser skupia się na sytuacjach ukazujących bezradność bohaterki, która nie potrafi odnaleźć się w nowej sytuacji, a także pogodzić pracy z opieką nad dzieckiem. Wielokrotnie spóźnia się do szkoły, narażając Ikuko na stres. Zdarza się, że nauczycielka dziewczynki musi kontaktować się z jej ojcem, nie mogąc dodzwonić się do Yoshimi. Wątek ten jest tu zdecydowanie bardziej rozbudowany niż w opowiadaniu zaczynającym się sceną, w której Ikuko proponuje mamie, by wspólnie bawiły się fajerwerkami. W filmie następuje to znacznie później, kiedy widz zna już relacje między postaciami i rozpoznaje podstawowe konflikty przedstawione w dziele. Ale Hideo Nakata nie lekceważy także tych elementów, które sprawiają, iż jego film pozostaje osadzony w konwencji tradycyjnej japońskiej opowieści o duchach – nawet w większym stopniu niż literacki pierwowzór⁶.

⁶ Należy jednak pamiętać, że Kōji Suzuki także daje czytelnikowi sygnały, które każą postrzegać jego tekst jako pewnego rodzaju kontynuację tradycji klasycznych opowieści o duchach. Podkreśla on na przykład, że akcja opowiadania rozgrywa się w sierpniu. To właśnie w tym miesiącu przypada święto Obon, podczas którego oddaje się cześć duchom – opiekunom rodzin. Por. np. Kenneth Chen, *Filial Piety in Chinese Buddhism*, „Harvard Journal of Asiatic Studies” 1968, s. 88.

Wyraźnie pobrzmiewają tu echa opowiadań o tak zwanych *yūrei*⁷. Są to istoty, które – w pewnym uproszczeniu – można określić mianem duchów. Inaczej jednak niż w tradycji zachodniej – mają one postać materialną i mogą podejmować różnego rodzaju działania w świecie żywych. *Yūrei* powstają jako efekt transformacji *reikon* – japońskiego odpowiednika duszy. Każdy człowiek posiada *reikon*, który opuszcza ciało po śmierci. Jeśli odprawione zostaną wszystkie stosowne rytuały – ten dobry duch staje się opiekunem swojej rodziny. W wypadku jednak, kiedy obrządek nie zostanie zrealizowany we właściwy sposób – duch staje się niebezpiecznym upiorem niosącym strach i śmierć. *Yūrei* stają się często dusze zmarłych, którzy doświadczyli różnego rodzaju krzywd, na przykład zostali w sposób skrytobójczy zamordowani albo przeżyli poważny zawód miłosny.

Określenie *yūrei* ma charakter ogólny i odnosi się do wszystkich złośliwych upiórów. Mogą one mieć postać męską lub żeńską. Najczęściej jednak w literaturze i sztuce pojawiają się postaci kobiece, które wyobrażane są przeważnie w zgodzie z wizerunkiem zaproponowanym przez osiemnastowiecznego artystę Maruyama Ōkyo. Jego grafika *Duch Oyuki* (1750) należy do gatunku *ukiyo-e*⁸ i przedstawia kobietę w białej szacie z długimi, czarnymi i rozpuszczonymi włosami. Dolna część jej ciała została wtopiona w tło, co miało sugerować, iż przedstawiona postać należy do dwu sfer jednocześnie: w świecie żywych jest zjawą mającą materialną postać, ale jednocześnie jest duchem szukającym ukojenia. Ten rodzaj przedstawienia jest obecny w japońskiej kulturze także dzisiaj: zjawy są przeważnie kobietami, często – na przykład w filmach – ich wizerunki są rozmazane i nieostre (choćabyż w wielu scenach *Ringu*), zawsze mają długie rozpuszczone włosy. Szczególnie ważny jest ostatni element: przywiązane do tradycji japońskie kobiety mają przeważnie długie włosy, ale zawsze upinają je za pomocą ozdobnych szpilek. Rozpuszczone włosy są znakiem, że kobieta jest martwa – misternie układane fryzury były bowiem rozplatane po śmierci. Jednocześnie tego rodzaju przedstawienia *yūrei* wynikało z fałszywego skądinąd przekonania, że włosy i paznokcie rosną nawet kilka tygodni po zgonie.

⁷ Por. np. Michiko Iwasaka, Barre Toelken, *Ghosts and the Japanese: Cultural Experiences in Japanese Death Legends*, Utah State University Press, Logan 1994.

