

***Kairo* Kurosawy jako alternatywne spojrzenie na J-horror**

KRZYSZTOF BRENSKOTT*

Wprowadzenie

Powstały w 2016 roku *crossover*¹ serii *Ring* i *Ju-on*, noszący tytuł *Sadako vs Kayako*, był w Stanach Zjednoczonych reklamowany jako „list miłosny do J-horroru”² (SHUDDER 2017: 0:18-0:20), co świadczyło o świadomości odrębności podgatunku horroru, do którego zaliczono obie te serie. Mimo iż premierę tę można potraktować jak sentymentalne spojrzenie na J-horror (lub pożegnanie z nim), to dyskurs akademicki wcale tematu nie wyczerpał. Zwłaszcza na poziomie polskich analiz odczuwa się wyraźny brak refleksji nad fenomenem, który odcisnął piętno na całej kulturze popularnej.

Autor niniejszego rozdziału stawia sobie za cel dwa, nierozdzielnie ze sobą splecione, zadania zasygnalizowane w tytule: analizę tego, co jednostkowe (film *Kairo* [*Puls*] Kurosawy) oraz umieszczenie tych rozważań na tle tego, co systemowe – J-horroru,

* Uniwersytet Jagielloński | kontakt: kbrenskott@gmail.com

¹ Narracja łącząca wątki z różnych fikcyjnych światów (OLKUSZ 2018), najczęściej – w odróżnieniu od intertekstualności – na przecięciu różnych mediów (MAJ 2018: 247).

² Termin ten funkcjonuje w dyskursie naukowym również jako „japoński horror”. Autor rozdziału – podobnie jak cytowani w dalszej części tekstu badacze – woli jednak używać formy J-horror, ponieważ podkreśla on pewną odrębność analizowanych filmów. Z uwagi na zleksykalizowaną także w polskim piśmiennictwie postać terminu, nie będzie on zapisywany kursywą (w odróżnieniu na przykład od niezapoznanego w tym stopniu na rodzimym gruncie gatunku *J-splatter*).

który będą reprezentować filmy *Ring* Hideo Nakaty z roku 1998 i *Ju-on: The Grudge* Takashiego Shimizu z 2001 roku³.

J-horror – próba zdefiniowania pojęcia

Zwany inaczej *Japan horror* lub *Japanese horror*, jest odmianą filmowego horroru, wywodząca się z niskobudżetowych produkcji wideo, kręconych w latach dziewięćdziesiątych w Japonii (WADA-MARCIANO 2007: 28; EEROLAINEN 2016: 39). W miejsce makabry czy okrucieństwa, twórcy J-horroru wybierają subtelniejsze metody obrazowania, budując nastrój grozy za pomocą gry aktorów, sugestywnego oświetlenia czy niepokojących dźwięków. Początkowo oszczędność środków wyrazu wynikała z nikłości nakładów finansowych przeznaczonych na efekty specjalne, z czasem jednak stała się znakiem rozpoznawczym J-horroru.

Pojęcie to, jak wskazano, nie określa jednak całości horroru japońskiego powstającego we wskazanym przedziale czasowym, a tylko pewną jego specyficzną część. Niezwykle popularne na przełomie XX i XXI wieku horrory opierające się na kempowym *gore* zalicza się do konkurencyjnego wobec J-horroru gatunku, jakim jest *J-splatter* (HUGHES 2017: 10) – wymienić można takie tytuły jak *Ichi the Killer*, *Gothic Lolita Psycho* czy *Tokyo Gore Police*. Dodatkowo do J-horroru zalicza się również filmy z innych azjatyckich krajów, na przykład z Korei Południowej czy Tajlandii (GRELA 2006: 11). Przykładami są między innymi *Arang* albo *A Tale of Two Sisters*.

W latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych szczególne zainteresowanie widzów wzbudziły obrazy z serii *Królik doświadczalny* (*Ginī piggu*) niemal zupełnie pozbawione fabuły, za to obfitujące w makabryczne i pornograficzne niemal sceny przemocy. Podobna tendencja staje się jednak niekiedy pretekstem do ukazania problemów społecznych, jak ma to miejsce na przykład w *Grze wstępnej* (*Odishon*) Takashiego Miike (1999).

Połowa lat dziewięćdziesiątych XX wieku przyniosła kolejną zmianę, a następnie utrwalenie się konkretnego wzorca J-horroru; powszechnie uważa się, że okres ten otwiera film *Ringu* Hideo Nakaty (1998). Jednak ogromny wpływ na ukształtowanie się poetyki J-horrorów miał Norio Tsuruta, reżyser filmów wideo wydawanych w latach

³ W tekście używane będą międzynarodowe tytuły filmów, ponieważ ich polskie odpowiedniki są często nieprecyzyjne i mogą powodować pewien chaos informacyjny. Przykładem mogą być filmy z serii *Ring* – japoński film kinowy z 1998 roku funkcjonuje w Polsce jako *The Ring – Krąg*, koreański *The Ring: Virus* jest w Polsce znany po prostu jako *Ring*, zaś amerykański *remake* jest zamiennie nazywany: *The Ring* lub *Krąg*. Problematiczne jest również rozróżnienie w Polsce telewizyjnych i kinowych wersji serii *Ju-on*.

1991-1992 pod wspólnym tytułem *Scary True Stories (Honto ni atta kowai hanashi)*. Serię tę uznać można za prekursorską ze względu na sposób obrazowania, a także motyw czarnowłosej, bladoliciej kobiety-ducha, późniejszej ikony tej odmiany filmów grozy.

Pod pojęciem J-horroru kryją się bardzo specyficzne horrory, powstające od początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku najpierw na terenie Japonii, a później również innych krajów azjatyckich. W niniejszej pracy termin ten będzie traktowany jak nazwa podgatunku horroru, choć warto pamiętać, że według części badaczy nie jest to gatunek *per se*, ale raczej ruch lub nurt kina japońskiego (KINOSHITA 2009: 103).

Bez względu na różnice w podejściu do natury tego fenomenu, jest on najczęściej opisywany w odniesieniu do innej kategorii:

Jak powszechnie wiadomo, kiedy USA owładnięte były manią schematycznych *teen slasherów* [...] w Japonii, a potem w Korei Południowej i Tajlandii, dokonała się horrorowa rewolucja. Narodziło się zjawisko nazywane Nową Falą azjatyckiego kina grozy (GRELA 2006: 11).

Łukasz Grela wykorzystuje horror zachodni, a konkretniej – amerykański – żeby skontrastować z nim „Nową Falę azjatyckiego kina grozy”. Vivian Lee pisze, że „panuje zgoda co do tego, że azjatyckie horrory są w jakiś sposób inne niż ich zachodnie odpowiedniki” (LEE 2011: 122). Warto pamiętać, że kwestia różnic między horrorem japońskim (nie tylko J-horrorem) i amerykańskim jest przedmiotem wielu opracowań. W *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games* Katarzyna Marak, opisując te elementy narracji grozy, w których najlepiej uwidaczniają się szczególne cechy dzieł japońskich i amerykańskich, nie pisze wyłącznie o horrorze amerykańskim, ale w dużej mierze o „euroamerykańskim” (MARAK 2014: 14) lub „zachodnim” (MARAK 2014: 12), traktując ten pierwszy jako pochodną obszerniejszej i starszej tradycji. To, o czym pisze badaczka, ale również inni przywoływani autorzy, odnosi się więc nie tylko do horroru amerykańskiego, choć to on – jak się okaże – jest najczęstszym przywoływanym kontekstem w badaniach nad J-horrorem, ale raczej do horroru zachodniego. Z ustaleń Marak wyłaniają się dwa obszary, które specjalnie różnicują narracje japońskie i zachodnie. Pierwszy jest związany z podejściem podmiotu do Innego, w euroamerykańskich opowieściach traktowanego jako obiekt, od którego należy się zdystansować i który należy odrzucić (MARAK 2014: 12). W relacji do Innego rysują się silne granice podmiotu i tego, co jeszcze jest, a co nie jest podmiotem. Zdaniem Marak, w horrorze japońskim podmiot nie ma tak silnie zarysowanych granic, a różnica między nim i Innym jest bardzo mglista (MARAK 2014: 12). Uwaga ta jest niezwykle istotna w kontekście *Kairo* Kurosawy.

