



Peter Žargi

## Glasba mečevanja

Takashi Miike je v svoji hiperaktivni karieri posnel že vse, od družinskih filmov do incestoidnih satir (**Visitor Q**, 2001), body horrorja (**Audition**, 1999), sado-mazo kulta (**Ichii the Killer**, 2001) in yakuza streljačin (trilogija **Dead or Alive**, 1999). Eden bolj konsistentnih elementov njegovih filmov pa – poleg razsekavanja žanrskih konvencij – ostaja idiosinkratska izbira glasbe, od tolkal, prasketanja in šumov *Ichija* do melanholične sakamotovske teme v *Audition* ter mešanice industrialna in sintetizatorskega sanjarjenja v *Dead or Alive*. Med Miikejeve najrednejše sodelavce sodi skladatelj Koji Endo, ki se je podpisal pod glasbo večine režiserjevih filmov, vključno z najnovejšim, približno stotim **Blade of the Immortal** (Mugen no jūnin, 2017), adaptacijo mange Hiroakija Samure.

Zgodba o Manjiju (igra ga japonski pop idol Takuya Kimura), samuraju, ki po uboju skorumpiranega gospodarja in njegovih stražarjev – vključno s svakom – postane izobčenec, popolnoma ustreza Miikejevemu opusu. Ko mu ubijejo sestro, Manji, tudi sam hudo ranjen, ne vidi več smisla v življenju, a namesto smrti ga pričaka omniprezentna nuna Yaobikuni in mu spusti v rane »svete črve lame«, male simbiote, ki pospešeno celijo rane, vključno z odsekanimi udi, in ga

naredijo skoraj nesmrtnega. Ko ga petdeset let kasneje najame deklica Rin – nekakšna dvojnica njegove sestre – v želji po maščevanju staršev, po pričakovanjih sledita dve uri klanja, a vseskozi prepredeni s satiro in pomenljivimi komentarji smrtnosti in maščevanja. Miike se zaveda, kako jalovo bi bilo jemati takšno množico spopadov za karkoli drugega kot zabavo in katarzo, a kljub nasičenosti filma z mečevanjem mu presenetljivo dolgo uspe držati gledalčevo pozornost. Drugačnost filma pa leži predvsem v dialogih pred in med dvoboji s čudovito anahronističnimi zlikovci, ki so videti kot poklon vsej pretepaški popkulturi od Mortal Kombata do Dragonball-Z.

A Miikejevemu filmu v poplavi (zelo spontano posnetih) spopadov občasno začenja zmanjkovati sape. Čeprav potencialno repetitivnost filma dobro prelevi v poetično valovanje, gledalca nikoli zares ne odnese in vseskozi se zdi, da bi si iskrivost likov in njihovih metafizičnih konceptacij zaslužila več prostora, saj so kljub nekaterim izjemno napetim in domiselnim spopadom vseeno dialogi tisti, ki nosijo film.

In tudi z zvočne plati je *Blade of the Immortal* nekoliko neodločen; vlogo glasbe prepogosto prevzamejo zvoki kosti, krvi in drobovja, in ravno Endojeva glasba tokrat nima priložnosti, da bi film zaokrožila. Večina Endojevih klasičnih prvin, na primer odlično prehajanje med diegetsko in nediegetsko glasbo (scena gejša, katere šamisen hkrati napoveduje neizogibni obračun) in neobremenjeno mešanje stilov, je še vedno prisotna, vendar preveč brzdana, tako da gledalcu pusti le slutnjo idej, ki bi se lahko veliko bolje razvile ter zaokroževale film.

Glasba zadnjega obračuna je ravno prav risankasta, da ne vsiljuje lažne pompoznosti ali izumetničenosti, vendar bi bolje služila, če ji ostali zvoki ne bi jemali pozornosti. Dialog šamisena (ki Endu služi tako kot Morriconeju električna kitara) in godal tako nastopi z velikim učinkom, a prekmalu izzveni ter težko sledi sicer dobrim, a predolgim bojem, in tudi ostali žanrski sprehodi, od ekspresionistične kromatike do ambientalne elektronike, naredijo premalo, da bi podčrtali fantazijo in grotesko ter še bolj odzelmjili film.