⁸ *Ukiyo-e* (jap. „obrazy przepływającego świata”) to rodzaj japońskiego drzeworytu, który rozwinął się od połowy XVII w. do początków ery Meiji. Ukazywały one życie tzw. „przepływającego świata” – dzielnic rozrywki powstających w wielkich miastach. Pracom tym przypisywano czasem charakter pornograficzny. W istocie miały one często rewolucyjny charakter pod względem obyczajowym. Maruyama Ōkyo był najprawdopodobniej pierwszym japońskim artystą portretującym nagie modelki. Drzeworyt był jednym z trzech najważniejszych elementów kultury *ukiyo*, obok teatru kabuki i popularnej literatury *kibiyoshi*. Należał też, jako przejaw kultury mieszczańskiej, do zjawisk fundamentalnych dla kształtowania się kultury popularnej. *Ukiyo-e* to bowiem także zapowiedź dzisiejszego komiksu. Por. np. Jolanta Tubielewicz, *Historia Japonii*, Zakład Narodowy imienia Ossolińskich, Wrocław 1984, s. 311–312. W polskiej literaturze pojawia się także termin „obraz świata, który przemija” będący alternatywnym tłumaczeniem japońskiego *ukiyo-e*. Por. np. Zofia Alberowa, *O sztuce Japonii*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1983, s. 126.

W *Dark Water* mamy do czynienia z przywołaniem jednego z najbardziej rozpowszechnionych *yūrei*. Choć w istocie nie do końca.... Należy bowiem od razu zaznaczyć, że w filmie Hideo Nakaty zjawia ta występuje w nieco zmodyfikowanej postaci. Mitsuko nawiedzająca dom bohaterów jest z jednej strony typowym przykładem *onryō* – ducha szukającego sprawiedliwości, a także zemsty. Zwykle jest to jednak postać dorosłej kobiety. Duchy dzieci to częściej *zashiki-warashi*, które są jedynymi praktycznie nieszkodliwymi *yūrei*. Nie czynią one bowiem niczego złego, ograniczając się do stosunkowo niewinnych psot. Według niektórych są wręcz pożądane i z upodobaniem zamieszkują w wygodnych dużych domostwach, przynosząc im – mimo pewnej dokuczliwości – szczęście.

Kōji Suzuki i Hideo Nakata traktują ten typ postaci w sposób przewrotny i nieco ironiczny. Mitsuko jest dzieckiem, ale jednocześnie „dorosłym” upiorem przynoszącym strach i doprowadzającym Yoshimi do obłądzenia i śmierci. Mieszkanie, w którym znajdują schronienie matka i córka, dalekie jest natomiast od „wymogów” *zashiki-warashi*.

W bardzo interesujący sposób opowiadanie i jego japońska adaptacja podejmuje grę z kulturą popularną. Obydwa teksty sięgają – o czym była mowa wcześniej – do jej źródeł na gruncie japońskim, ale jednocześnie odwołują się do współczesnego wariantu kultury masowej. Widoczne jest to przede wszystkim w filmie. O ile bowiem opowiadanie przyjmuje raczej perspektywę osoby dorosłej, o tyle w filmie bardzo wyraźnie podkreślona zostaje swoista chwiejność dyskursu. Hideo Nakata nie określa bowiem jednoznacznie, czyją traumę obrazuje film: z jednej strony to Yoshimi zmagająca się ze swoją słabością wynikającą z rozpadu małżeństwa i wcześniejszego kryzysu psychicznego, z drugiej jej „spadkobierczynią” zostaje sześciolatka Ikuko⁹. Nakierowanie uwagi na tę postać pociąga za sobą ciekawe skojarzenia, wprowadzone do utworu dzięki użyciu ważnego rekwizytu związanego ze sferą dziecięcej popkultury.

W wersji literackiej znakiem obecności zmarłej Mitsuko Kawai jest czerwona torebka z podobizną Hello Kitty – postaci stworzonej przez firmę Sanrio w 1972 roku. Kitty – schematycznie naszkicowana biała kotka z czerwoną kokardką na głowie – pojawiła się najpierw na niewielkich portmonetkach dla japońskich dziewczyn, by wkrótce zaważać wyobraźnię milionów dzieci na całym świecie. Wizerunek Hello Kitty, który stał się częścią młodzieżowej subkultury *kawaii*, charakteryzującej się programową infantylnością i „przesłodzeniem”, miał kojarzyć się z wartościami rodzinnymi – biała kotka ma bowiem kochających rodziców i bliźniaczkę o imieniu Mimi, która różni się od siostry jedynie kolorem stroju i umiejscowieniem kokardki. Postać, podobnie jak Barbie, budzi spory

⁹ Bardzo wyraźnie podkreślone to zostało w epilogu, w którym Ikuko – jako nastolatka – spotyka w pustym mieszkaniu ducha swojej matki. Epilog ten nie ma odpowiednika w pierwowzorze literackim.

i kontrowersje. Z jednej strony oskarżana jest o szerzenie złego smaku¹⁰, z drugiej – w 1983 roku przyznano jej tytuł dziecięcego ambasadora UNICEF.