Drugi obszar, w którym obie tradycje horroru się różnią, dotyczy sposobu, w jaki elementy nadnaturalne funkcjonują w rzeczywistości kulturowej. W tej euroamerykańskiej to, co nadnaturalne, zawsze jest dziwne, obce i niemożliwe (MARAK 2014: 12-13). Realne i nadnaturalne wchodzą ze sobą w interakcję, ale jako dwa odrębne światy – źródła takiego podejścia można upatrywać w europejskim Oświeceniu i jego demistyfikacji rzeczywistości, z którego wyrastają nie tylko europejskie opowieści grozy, ale również amerykańskie (MARAK 2014: 12-13). Współczesny Europejczyk i Amerykanin w spotkaniu z nadnaturalnym doświadczają szoku, ponieważ nie są wyposażeni w jakąkolwiek wiedzę, umożliwiającą im zrozumienie lub postępowanie z tym, z czym właśnie się zetknęli (MARAK 2014: 13). Z kolei w japońskim horrorze duchy i demony nie są obiektem nierealnym lub nadnaturalnym – są czymś tajemniczym i dziwnym, ale wciąż mieszczącym się w porządku świata (MARAK 2014: 13-14). Pytanie, jakie zadają sobie bohaterowie japońscy, nie jest pytaniem o to, czy jest możliwe, że widzę ducha, tylko o to, dlaczego go oglądam. Pojawienie się zjawy wiąże się z prawem karmicznym i tym, że jednostka lub społeczność pogwałciły porządek moralny (MARAK 2014: 14). W horrorze euroamerykańskim podstawą horroru jest więc konflikt epistemologiczny, podczas gdy w horrorze japońskim wybrzmiewa raczej konflikt etyczny (MARAK 2014: 14). Obecność ducha sama w sobie nie jest problemem – raczej sygnalizuje, że gdzieś wydarzyło się coś, co nie powinno było się wydarzyć lub odwrotnie: że nie stało się coś, co miało się stać.

Mając na uwadze powyższe ustalenia można nieco inaczej spojrzeć na prace analizujące zjawisko J-horroru w kontekście horroru amerykańskiego. Jak pisze Małgorzata Major w artykule *Tajemnica w techno-horrorze na przykładzie Kairo (2001) Kiyoshi Kurosawy*:

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 wzbudzenia w nim niepokoju (MAJOR 2014: 263).

Traktowanie J-horroru jako „konstruktu opozycyjnego względem horroru amerykańskiego” jest powszechne w tekstach poświęconych temu zjawisku. Trzeba jednak pamiętać, że – jak pisała Marak – to, co badacze traktują jako „horror amerykański”, jest raczej rozumiane jako „horror zachodni” (bez uwzględniania różnic między na przykład horrorem francuskim i amerykańskim). Główne różnice między J-horrorem, a horrorem amerykańskim, jakie wymieniają badacze, można ująć w formie tabelarycznej:

Horror amerykański	J-horror
wydobywa lęk ze świata przedstawionego, w którym ujawniają swoją obecność siły nadprzyrodzone (MAJOR 2014: 263; BALMAIN 2009: 28)	wydobywa lęk i niepokój z psychologii samej postaci (MAJOR 2014: 263; BALMAIN 2009: 28; OZAWA 2006: 2)
istotą konstrukcji dramaturgicznej jest efekt zaskoczenia – bogactwo środków (MAJOR 2014: 265)	niepokojący nastrój, budowany przez niedopowiedzenia – minimalizm (MAJOR 2014: 265; OZAWA 2006: 2)
nastawiony na szok (MAJOR 2014: 265; GRELA 2006: 11; OZAWA 2006: 2)	nastawiony na budzenie niepokoju (MAJOR 2014: 265; GRELA 2006: 11; OZAWA 2006: 2)
realistyczna reprezentacja i narracyjna koherencja (LEE 2011: 122)	eliptyczna i estetyzowana wizja rzeczywistości (LEE 2011: 122)

Tabela 1. Zestawienie różnic między horrorem amerykańskim a J-horrorem (opracowanie własne)⁴

Ustalenia te należy jednak uzupełnić o kilka dopowiedzeń. Przytoczony wcześniej fragment z pracy Małgorzaty Major słusznie podkreśla konstruowanie się pojęcia J-horroru w opozycji do horroru amerykańskiego, jednak sugerowana przez nią opozycja nie jest tożsama z prostym przeciwieństwem. J-horror nie jest bowiem tylko zaprzeczeniem horroru zachodniego. Jak pisze Vivian P. Y. Lee w tekście *J-Horror and Kimchi Western: Mobile Genres in East Asian Cinemas*, w azjatyckich gatunkach filmowych: „normy dominujące na Zachodzie są zrewidowane i przekształcone nie poprzez tworzenie ich całkowitych przeciwieństw, ale przez kreatywną transformację, lub też fuzję elementów pochodzących z zachodnich i nie-zachodnich źródeł” (LEE 2011: 120)⁵.

Co więcej, w badaniach nad J-horrorem krytykuje się tak zwaną postawę orientalistyczną, która skupiając się tylko na różnicach między horrorem azjatyckim a amerykańskim, wpada w pułapkę stereotypowego myślenia o Japonii i krajach azjatyckich jako o czymś egzotycznym (BALMAIN 2009: 18). Mitsuyo Wada-Marciano podkreśla to, że filmy zaliczane do J-horroru różniły się zarówno od produkcji zachodnich, jak też od klasycznego japońskiego kina grozy.

Analiza prac badawczych poświęconych zjawisku J-horroru przynosi interesujące spostrzeżenie. Większość autorów poszukujących cechy konstytutywnej tego gatunku dochodzi do bardzo podobnych, lecz nieidentycznych wniosków. I tak Krzysztof Gomerski za główną cechę strukturalną J-horroru uważa współistnienie tradycji i nowocze-

⁴ Szczegółową analizę porównawczą poszczególnych azjatyckich horrorów i ich amerykańskich remaków można znaleźć w książce Valerii Wee *Japanese Horror Films and Their American Remakes* (WEE 2014).

⁵ Przekład własny za: „Prevailing norms in the West are revised and recast in innovative ways, not by complete opposition to but creative transformation or fusion of elements from both Western and non-Western sources”.

sności. Jak pisze: „Współczesność w J-horrorze wyraża się na dwa sposoby: przez zewnętrzne oznaki jej obecności (czas, miejsce, bohaterowie), jak też przez pewną wizję świata przedstawionego” (GONERSKI 2014).