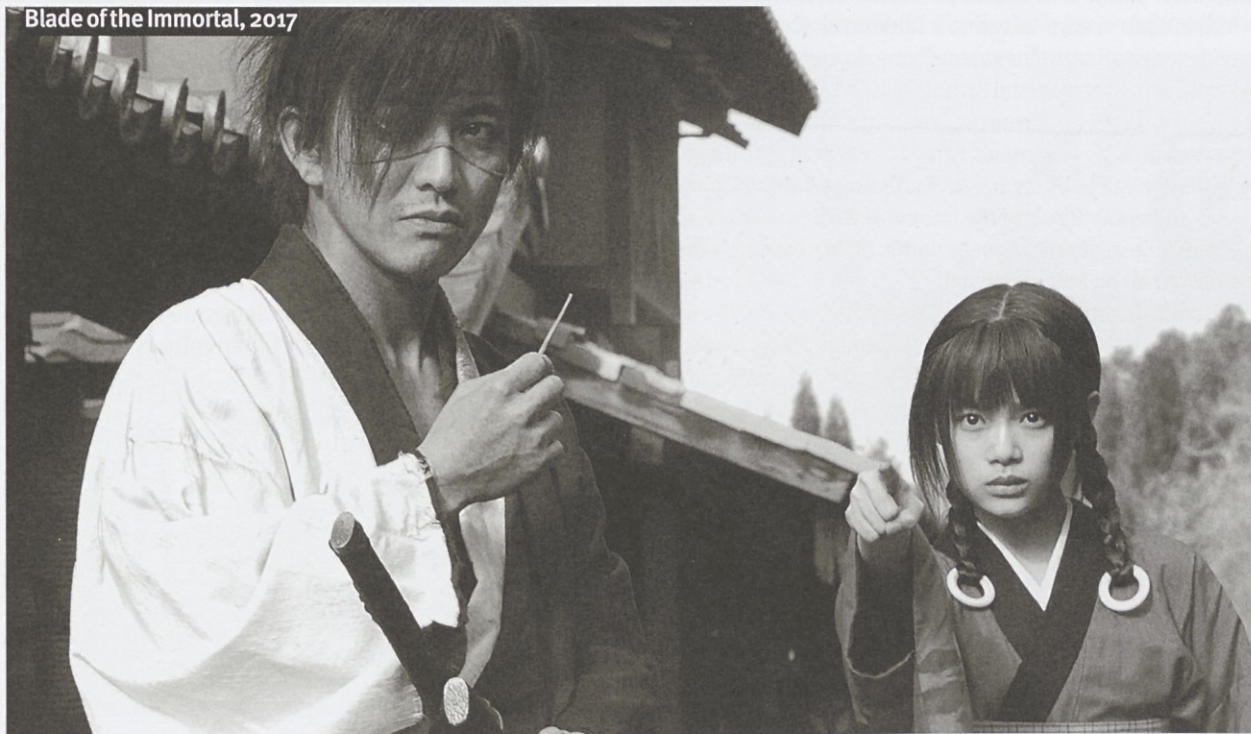
*Blade of the Immortal* sicer večkrat potrdi, da je Endo izredno načitan skladatelj, ki obvlada množico glasbenih izrazov, a je bil veliko uspešnejši pri Miikejevem *Dead or Alive*, kjer z glasbo odlično usmerja film v čustveno večplastnost, nadgrajuje stoične izraze glavnih likov ter opominja na globino sveta, ki se skriva za izrečenim in videnim. Njegova glasba Miikeju na primer omogoči, da z lahkoto skače od krvavih izbruhov nasilja do sanjave norčavosti in s tem poudari antagonistovo čustveno izhodišče ter ga odmakne od tipskega stroja za maščevanje – Endojevo brezhibno glasbeno ravnotežje med tradicijo in sodobnostjo tako splete nit, ki povezuje like na obeh straneh zakona in ustvarja njihov skupni čustveni imenovalac. Zasebno življenje japonskega detektiva in odpadnika kitajskih korenin tako v samo nekaj prizorih naloži likom več prtljage, kot to uspe marsikateri drami, Endojeva glasba pa zgleda potencialno pretiran kontrast med divjimi, ciničnimi, brutalnimi sekvencami in introspektivnimi trenutki. Tako na

primer lik Ryuichija verodostojno prehaja iz hladnokrvnega morilca v zaskrbljenega brata, ne da bi deloval bipolarno.