Kōji Suzuki nie rozwija motywu Hello Kitty i nie buduje na odniesieniach do niej dodatkowych znaczeń. Prawdopodobnie pisarz przywołał właśnie tę postać tylko z uwagi na jej niesłabnącą popularność wśród dzieci. Łatwo było sobie więc wyobrazić, dlaczego mała bohaterka opowiadania tak bardzo chce zatrzymać torebkę z wizerunkiem ulubionej kotki. Inaczej jest w filmie: Hideo Nakata nie wykorzystał Hello Kitty w sposób dosłowny. Stało się tak zapewne z przyczyn prawnych, być może nie zabezpieczono umowy z właścicielami praw autorskich. Jednocześnie reżyser uruchomił interesujący ciąg skojarzeń i przesunięć. Na torebce, którą znajduje Ikuko, narysowana jest postać kojarząca się z Kitty (choć jest to raczej królik niż kotka), podpisana dodatkowo „Mimiko”. Przywodzi to na myśl imię siostry Kitty – Mimi. Tu jest ono wzbogacone o przyrostek -ko, który może być różnie interpretowany. Występuje on często w imionach żeńskich¹¹ i nie musi mieć konkretnego znaczenia. Jednocześnie „ko” (子) oznacza po prostu „dziecko”. Paradoksalnie jednak przyrostek -ko był – co w sposób wyczerpujący przedstawia Lafcadio Hearn¹² – wykorzystywany jako forma grzecznościowa przy zwracaniu się do kobiet o wyższym statusie społecznym, stanowiąc bardziej elegancki odpowiednik przyrostka -san, odnoszącego się do kobiet niższego stanu. Gra, która została tu wprowadzona, w interesujący sposób koresponduje z charakterem postaci, która pozostaje dzieckiem, ale jednocześnie jest funkcjonalnie kobietą-demonem.

Podobnie jak Mimi jest siostrą bliźniaczką Hello Kitty, Ikuko – na płaszczyźnie symbolicznej – może być postrzegana jako siostra zmarłej tragicznie Mitsuko. W jednej ze scen zamykających film dziewczynki dosłownie stapiają się w jedność: matka pragnąca chronić swoją córkę z przerażeniem odkrywa, że trzyma w ramionach rozkładające się ciało demona. Film jednak zawiera rodzaj rozumowego wytłumaczenia, które przynosi z sobą postać prawnika, któremu – przynajmniej na chwilę – udaje się przywrócić racjonalny porządek. Na tym poziomie film pozostaje opowieścią o traumie macierzyństwa. Ani na moment nie traci jednak wymiaru fantastycznego – w sposób wyrafinowany rozpiętego między tradycją a współczesnością.

Amerykańska wersja *Dark Water*, wyświetlana w Polsce pod chybionym tytułem *Fatum*, jest – co podkreślałem już wcześniej – raczej reinterpretacją filmu Hideo Nakaty niż nową adaptacją opowiadania. W czołówce zaznaczono jednak dwa źródła: zarówno japoński film, jak i utwór Kōjiego Suzukiego. Choć zarys

¹⁰ O „karierze” Hello Kitty pisał m.in. The Independent. Por. <http://www.independent.co.uk/news/world/asia/top-cat-how-hello-kitty-conquered-the-world-831522.html>.

¹¹ Por. np. Albert J. Koop, Inada Hogitaro, *Japanese Names and How to Read Them*, Routledge, London 2005.

¹² Lafcadio Hearn, *Shadowings*, Little, Brown and Company, Boston 1900, s. 119.

fabularny jest podobny, warto wskazać różnice, których obecność jest oczywista. Akcja filmu rozgrywa się bowiem w Stanach Zjednoczonych.