Krzysztof Loska – reprezentując podobne stanowisko – zauważa, że „jednym z wyróżników tego gatunku” stało się wykorzystanie urządzeń technicznych jako nośnika grozy (LOSKA 2011: 134). Nie wspomina on jednak o tradycyjnej genealogii tejże grozy, nie akcentując tym samym tego, co w opozycji Gonerskiego było najważniejsze. Dla Loski punkt ciężkości leży w tym, że przez wykorzystanie nośników technicznych „to co swojskie, nabiera niesamowitego wymiaru” (LOSKA 2011: 135). Ustalenie takie jest niemal tożsame ze zdaniem Mitsuyo Wada-Marciano, który mówi o operowaniu dwuznacznością tego, co jednocześnie jest znane i zwyczajne, ale też przerażające i odpychające, o znajdowaniu czegoś niezwykłego w czymś zwyczajnym (WADA-MARCIANO 2007: 26). Bardzo podobnie brzmi propozycja Łukasza Greli, który za „najbardziej wyrazistą cechę azjatyckiego horroru” uznaje „modernizację grozy” (GRELA 2006: 11). Jeżeli jednak zastanowić się nad tym, co pisze Gonerski, to w istocie podana przez niego opozycja dotyczy niemal tego samego problemu; inaczej są tylko rozłożone w niej akcenty. W przytoczonych ustaleniach badaczy pojawiają się więc trzy – dość mocno splecione ze sobą – obserwacje, które jednak dla porządku należy rozdzielić:

- (1) zagadnienie niesamowitości czegoś, co przynależy do zwyczajności;
- (2) zagadnienie modernizacji grozy i roli, jaką w tych utworach pełnią najnowsze zdobycze technologii;
- (3) zagadnienie współistnienia tradycji i nowoczesności.

Zagadnienie niesamowitości odnoszące się do czegoś zwyczajnego związane jest z momentem narodzin samego gatunku. Kurosawa, reżyser *Kairo*, uważa, że J-horror narodził się w latach czterdziestych, kiedy japońscy filmowcy, nieoperujący dużym budżetem, zaczęli nagrywać filmy na zwykłych, domowych kamerach (WADA-MARCIANO 2007: 29). Powstałe w ten sposób produkcje estetycznie i technicznie przypominały filmy domowe i rodzinne. Jednakże różniły je od nich pojawiające się tam elementy budzące grozę, takie jak martwe ciała czy duchy. W ten sposób w obrębie tego, co znane i zwyczajne, pojawiało się coś z innego porządku – dziwnego, niepokojącego, przerażającego. Na grze między znanym a nieznanym, zwyczajnym a przerażającym, oparta jest cała poetyka J-horroru. W *Ringu* śmierć niosą tak zwyczajne elementy naszej rzeczywistości, jak telefon, kaseca VHS czy telewizor. Przekłęte nagranie na płycie DVD

straszy również w *POV: Norowareta firumu*. Nie mniej istotna jest również rola kamery wideo w produkcji *Marebito*. Nawiedzona posiadłość z serii *Ju-on* nie jest opuszczonym gotyckim zamkiem, a zwyczajnym tokijskim domem. W koreańskim filmie *Gabal (Peruka)* z 2005 roku bohaterów straszy coś tak niewinnego, jak peruka. Tym, co zwiastuje zgubę w *Chakushin ari (Nieodebrane połączenie)* jest dzwonek telefonu, zaś w filmie *Shutter (Widmo)* na obecność zjawy wskazuje aparat fotograficzny, z kolei *Noroi* wprowadza elementy paranormalne do programów telewizyjnych. Nowsze produkcje w jeszcze bardziej wyrafinowany sposób wykorzystują grę między znanym a obcym, czego przykładem może być wspomniana już *crossoverowa* produkcja pod tytułem *Sadako vs Kayako*. Otwierająca film scena od razu kojarzy się z serią *Ju-on*: pracownica pomocy społecznej wchodzi do tokijskiego domu i znajduje na ziemi ciało starszej kobiety. Kiedy widz identyfikuje wszystkie elementy, wskazujące bezpośrednio na obecność klątwy Kayako i czuje się pewnie wiedząc, czego ma się zaraz spodziewać, kamera ukazuje leżącą na ziemi kasetę wideo, a starsza kobieta okazuje się ofiarą nie Kayako, a Sadako. Przeklęty VHS rozbija przewidywania widza i jest obcym elementem w na pozór znanej rzeczywistości.

Przytoczone w powyższym akapicie przykłady na grę zwyczajnego z niezwykłym jednocześnie są egzemplifikacjami obrazującymi zagadnienie modernizacji grozy w J-horrorze. Jak pisze Łukasz Grela, przez wykorzystanie nowych mediów horror azjatycki: „nie tyle zastępuje dawne lęki nowymi, co daje tym starym nową, efektowną oprawę. Nie dodaje też do tych lęków elementu racjonalnego, w rzeczywistości robi rzecz dokładnie przeciwną – irracjonalizuje technologię” (GRELA 2006: 12).

Owa irracjonalizacja technologii jest metodą wprowadzania do znanego świata elementów nieznanego. Modernizacja grozy jest tym elementem poetyki azjatyckich horrorów, który pomaga wywoływać w odbiorcach strach. Grela w swoim artykule przywołuje słowa Hideo Nakaty, reżysera *Ringu*, że „mieszczucha nie straszy się ciemnym lasem, tylko zalanym sufitem i niezapowiedzianymi telefonami”. Uspółcześnienie środków wywołujących lęk pozwala odbiorcy identyfikować się z bohaterami utworu poprzez odwołanie do łączących go z nimi wspólnych doświadczeń. W ten sposób groza przelamuje czwartą ścianę, a widz staje się jednocześnie uczestnikiem. Odpowiedź na to, co Łukasz Grela ma na myśli pisząc, że przez modernizację grozy horror azjatycki daje starym lękom nową oprawę, można znaleźć w pracy Krzysztofa Loski, który zauważa, że status i motywacja duchów we współczesnym horrorze japońskim są takie same, jak w klasycznych opowieściach niesamowitych – zmienia się jedynie sposób, w jaki komunikują się one z ludźmi (LOSKA 2011: 135).

Gra między tradycją a nowoczesnością jest w J-horrorze bardzo istotna. W analizie powieści *Ring* autorstwa Kojiego Suzukiego, Ksenia Olkusz pisze, że poza nawiązaniami do estetyki horroru niezwykle istotne w *Ringu* są jeszcze dwie płaszczyzny, a mianowicie aluzje do aktualnych problemów społecznych i obyczajowych oraz elementy buddyzmu i japońskiej mitologii (OLKUSZ 2011: 151). Są to motywy, które przedostają się również do filmowych adaptacji. Ideowe zaplecze tej dwoistości wyjaśnia Lee w *J-horror and Kimchi Western*: „East Asian horror bierze swój temat z kryzysów i lęków społecznych, których ślady można odnaleźć w odległej przeszłości, ewokując bardziej uniwersalny strach przed nieznanym, najczęściej w formie „monstrualnego innego” (LEE 2011: 122)⁶.