*Blade of the Immortal* bi takšni glasbeni prijemi vsekakor lahko nadgradili na podoben način, vendar glasbo uporablja sporadično; filma ne zaokrožuje nobena tema in motivi se le redko ponovijo. Čeprav je dinamičnost Miikejevih filmov (sam je dejal, da jim pusti, da se razvijajo po svoje) ena njegovih pglavitnih značilnosti, in ponavadi odseva tudi v glasbi, bi se *Blade of the Immortal* bolje podala glasbena kulisa, kakršno smo lahko slišali v *Zatoichiju* (2003) Takeshija Kitana, dobitniku srebrnega leva na Beneškem festivalu.

V Kitanovi viziji zgodbe o ponarodelem liku Zatoichiju, slepem mečevalcu, ima glasba Keiichija Suzukija veliko več prostora, tudi v scenah bojevanja in v hrupu, ki pride z njimi. S tem Suzuki scenam dodaja veliko močnejši pravljčni element od tistega v *Blade of the Immortal*. Tako kot pogosto Endova glasba so tudi Suzukijeve kompozicije brezbržna zmes *breakbeata*, japonske tolkalne glasbe in brenkal, *samplov*, sintetizatorjev in godal, ki deluje povsem homogeno s sceno japonskega 19. stoletja, obenem pa daje filmu občutek brezčasnosti. Suzuki razgibanost ustavi, še preden se dogajanje nasiči (ter le redko reiteira akcijo), liričnost pa drži dovolj nazaj, da ne prevzame povsem vizualnega. V filmu s toliko ponavljajočega se nasilja glasba tako poskrbi za poudarjenost pripovednega loka, čeprav jo tudi Suzuki (tako kot Endo) uporablja precej nekontinuirano, a vedno učinkovito (na primer v uvodnih kadrih pri *Zatoichiju*, kjer

Blade of the Immortal, 2017





poljedelci delajo dobesedno po ritmu nediegetske glasbe).

Miike kljub vsemu še vedno z lahkoto skače od (pogosto navideznega ali satiričnega) mačizma do androginosti likov, od nežnosti do stripovske brutalnosti, od srhljive napetosti do obešenjaškega humorja. Spajanje alternativnega in komercialnega, nasilnega in nežnega, marginalnega in populističnega je bilo v njegovih filmih vedno povsem naravno. In čeprav *Blade of the Immortal* vloži preveč energije in domišljije v sekanje in prebadanje, da bi dosegel iskrivost *Zatoichija* ali pa Miikejevih najboljših del, vsekakor ni eden tistih azijskih mečevalskih uvozov, ki zahtevajo, da tuše krvi, kaskaderske skoke in epske spopade ena proti sto jemljemo smrtno resno. Film s tem posledično tudi ne duši lastne poetičnosti. Z lahkoto uspe vzpostaviti zrel odnos do konvencij lastnega žanra in jih, na Miikejev tipično humoren način, prevprašuje; naj bo to poklicna morilka, ki sredi obračuna začne dvomiti o smislu svojega početja oziroma uporabe svojega znanja za takšne cilje, ali pa zmedenost mlade Rin, ki v želji po maščevanju najde več vprašanj kot odgovorov. Za režiserja značilna moralna ambivalentnost se tudi v *Blade of the Immortal* manifestira v mnogih likih, ki so le redko zreducirani na osnovno zlo. Miike se dobro zaveda, da zloba izvira iz frustracij, zato utrujena meditativnost v njegovem filmu ni zvedena na kliše, ki bi služil kot zatišje

pred viharjem. Tako Eiku Shizuma, še en nesmrtni samuraj, kot Anotsu Kagehisa, vodja odpadniške šole mečevanja Itto-ryu, že od začetka delujeta kot antagonist, ki se zavedata, da ju noben cilj ne bo zares izpolnil.

Žal *Blade of the Immortal* teh elementov v smislu forme ne dopolni vedno tako dobro kot Miikejeva najboljša dela, ali kot Kitanov (sicer manj filozofski) *Zatoichi*, in prav tu bi mu lahko pomagala glasbena manipulacija. Endove skladbe so tokrat sicer doživeta podlaga dogajanju, a jim ni dodeljenega dovolj časa, da bi lahko bolje služile eni glavnih lekcij Miikejevih filmov: da namreč za razkrivanje realnosti pogosto potrebujemo hiperrealnost. **E**