Film otwiera krótki prolog osadzony w 1974 roku w Seattle. Siedmioletnia Dahlia czeka bezskutecznie na swoją matkę, która spóźnia się, by odebrać ją ze szkoły. Później dowiadujemy się, że zaniedbania miały poważniejszy charakter – dziewczynka była molestowana przez ojca i zaniedbywana przez matkę alkoholicką. Po kilku minutach przenosimy się do czasów współczesnych. Nowy Jork. Dahlia rozstaje się z mężem, dochodzi do gwałtownej sprzeczki między małżonkami, którzy w obecności prawników kłócą się o przyznanie opieki nad małą Cecilą. Kyle decyduje się przenieść do Jersey City, Dahlia wybiera tanie mieszkanie na Roosevelt Island. Miejsce to jest znaczące i nieprzypadkowe. Wyspa znajduje się w połowie dużego i ważnego mostu Queensboro łączącego Manhattan i Queens. Nie jest jednak dostępna dla pojazdów nim przejeżdżających. Mieszkańcy mogą korzystać z metra albo linowego tramwaju. Na samej Roosevelt Island transport zapewniają autobusy, innych pojazdów jest tam bardzo niewiele. Większość budynków to lokale komunalne – sytuacja ta zmienia się dopiero od niedawna¹³. Z całą pewnością wyspa nie jest w świecie przedstawionym filmu „dobrym adresem” – życie na niej związane jest z niedogodnościami i poczuciem izolacji. W XIX wieku znajdował się tam także przytułek dla psychicznie chorych, później zamieniony w szpital ogólny, a od połowy XX wieku popadający w ruinę. Mogło to sprzyjać powstawaniu „miejskich legend” i budowaniu – nieuzasadnionej skądinąd – złej sławy tego miejsca.

Wydarzenia przedstawione w filmie Sallesa korespondują na ogół z japońskim horrorem. Cecilia (odpowiedniczka postaci Ikuko) znajduje tu plecak z – tym razem oryginalnym – wizerunkiem Hello Kitty. Nadzieja, że stanie się jego właścicielką, sprawia, że przekonuje się do nowego miejsca zamieszkania. Salles jednak w oczywisty sposób rezygnuje z wątków typowo japońskich, których obecność byłaby w filmie nieuzasadniona. Stąd też możemy mówić tu o adaptacji „wykorezowanej”, w której wątki fabularne zostały wpisane w zupełnie nową scenerię.

Film jest – przynajmniej do pewnego momentu – zdecydowanie bardziej zracjonalizowany. Bohaterka, zmagająca się z traumatyczną przeszłością, jest dość silną postacią. Wydaje się, że uda jej się pokonać demona i odnaleźć równowagę. Tak się jednak nie dzieje: film ma w pewnym sensie dwa zakończenia. Na płaszczyźnie „realistycznej” udaje się przywrócić pierwotny porządek. W następującym później fantastycznym finale Dahlia ginie. Jej córka spotka się z nią jeszcze raz w epilogu: widzi ją windzie, ostatecznie opuszczając wraz z ojcem nawiedzone mieszkanie.

¹³ Charakter wyspy zmienił się radykalnie w 2006 r. (film Sallesa pochodzi z roku 2005), kiedy uruchomiony został luksusowy kompleks mieszkalny Riverwalk, w którym mieszkają przeważnie młodzi, zamożni ludzie z Manhattanu. Wysokiej klasy apartamenty mieści teraz także Octagon – niegdyś przytułek dla psychicznie chorych.

Mimo pewnych niekonsekwencji, wynikających w dużej mierze ze wspomnianego wcześniej kulturowego wykorzenienia amerykańskiej wersji *Dark Water*, film wydaje się dość oryginalny i niebanalny. Zaskoczeniem jest brak happy endu, nie tylko na poziomie czysto fabularnym, ale także symbolicznym. W finale podważeniu ulega pozycja matki, z którą widz utożsamia się w większym stopniu niż z postacią Kyle'a ukazanego – zwłaszcza w pierwszej części filmu – w sposób zdecydowanie nieprzychylny.

Ciekawie wypada także połączenie tropów rodem z kina gatunków z płaszczyzną realistyczną. Nie bez znaczenia była tu osoba reżysera. Pochodzący z Brazylii Walter Salles przynależy do kręgu kina autorskiego, a *Fatum*. *Dark Water* jest jedynym w jego dorobku utworem gatunkowym. Dążąc do pewnego uprawdopodobnienia historii opowiedzianej w filmie, twórca inaczej charakteryzuje postać bohaterki. W filmie japońskim przechodziła ona załamanie nerwowe, którego źródłem były lektury – będące, z uwagi na powtarzający się proces ich czytania, współczesnym wariantem *hyakumonogatari kaidankai*. U Sallesa źródłem traumy, wzmocnionej podobnie jak w wersji Hideo Nakaty przez rozpad małżeństwa, są doświadczenia dzieciństwa. Wprowadza to rodzaj „psychoanalitycznego klucza” często występującego w horrorach z zachodniego kręgu kulturowego. Jednocześnie trop ten dał twórcy możliwość wprowadzenia toposu dysfunkcyjnej rodziny – dotyczący nie tylko Dahlii, ale także innych postaci świata przedstawionego.