Gra między tradycją a nowoczesnością to w J-horrorze próba pogodzenia uniwersalnego charakteru przedstawianych problemów egzystencjalnych czy społecznych, z chęcią ich aktualizacji. Poniższa tabela pokazuje, w jaki sposób tradycja i nowoczesność są obecne w J-horrorze:

Nowoczesność	Tradycja
Schemat miejskiej legendy (legenda o zabójczej kasecie, legenda o nawiedzonym domu) (EEROLAINEN 2016: 39)	Nastrój <i>kaidan</i> ⁷ , opowieści niesamowitych (LOSKA 2011: 135)
Wykorzystanie nowych mediów	Wykorzystanie tradycyjnych duchów (<i>yūrei</i> , <i>onryō</i>) ⁸
Realia otaczające bohaterów	Bohaterowie

Tabela 2. Reprezentacje tradycji i nowoczesności w J-horrorze

Wykorzystanie nowych mediów i jednoczesne wykorzystanie tradycyjnych duchów jest związane z hasłem „japoński duch, zachodnia technologia” (*Wakon-yōsai*), które wyraża potrzebę zachowania tożsamości narodowej w obliczu masowej adaptacji zdobyczy technologicznych Zachodu. J-horror potraktował to hasło bardzo dosłownie, a ostatnie punkty zaprezentowane w tabeli zasługują na szczególną uwagę. Nie jest bowiem przypadkiem to, że większość J-horrorów rozgrywa się w mieście – twórcy tego gatunku wykorzystują miejski strach związany z megalopolis – to przecież właśnie w Tokio najłatwiej

⁶ Przekład własny za: „East Asian horror takes its subject matter from manifest or latent crises and anxieties in society traceable to some distant historical roots while evoking more universal fears of the unknown, usually in the form of the »monstrous other«”.

⁷ *Kaidan* to opowiadania o wydarzeniach budzących grozę, specyficzny japoński gatunek literacki z XVIII stulecia (IWICKA 2017: 49).

⁸ W okresie Edo słowem *yūrei* określano duchy, pojawiające się w opowieściach *kaidan*, które w świecie żywych zatrzymuje nieskończona misja (IWICKA 2017: 220). *Onryō* to gniewne duchy, najczęściej kobiet (IWICKA 2017: 34).

pokazać ludzką samotność i alienację współczesnego społeczeństwa. Jednocześnie, o czym pisze Grela, bohaterowie tych opowieści tylko wydają się nowoczesni: „na pozór sceptyczni, lecz ich wiara w świat nadprzyrodzony jest bardzo silna. W zetknięciu z przerażającymi zjawiskami nie mają żadnych wątpliwości, że to, co widzą, jest prawdziwe” (GRELA 2006: 12), przypominając tym samym raczej bohaterów *kaidanów* niż społeczeństwa XXI wieku. Jeżeli spojrzeć nieco wnikliwiej na grę nowoczesności i tradycji w J-horrorze to dostrzec można ich dwutorową relację – świat duchów i dawnych wierzeń materializuje się i manifestuje poprzez nowoczesną technologię i w nowoczesnej rzeczywistości, lecz jednocześnie to właśnie ta technologia i ta rzeczywistość stają się obiektem uwagi, czymś irracjonalnym i przerażającym. Nie jest to jednak cecha typowa tylko dla J-horroru, a dla całej współczesnej fantastyki grozy. Jak zauważa Ksenia Olkusz:

Choć główna zasada wzbudzania strachu pozostaje niezmienną (odwołanie do kluczowych instynktów) i podstawowe metody wywoływania lęku zostają zachowane, to dynamicznie zmieniają się warunki i przestrzeń, która może przeobrazić się w zagrożenie. Stąd znamienne odwołanie do zjawisk, przedmiotów czy w ogóle wytworów współczesności (OLKUSZ 2010: 8).

Dwudzielność rzeczywistości jest w literaturze grozy tym wyraźniejsza – pisze badaczka – im „bardziej opresyjne jest owo przenikanie się pierwiastków *numinosum* i sfery racjonalności” (OLKUSZ 2010: 13).

Zagadka i tajemnica w J-horrorze

Zagadka i tajemnica to kategorie niezwykle ważne dla horroru jako gatunku, dlatego nie można pominąć ich znaczenia w J-horrorze. Rozważania na ten temat są również bardzo istotne przy analizie *Pulsu*, dlatego warto przyjrzeć się tej kwestii nieco bliżej. J-horror – o czym już wspomniano – wykorzystuje grę między znanym a nieznanym, wprowadzając to, co nadnaturalne i przerażające do rzeczywistości otaczającej tak bohaterów, jak i odbiorców. Sposób funkcjonowania elementów paranormalnych, jak też samo ich pojawienie się w rzeczywistości „oswojonej” jest związane właśnie z kategoriami zagadki i tajemnicy. Obie te kategorie zazwyczaj oscylują wokół śmierci – czego ślady pojawiają się już w antycznej paradoksografii, a dzisiaj najsilniej manifestują się w kryminale czy thrillerze. W J-horrorze jest podobnie – wszak zagadka zazwyczaj związana jest ze śmiercią antagonisty, zaś tajemnica prowadzi często do śmierci protagonisty. Filmy zaliczane do J-horroru odznaczają się w tym dość duża schematycznością, dlatego stosunkowo łatwo zauważyć pewne mechanizmy. Otóż bohaterowie zazwyczaj natrafiają na zagadkę (na przykład sekret przeklętej kasety, domu, peruki czy nawet rogówki oka), której

rozwiązanie naprowadzi ich na okoliczności śmierci antagonisty. I tak odszyfrowując choćby obrazy z przeklętej kasety Reiko odnajduje ciało Sadako i dowiaduje się o tym, co spotkało dziewczynę. Bohaterowie *Ju-on* z 2002 roku odkrywając historię tokijskiego domu, dowiadują się o losach zamordowanej Kayako et cetera. Wydawać by się mogło, że wraz z rozwiązaniem zagadki na bohaterach przestaje ciążyć klątwa, choć tak się jednak nie dzieje. Racjonalne zrozumienie przyczyn klątwy nie unieważnia wbrew pozorom jej działania. Co więcej, rozwiązanie zagadki prowadzi bohaterów (a co ważniejsze także widzów) do spotkania z tajemnicą, która wymyka się zrozumieniu. Wiedza o przeszłości Sadako czy Kayako nie sprawia, że finałowe zetknięcie z ich duchami jest w pełni zrozumiałe bądź mniej przerażające. W starciu z *yūrei*, duchem reprezentującym tajemnicę, umysł zawodzi. Trop ten jest w J-horrorze niezwykle istotny i często pomijany przez badaczy. Już *Ring* Nakaty był – w pewnym sensie – opowieścią o granicach poznania; dziennikarka i wykładowca akademicki, filozof (a więc ci, którzy w kulturowych wyobrażeniach potrafią dotrzeć do prawdy), próbują zrozumieć tajemnicę otaczającą przeklętą kasetę VHS. Im bardziej wydaje się, że ich wysiłki przynoszą jakiś skutek, tym dotkliwsza okazuje się ich porażka. Druga część filmu kontynuuje temat starcia rozumu racjonalnego z tym, co niepoznawalne, jednak znacząco podnosi stawkę, ponieważ do walki z Sadako stają naukowcy, a finałowa scena to scena eksperymentu. Ich porażka nie jest już przegraną pojedynczych postaci, a całego naukowego dyskursu. Jedna z bohatererek w trakcie trwającego eksperymentu zauważa, że to, co obserwują, ma jednak wiele wspólnego z zaświatami (NAKATA 1999). Podobny trop pojawia się w serii *Ju-on*, gdzie jeden z bohaterów w *Ju-on: the Grudge 2*, Keisuke, producent telewizyjny, wierzy, że aby przeżyć wystarczy rozszyfrować zapiski z dziennika Kayako, co pozwoli zrozumieć i zneutralizować zjawę. Jego wysiłki jednak nie przynoszą żadnego efektu, a on sam ginie. W *Sadako vs Kayako* jedną z ofiar tej pierwszej jest profesor specjalizujący się w legendzie o przeklętej kasecie. To, że był autorem kilku książek o legendzie Sadako, nie uchroniło go wszelako przed śmiercią. Groza w J-horrorze wynika więc bezpośrednio ze spotkania z tajemnicą i czymś niepoznawalnym, co odsyła bohaterów – i widzów – do innej rzeczywistości. Duchy w J-horrorze są do człowieka podobne, na co wskazują choćby ustalenia Marak dotyczące relacji podmiot – Inny w japońskim horrorze. Jedyne, co odbiega w wizerunku Sadako od człowieka, to zasłonięta przez czarne włosy twarz i biały kolor skóry, zaś podobieństwo, a nawet – jak zauważa Collete Balmain – wzajemne przeistaczanie się w siebie (BALMAIN 2009: 31-32) Kayako i Riki w *Ju-on: the Grudge* jest mocno w filmie zasygnalizowane. Mimo tego są jednak one groźnym obcym – przez to J-horror

byłby trochę zbliżony do horroru zachodniego. W przeciwieństwie do książkowych odpowiedników, bohaterowie *Ringu* Nakaty nigdy nie oglądają twarzy Sadako, nawet na zdjęciach czy w archiwalnych gazetach. Różni się również jej pochodzenie – w filmie nie wiadomo, kto jest prawdziwym ojcem Sadako, choć sugeruje się (i to we wszystkich trzech częściach), że dziewczyna jest córką morza lub istoty z innego wymiaru, związanej i utożsamianej z morzem. Spotkanie z tajemnicą budzi przerażenie, bo to tak naprawdę spotkanie z obcym. Jak pisze Ozawa:

W każdym razie można powiedzieć, że oryginalna wersja zmarłej, pozbawionej oblicza, która powraca z innego świata, żeby atakować żywych, może być postrzegana jako coś nieprawdopodobnego, niewytłumaczalne istnienie spoza świata ludzi, niemożliwe do przedstawienia (OZAWA 2006: 4)⁹.

Kairo Kurosawy na tle J-horroru

Dzięki wspominatej już schematyczności J-horrorów możliwe staje się przygotowanie schematu fabularnego. Schemat ten (podobnie jak konwencja w kinie gatunkowym) może być oceniany jako słabość lub siła danej produkcji. W niektórych horrorach podejmowano grę z oczekiwaniami widza wykorzystując, powtarzając, lub przełamując rozwiązania typowe dla całego J-horroru. I tak, przykładowo, w *Gabal (Peruce)* typowy duch czarnowłosej kobiety okazywał się być w istocie duchem homoseksualnego mężczyzny, w filmie *Sadako vs Kayako* bohaterowie dowiadują się o sposobie działania klątwy Sadako na wykładzie, który jest jej poświęcony, zaś w produkcji *Gok-seong (Lament)* konwencja J-horroru z czarnowłosą zjawą i klątwą celowo zestawiana jest z horrorem o zombie czy filmami o opętaniu. Do takich obrazów należy również *Kairo*. Kiyoshi Kurosawa przyznał zresztą, że *Puls* jest jedynym jego dziełem, które świadomie związał z J-horrorem (WADA-MARCIANO 2007: 28). Żeby móc zrozumieć sposób, w jaki Kurosawa wykorzystuje w swoim filmie znajomość reguł rządzących tym podgatunkiem, trzeba prześledzić fabułę *Kairo* i porównać ją ze schematem fabularnym J-horroru. Jak już wspomniano, za materiał porównawczy posłużą filmy *Ringu* Nakaty i *Ju-on: the Grudge* Shimizu. Przedstawiony poniżej schemat jest propozycją autorską, stworzoną na bazie rozważań podjętych we wcześniejszej części pracy i analizie elementów powtarzających się w wielu produkcjach przynależących do nurtu J-horroru. Autor nie ma na

⁹ Przekład własny za: „At any rate, it can be said that the original version's faceless dead, who return from the other world to attack the living, can be regarded as something unreasonable, an inexplicable existence beyond human beings, beyond representations”.

celu stworzenia odpowiednika *Morfologii bajki magicznej* Proppa – poniższy schemat jest bardzo uproszczony i stworzony wyłącznie na potrzeby niniejszego rozdziału. Przedstawia się on następująco:

- (1) widzowie poznają zasady działania klątwy;
- (2) widzowie poznają bohaterów;
- (3) bohaterowie zostają „obarczeni” klątwą (wchodzą w posiadanie przeklętego przedmiotu lub mają kontakt z przeklętym miejscem);
- (4) bohaterowie rozwiązują zagadkę przeklętego przedmiotu lub pochodzenia klątwy;
- (5) bohaterowie i widzowie poznają historię i okoliczności śmierci antagonisty;
- (6) bohaterowie konfrontują się z duchem.

Pomimo indywidualnych różnic w poszczególnych filmach, schemat ten przedstawia poszczególne punkty, wokół których konstruowana jest fabuła. Nietrudno zauważyć, że osią fabularną J-horrorów jest sama klątwa i zmagania bohaterów, którzy padają jej ofiarą. *Kairo*, o czym już wzmiankowano, to horror wyrastający ze świadomości istnienia tej schematyczności. W *Ringu* Nakaty każdy, kto obejrzy tajemniczą kasetę wideo, umiera po siedmiu dniach. W *Ju-on* ten, kto zbliży się do przeklętego domu, znika w niewyjaśnionych okolicznościach. W *Kairo* umiera ten, kto wejdzie do zaklejonego taśmą pokoju. Sam sposób działania klątwy wydaje się być więc podobny; oto każdy, kto wejdzie w kontakt z klątwą, wkrótce zginie. W przeciwieństwie do tajlandzkiego *Widma*, we wczesnych filmach tego nurtu klątwę i śmierć ściągano na siebie dobrowolnie. W *Ringu* Nakaty, w przeciwieństwie do książkowego pierwowzoru, przeklęta kasetka jest znaną wszystkim miejską legendą – bohaterowie z własnej woli decydują się obejrzeć śmiertelnośny film. To samo tyczy się grupki uczennic w *Ju-on: the Grudge*, które dobrowolnie idą do opuszczonego, przeklętego domu Saekich. W *Sadako vs Kayako*, będącym swobodną parodią J-horroru, bohaterowie uczą się o klątwach Sadako i Kayako na studiach i dysponują książkowymi opracowaniami. Jedną z postaci, tokijski wykładowca i autor książek o Sadako, ogląda kasetę tylko po to, by osobiście poznać bohaterkę *urban legend*. Co więcej, w każdym z tych obrazów osoba, która padnie ofiarą klątwy, ginie w skutek konfrontacji z duchem. Sam przebieg tej konfrontacji jest również niezwykle podobny

W *Ringu* Sadako powoli wypelza z telewizora i – równie niespiesznie – podąża w stronę bohatera. W finałowej scenie *Ju-on: the Curse* i *Ju-on: the Grudge* Kayako również pomału czołga się po schodach ku swojej ofierze. Konfrontacja ze zjawą w *Kairo* jest