W amerykańskim filmie zmarła dziewczynka ma na imię Natasza i pochodzi z mieszanej amerykańsko-rosyjskiej rodziny. Wprowadza to dodatkowo motyw obcości, nakładający się tu na wątek będący niejako powtórzeniem historii Dahlii. Natasza także została odtrącona przez skłóconych i zaniedbujących ją rodziców. Pozostawiona bez opieki wpadła do zbiornika z wodą, który nie został należycie zabezpieczony przez dozorcę budynku.

Inaczej wygląda również postać prawnika reprezentującego interesy bohaterki. W japońskim filmie jest on postacią wnoszącą porządek, w wersji amerykańskiej to postać bardziej złożona, choć mająca przecież drugoplanowy charakter. Jeff Platzer, grany przez znakomitego Tima Rotha, to najciekawszy i najbardziej wyrazisty protagonista w filmie. W rozmowie z bohaterką kilkakrotnie kłamie na temat swojej rodziny, której w istocie nie posiada, chcąc być może stać się bardziej wiarygodnym w oczach klientki, którą w istocie próbuje wykorzystać.

Wątek rodziny pojawia się tu na jeszcze jednym – być może najbardziej wyrafinowanym – poziomie. Walter Salles, chcąc zrekonstruować dynamikę oryginalnego filmu – poszukiwał zapewne jakiegoś elementu intertekstualnego, który mógłby zastąpić rozwiązania z filmów Hideo Nakaty. Tam komponent intertekstualny był oparty na odniesieniach specyficznie japońskich, stąd niemożliwe było mechaniczne jego przetransponowanie. Reżyser zdecydował się w zamian na nawiązanie do filmu pochodzącego z zachodniego kręgu kulturowego, który jest niejako „wzorcem metra” dla horroru zbudowanego na wątku traumy rodzinnej. Przy-

wołanym utworem jest *Nie oglądaj się teraz* (*Don't Look Now*, 1973) – film wykorzystujący kilka tropów korespondujących z *Fatum*. Także w znakomitym dziele Nicolasa Roega punktem wyjścia jest śmierć dziecka, również tam dziewczynka tonie, co – do pewnego stopnia – wynika z braku opieki ze strony rodziców. Salles włączył do filmu kilka scen, których charakter bardzo przypomina niezapomniane obrazy z brytyjskiego thrillera. Zarówno Cecilia, jak i Natasza w kilku scenach ubrane są w charakterystyczny czerwony płaszczek kojarzący się jednoznacznie z tym, który miała na sobie w chwili wypadku córka Johna z filmu Roega. Dodatkowo scena utonięcia Nataszy stylizowana jest na analogiczny fragment z *Nie oglądaj się teraz*. Nawiązań dopatrywać się można także w kilku innych fragmentach, między innymi w scenie, w której Dahlia zbliża się do swojej córki okrytej szlafrokiem z kapturem, a widz spodziewa się, że wydarzy się coś przerażającego.

Wprowadzenie do filmu elementu intertekstualnego tworzy ciekawą korespondencję z filmem Hideo Nakaty. Jest jednocześnie świadectwem, że ambicją twórców było przede wszystkim stworzenie interesującego i na swój sposób wyrafinowanego utworu gatunkowego, który w sposób świadomy – a czasem nawet samoświadomy – bawi się konwencjami. I to jest być może najważniejsza wspólna cecha obydwu adaptacji opowiadania Kōjiego Suzukiego. Zarówno horror Hideo Nakaty, jak i późniejszy o trzy lata utwór Sallesa są przykładem ambitnego nurtu filmowego horroru, w którym ważna jest atmosfera, sugestywna strona wizualna, ale także „drugie dno”. Okazuje się bowiem, że horror – mając za sobą niemal stuletnią historię formuły – stawia twórcom coraz większe wyzwania, ale jednocześnie nadal pozwala wypełniać konwencję w sposób inteligentny i niebanalny.