podobna; duch zmierza ku ofierze spowolnionym ruchem. Podobnie jak w *Ringu* i *Ju-on*, także w *Pulsie* kamera nie pokazuje widzowi, co dokładnie dzieje się z ofiarą zjawy. W *Ringu* widać wyłącznie oko Sadako i twarz przerażonej ofiary. *Kairo* wykorzystuje ten zabieg i również nie pokazuje tego, co dokładnie wydarza się w chwili kontaktu człowieka z upiornym obcym. Jak się jednak okazuje, zabieg ten ma na celu coś zupełnie przeciwnego niż w *Ringu*. Tam bowiem ofiara ginie na miejscu z nieznanych przyczyn (w książkowym pierwowzorze bohaterowie ginęli przez działanie wirusa ospy prawdziwej, jednak motyw ten został z filmu usunięty po to, by kłątwa Sadako była bardziej tajemnicza). Ofiary Kayako znikają, jednak tego, gdzie zabiera je mściwy duch i co się z nimi dzieje widz nigdy się nie dowiaduje. Tymczasem przyczyna śmierci w *Kairo* jest nieco mniej owiana sekretem – bohaterowie po prostu popełniają samobójstwo. Tajemnicza okazuje się więc nie sama ich śmierć, lecz raczej jej przyczyna. Tym, co odbiega od schematu J-horroru, a co można już dokładnie zauważyć, to brak bezpośredniej relacji między konfrontacją z duchem a śmiercią bohatera. Warto więc zastanowić się nad faktyczną rolą ducha w filmie *Puls*. Jak wcześniej wyeksplikowano, Sadako i Kayako w sposób pośredni prowadzą do śmierci swoich ofiar. W *Pulsie* jednak spotkanie ze zjawą doprowadza bohaterów do samobójstwa, choć nie przyczyniają się do tego same duchy. Te w *Kairo* stoją i mówią: „Pomóż mi” (KUROSAWA 2001). Jak wyjaśnia reżyser w rozmowie z Paulem Matthewsem: „One nie atakują, nie zabijają, nie zagrażają ludzkiemu życiu, po prostu są [*They don't attack, they don't kill, they don't threaten human life; they are just there*]” (MATTHEWS & KUROSAWA 2005). Cóż więc jest tak przerażającego w duchu, który „nie atakuje, nie zabija, nie zagraża ludzkiemu życiu”? Należy tu zacytować jedną z bohaterek filmu:

Myslałam, że po śmierci żyjesz szczęśliwie ze wszystkimi tam... W szkole średniej uświadomiłam sobie, że możemy być też sami po śmierci... Taka perspektywa jest przerażająca. Nie mogłam tego znieść. Że wraz ze śmiercią nic się nie zmienia... jest zawsze tak jak teraz (KUROSAWA 2001).

Przypomnieć należy, że w J-horrorze konfrontacja z duchem to konfrontacja z tajemnicą, zaś sam duch jest dla człowieka obcym. W *Kairo* duch jest nie tyle obcym, co tożsamym, zaś rozwiązanie zagadki nie prowadzi do spotkania z tajemnicą, a uświadomienia sobie braku istnienia tejże tajemnicy. Siły nadprzyrodzone w *Kairo* nie zabijają, a jedynie odbierają człowiekowi nadzieję. Główny bohater usłyszy od prześladowającego go ducha, że „śmierć to jest wieczna samotność” (KUROSAWA 2001). To, że kamera w klasycznych J-horrorach nie pokazywała wypadków w momencie spotkania *yūrei* i człowieka, miało na celu jeszcze bardziej przenieść te spotkania w rejony tajemnicy – widz

nie wiedział już nie tylko tego, kim lub raczej czym jest duch i jaki jest jego motyw, ale ukryty przed nim był również jego sposób działania. Reżyser *Kairo* wykorzystał tę technikę do czegoś zupełnie innego; nie pokazując szczegółów spotkania bohaterów z duchami, rozbudził wyobraźnię widza i obiecał mu tajemnicę. Tajemnicę, której – jak się okazało – wcale nie ma. Rozczarowanie widza jest tutaj więc tożsame z rozczarowaniem bohatera. Choć warto byłoby tu odpowiedzieć zatem na pytanie, po co bohaterowie *Pulsu* wchodzili do przeklętych pokoi.

Jak trzeba podkreślić, samotność, będąca głównym tematem filmu, nie znika wraz ze śmiercią. Wspomniana wcześniej groza wynikająca z działań Kayako polegała na tym, że widz – i bohaterowie – nie wiedzieli, gdzie znikają jej ofiary i co się z nimi dzieje. Lęk, który wywołują w bohaterach duchy z *Pulsu* jest wręcz odwrotny – wyrasta on z tego, że bohaterowie doskonale wiedzą, co się z nimi stanie po śmierci. Ta bowiem – tak jak życie – jest wieczną samotnością, zaś duch to nie tajemniczy i przerażający obcy, to nie Sadako, a po prostu każdy z nas. Tajemnica i zagadka, będące podstawowymi elementami każdego J-horroru w *Kairo* więc nie występują:

W większości horrorów azjatyckich ważną rolę odgrywa tajemnica, dotycząca na przykład tożsamości ducha, który jest sprawcą przerażających zdarzeń. W filmie Kurosawy takich zagadek nie ma. Tego, co się naprawdę dzieje, dowiadujemy się bardzo szybko, co ważniejsze, równie szybko dowiadują się postaci. I to nie tylko bohaterowie główni, ale wszyscy bohaterowie filmu – natura dziwnych zdarzeń jest tu rzeczą powszechnie wiadomą (GRELA 2006: 12).

Zupełnie innego znaczenia nabiera zatem to, że bohaterowie dobrowolnie wchodzą w kontakt z umarłymi. Łukasz Grela pisze, że w *Pulsie* to ludzie zbliżają się do umarłych, uważając to za swoiste *novum* (GRELA 2006: 12). Przeprowadzone na użytek rozdziału analizy wskazują jednak na niefortunność tego twierdzenia – przecież już w *Ringu* sięganie po przeklętą kasetę było poprzedzone wiedzą o konsekwencjach, jakie się z oglądaniem złowieszczonego filmu wiążą. O ile w *Ringu* bohaterowie sięgali po film, aby zmierzyć się ze swoim lękiem przed tajemnicą i dowieść jej nieistnienia, o tyle w *Pulsie* jest odwrotnie. Ludzie pogrążeni w samotności szukają w tajemnicy pocieszenia, którego jednak nigdy nie zaznają.

Duch skłania ludzi do tego, aby znikali. Nie czyni tego przemocą, ani szantażem, a jedynie swoim pojawianiem się i przypominaniem o tym, że ludzkie złudzenie, jakoby po śmierci było „coś” oraz że możliwe jest zniwelowanie wszechogarniającego za życia poczucia samotności, jest fikcją. Strach przed 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 (MAJOR 2014: 266).

Niezwykle istotny staje się wygaszacz ekranu, który w strukturze fabularnej ma symbolizować ludzkie relacje:

[...] 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 [...]. – „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” (LOSKA 2011: 136).

O ile w klasycznym J-horrorze groza wynika ze spotkania z tajemnicą, o tyle w *Kairo* groza wynika z jej braku i uświadomienia sobie, że to samotność jest wieczna. Jednak gra z konwencją idzie u Kurosawy znacznie dalej. Klątwy z wczesnych J-horrorów działały według pewnych, mniej lub bardziej określonych, zasad. I tak, aby uniknąć spotkania z Sadako, należało skopiować kasetę i pokazać komuś innemu. Żeby uniknąć śmierci z rąk Kayako, Rika musiała spojrzeć na nią przez palce. Tymczasem bohaterowie *Pulsu*, żeby przeżyć, jak mówi Kurosawa, muszą: „Pozostać tym samym na zawsze, bez jakiegokolwiek przemiany w cokolwiek. Sądzę, że to jest prawdziwie przerażające [„*But I think what's scarier than that is not changing at all. Becoming the same forever, without any transformation whatsoever, I think that is truly terrifying*”] (IGN.COM 2001).

Żeby zrozumieć w pełni, o czym mówi reżyser, trzeba pojąć istotę śmierci w *Pulsie*. Ta nie oznacza tutaj tylko samotności, która przecież towarzyszyła bohaterom również za życia. Lęk przed śmiercią nie jest więc lękiem wyłącznie przed samotnością, a raczej obawą przed brakiem zmian. Główny bohater, wraz z jedną z poznanych przez siebie postaci, zamierza uciec z opustoszałego Tokio. Jednak gdy wsiadają do pociągu, jego towarzysza uświadamia sobie bezsens podejmowanych akcji i odczuwa strach przed zmianami. Jakkolwiek przerażona wizją wiecznej samotności, bohaterka ostatecznie przyjmuje ten los i dopiero wtedy znika, dołączając tym samym do zmarłych. Tym, co odróżnia głównych bohaterów od reszty postaci, jest chęć działania i pragnienie zmiany – nawet jeżeli ich wysiłki każdorazowo okazują się bezowocne. Jedna z bohaterek, której raz po raz nie udaje się ocalić kolejnych napotkanych osób, nigdy nie traci nadziei i próbuje ponownie. To właśnie ona – jako jedyna – przeżyje apokalipsę, która spotkała Tokio.

Mówiąc o zagładzie, należy wspomnieć o jeszcze jednym aspekcie *Kairo* – skali przedstawionego zagrożenia. Siłą J-horroru była kameralność opowiadanych historii. Choć klątwy Kayako i Sadako miały charakter wirusowy i mogły wkrótce rozprzestrzenić się na

całą ludzkość, to jednak same filmy opowiadały o losach kilku postaci. W *Kairo* wszystko jest zmultiplikowane – straszy więc nie jeden, a setki duchów, ofiary śmiertelne idą w miliony, a widzowie oglądać mogą jedną z najbardziej spektakularnych scen w historii J-horroru, to znaczy spadający na ulicę Tokio samolot. Wszystko to wiąże się z faktem, że o ile *Ring* czy *Ju-on* opowiadały o dramacie zmarłych (dramacie innej i odrzuconej przez społeczeństwo Sadako, tragedii Kayako, skrzywdzonej przez patriarchalne społeczeństwo, ofiary homofobii w *Peruce* czy dziecka zostawionego na śmierć w *Nieodebranych połączeniach*), o tyle *Kairo* opowiada o dramacie żywych, a więc współczesnego człowieka, samotnego w świecie internetu i mediów społecznościowych.

Warto również zauważyć różnicę w samym wizerunku duchów. Za przykład posłużyć może Sadako. Z jednej strony jest ona *onryō*, duchem, demonem znanym z tradycji japońskiej (Valeria Wee łączy wizerunek Sadako również z klasycznymi *kaidan* i teatrem kabuki; WEE 2014: 90). Z drugiej strony Nakata wzorował się na awangardowym tańcu *ankoku butō* (WEE 2014: 90).

Termin *ankoku butō* („taniec ciemności”) odnosi się do techniki i stylu tańca Tatumii Hijikaty i jego uczniów oraz kontynuatorów (PASTUSZAK 2014: 57), w jego centrum zaś znajdował się kryzys ciała (PASTUSZAK 2014: 65). Jak pisze cytowana Katarzyna Julia Pastuszek: „w każdym kroku musi istnieć napięcie między życiem i śmiercią, siłami rozkładu i przemocy społecznej, które zmagają się z irracjonalną witalnością ciała człowieka stojącego wobec sytuacji granicznej” (PASTUSZAK 2014: 66).

Jeżeli doda się do tego spostrzeżenie, że ciało tancerza *butō* „jest martwym ciałem próbującym w desperacji utrzymać równowagę” (PASTUSZAK 2014: 67), to zrozumieć można, skąd wybór akurat tego tańca jako inspiracji przy tworzeniu filmowych postaci między innymi Sadako czy Kayako. Moment, w którym Sadako, do tej pory pełzająca, powoli i niepewnie się podnosi, odzwierciedla tę samą sytuację, którą przedstawiał „taniec ciemności” – martwego ciała, które wbrew śmierci i przemocy społecznej (w filmowej wersji Sadako została zabita przez swego ojca) w sposób irracjonalny żyje. Trzeba mieć na uwadze ustalenia Marak, dotyczące roli duchów w japońskim horrorze – sama ich obecność jest związana ze złamaniem zasad moralnych. Zjawą, ofiarą przemocy domowej i okrucieństwa świata mediów, idzie, choć iść nie powinna. Jak dodaje Pastuszek: „*butō* miało być niekończącym się procesem odkrywania ograniczeń płynących z uspołecznienia ciała i wydobywania w procesie transformacji jego wewnętrznej ciemności” (PASTUSZAK 2014: 74). Tymczasem duchy w *Kairo* wyglądem nie przypominają ani *onryō*, ani też tancerzy *ankoku butō*. Próżno szukać też w ich ruchach śladów tego awangardowego tańca. Zamiast tego wyglądają jak zwyczajni ludzie. Już w ich wizerunku brakuje

tych elementów, które mogłyby odróżnić je w znaczący sposób od bohaterów i budzić lęk lub niepokój. Co więcej, ich brak zakorzenienia w tradycji sprawia, że nieważny staje się etyczny wymiar tej obecności – choć bohaterowie próbują zrozumieć powody, dla których pojawiają się duchy, to jednak innego powodu niż ich samotność nie ma. Ich obecność nie wskazuje na istnienie pewnego naturalnego porządku, który karze za przewinienia, bo duchy uosabiają raczej jego brak.

Kairo wykorzystuje również inny element J-horroru we własnym celu. Filmy zaliczane do tego nurtu bardzo często mają kompozycję klamrową. I tak produkcję otwiera scena przedstawiająca działanie klątwy (śmierć Tomoko w *Ringu*, pierwsza ofiara w *Nieodebranym połączeniu*, pierwsza ofiara w *Ju-on* et cetera), w finale zaś pokazane zostaje, że klątwa działa w inny sposób niż bohaterowi i widzowi się wydawało i – zazwyczaj – nie sposób jej zatrzymać (na przykład protagoniści *Noroi*, *Ringu*, *Ju-on*, *Nieodebranego połączenia*, *Bunshinsaby*, *Opowieści o dwóch siostrach*, *Sadako vs Kayako* czy *Lamentu giną* lub tracą swoich bliskich). O ile scena początkowa ma zaintrygować, o tyle ta końcowa ma ujawnić pesymistyczny i apokaliptyczny wydźwięk filmu. Oto dana klątwa jest niczym wirus, którego nie można zatrzymać. To, co w *Ringu* Nakaty było jedynie sygnalizowane, w telewizyjnej produkcji z 1995 roku, znanej jako *Ring: Kanzeban*, zostało wyrażone wprost. Główny bohater zauważa, że klątwa Sadako będzie rozprzestrzeniać się coraz szybciej, aż w końcu obejmie całą ludzkość (co jest zgodne z książkowym pierwowzorem). W *Kairo* również pojawia się kompozycja klamrowa, jednak spełnia ona zupełnie inną rolę. Pierwsze i ostatnie ujęcia filmu są tożsame – jest to widok z lotu ptaka, przedstawiający łódź płynącą przez ocean, otoczoną z każdej strony wyłącznie wodą. Inaczej obraz ten jest odbierany przed i po seansie filmu; scena początkowa przeraża, przedstawia bohaterów jako samotnych i zagubionych, niewiedzących dokąd zmierzają i co ich czeka. Już zatem pierwsze sekundy filmu sygnalizują widzowi główny temat filmu, jakim jest samotność. Jednak ta sama scena na końcu filmu jest odczytywana inaczej; ocean, otaczający bohaterów, to ocean możliwości. Uciekli oni z pogrążonego w śmierci Tokio i mogą płynąć, dokąd tylko zechcą, zrobić, co tylko zechcą i przeżyć, co tylko zechcą. Jak już wspomniano, w *Kairo* śmierć to brak zmiany, zatrzymanie się i zaakceptowanie swojego losu. Życie zaś to szansa na zmianę, nowy początek. Bohaterowie nie muszą wiedzieć, dokąd zmierzają, gdyż cel podróży nie ma znaczenia, ponieważ liczy się sama wędrówka. Jak mówi Kurosawa: „Niekoniecznie traktuję apokalipsę jako negatywne, czy tragiczne zakończenie. To nie jest rozpaczliwe. To punkt kulminacyjny pewnej trajektorii, która może prowadzić do nowego początku [*I don't necessarily see the*

apocalypse as a negative or a tragic conclusion. It's not despair. It's the culmination of a certain trajectory that may lead to a new beginning]" (DVDTALK.COM 2005).

Reżyser rezygnuje więc z typowego dla J-horroru pesymistycznego i przerażającego zakończenia. *Kairo* Kurosawy to film, który wykorzystuje jeden z najbardziej schematycznych i przewidywalnych podgatunków horroru, opowiadając historię przeciwną do tej, której widzowie się spodziewali. Zamiast spotkania z przerażającym duchem, obcym, reprezentującym niepoznawalną tajemnicę, Kurosawa zabiera widza na spotkanie z sobą samym. Zamiast straszyć tajemnicą śmierci i zaświatów, *Kairo* przeraża banalnością życia i współczesnej codzienności. Lecz w przeciwieństwie do *Ringu* czy *Ju-on*, dzieło to ma optymistyczną wymowę – zamiast wizji losu, którego nie sposób odwrócić, ukazany jest obraz człowieka, dla którego nigdy nie jest za późno na zmianę. Klątwa Kurosawy to klątwa, którą można przełamać. A jego duchy, to duchy paradoksalne – budzące w widzu strach głównie tym, że wcale nie są przerażające. Jeżeli spojrzeć więc na *Kairo* jak na reprezentanta J-horroru, można wówczas ujrzyć to, w jaki sposób reżyser wykorzystał główną cechę strukturalną filmów powstających w ramach tego nurtu. *Kairo* jest więc interesujące dla badaczy horroru nie tylko ze względu na swoje relacje z tak istotnym zjawiskiem jak J-horror, ale również – a może przede wszystkim – jako jeszcze jeden przykład filmu grozy, który potencjalną słabość gatunku i konwencji przemienia w największy atut.

Źródła cytowań

- BALMAIN, COLETTE (2009), 'Oriental Nightmares: The "Demonic" Other in Contemporary American Adaptations of Japanese Horror Film', *At the Interface / Probing the Boundaries*: 57, ss. 25-38.
- DVDTALK.COM (2005), *Emerging Cinema Master – Kiyoshi Kurosawa*, online: https://www.dvdtalk.com/interviews/emerging_cinema.html [dostęp: 1.11.2018].
- EEROLAINEN, LEENA (2016), 'Oh the Horror! Genre and the Fantastic Mode in Japanese Cinema', *Asia in Focus*: 3, ss. 36-45.
- GONERSKI, KRZYSZTOF (2014), 'J-horror: tradycja i nowoczesność na przykładzie "The Ring-Krag", cz. II', w: *Strach ma skośne oczy*, http://strachmaskosneoczy.blogspot.com/2014/12/j-horror-tradycja-i-nowoczesnosc-na_31.html [dostęp: 1.11.2018].
- GRELA, ŁUKASZ (2006), 'Nie ma się czego bać? Egzystencjalny i metafizyczny lęk w horrorze azjatyckim', *Pośrodku*: 1, ss. 11-16.
- HUGHES, JESSICA ANNE (2017), *Asian Extreme as Cult Cinema: The Transnational Appeal of Excess and Otherness*, University of Queensland.
- IGN.COM (2001), *Interview with director Kiyoshi Kurosawa*, online: <http://www.ign.com/articles/2001/08/23/interview-with-director-kiyoshi-kurosawa?page=2> [dostęp: 1.11.2018].
- IWICKA, RENATA (2017), *Źródła klasycznej demonologii japońskiej*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- KINOSHITA, CHIKA (2009), 'The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi's Loft and J-horror', w: Jinhee Choi, Mitsuyo Wada-Marciano (red.), *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong: Hong Kong University Press, ss. 103-122.
- KIYOSHI, KUROSAWA, REŻ. (2001), *Puls*, Daiei Eiga [DVD].
- LEE, VIVIAN P.Y. (2011), 'J-Horror and Kimchi Western: Mobile genres in East Asian Cinemas', w: Vivan P.Y. Lee (red.) *East Asian Cinemas: Regional Flows and Global Transformations*, New York: Palgrave Macmillan, ss. 118-141.
- LOSKA, KRZYSZTOF (2011), 'Wyobrażenia technologiczna i problem tożsamości we współczesnym filmie japońskim', *Przegląd Kulturoznawczy*: 1 (9), ss. 127-142.

- MAJ, KRZYSZTOF M. (2018), 'Intertekstualność', w: Zbigniew Kadłubek, Mytych-Fo-rajter Beata i Aleksander Nawarecki (red.), *Ilustrowany słownik terminów literackich. Historia, anegdota, etymologia*, Gdańsk: Słowo/obraz terytoria 2018, ss. 243-248.
- MAJOR, MAŁGORZATA (2014), 'Tajemnica w techno-horrorze na przykładzie Kairo (2001) Kiyoshi Kurosawy', *Litteraria Copernicana*: 2 (14), ss. 262-271.
- MARAK, KATARZYNA (2014), *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games*, Jefferson: McFarland.
- MATTHEWS, PAUL, KIYOSHI KUROSAWA (2005), 'Land of the Dead. An Interview with Kiyoshi Kurosawa', *ReverseShot.org*, online: <http://reverseshot.org/interviews/entry/1503/kiyoshi-kurosawa> [dostęp: 1.II.2018].
- NAKATA, HIDEO, REŻ. (1999), *The Ring – Krag 2*, Kadokawa Shoten Publishing Co.
- OLKUSZ, KSENIA (2011), 'Japoński fenomenalizm i mitologia w powieści *Ring* Kojiego Suzukiego', w: Tomasz Ratajczak, Bogdan Trocha (red.), *Fantastyczność i cudowność. Mityczne scenariusze: od mitu do fikcji – od fikcji do mitu*, t. I, Zielona Góra, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, ss. 157-164.
- OLKUSZ, KSENIA (2018), 'Transfikcjonalność (Materiały do *Słownika Rodzajów Literackich*)', *Zagadnienia Rodzajów Literackich*: 1 (125), ss. 159-165.
- OLKUSZ, KSENIA (2010), *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz: Wydawnictwo PWSZ w Raciborzu.
- OZAWA, EIMI (2006), 'Remaking Corporeality and Spatiality: US Adaptations of Japanese Horror Films', *49th Parallel*: 19, ss. 1-7.
- PASTUSZAK, KATARZYNA (2014), *Ankoku Butō Hijikaty Tatsumiego. Teatr ciała-w-kryzysie*, Kraków: Universitas.
- SHUDDER (2017), 'Sadako vs. Kayako (Trailer) — A Shudder Exclusive', online: *YouTube.com*, <https://youtu.be/ywoIp5XoXyw>, 1:21 [1.II.2018].
- WADA-MARCIANO, MITSUYO (2007), 'J-Horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema 2007', *Canadian Journal of Film Studies*: 2 (16), ss. 21-48.
- WEE, VALERIE (2014), *Japanese Horror Films and Their American Remakes: Translating Fear, Adapting Culture*, New York: Routledge.