

# denis valič hana-bi

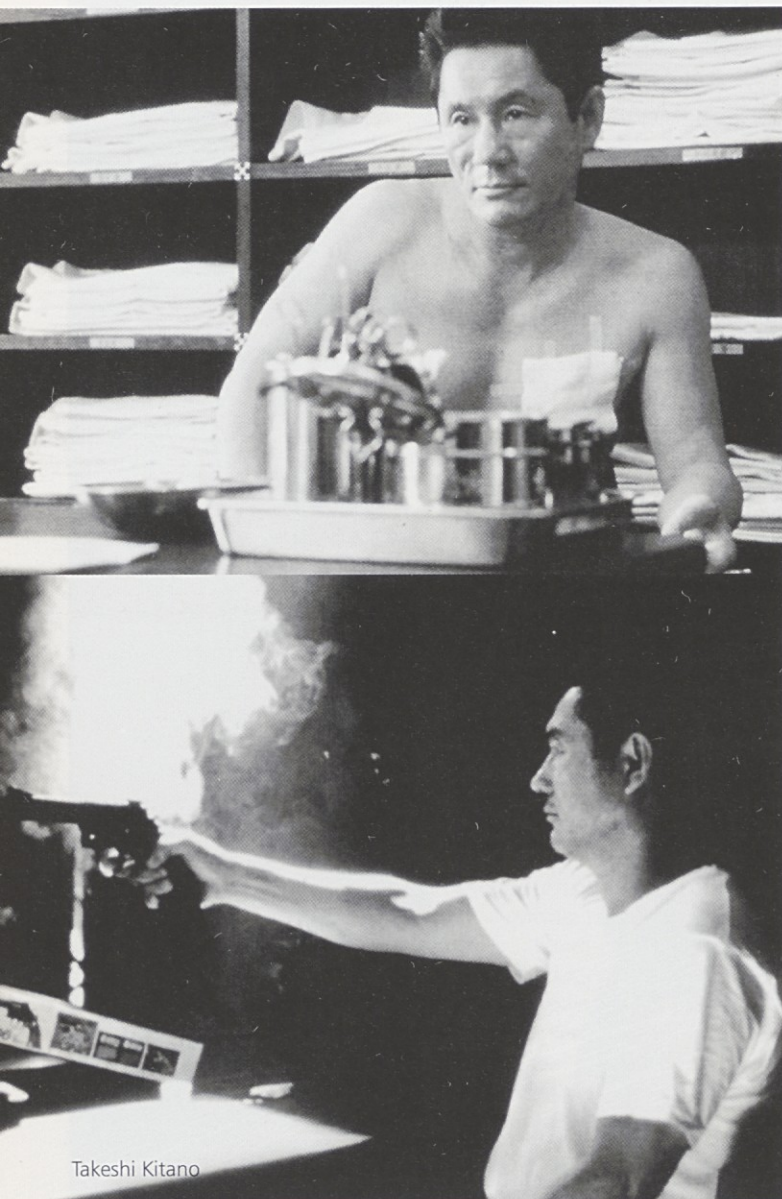
Kayato Kishimoto, Takeshi Kitano



Japonski film v zadnji dekadi doživlja povsem svojevrstno renesanso, saj je v primerjavi z ostalimi kinematografijami, ki jim priznavajo ponovno "prebujanje", v malce nenavadnem položaju. Namreč, čeprav igra na festivalih vse vidnejšo vlogo – in sicer tako v pogledu števila filmov v raznorodnih sekcijah, kjer ob večkrat neizogibni slepi izbiri postaja vse bolj gotova partija, kakor tudi pri podelitvah nagrad (Shohei Imamura v Cannesu, Kore-Eda Hirokazu in Takeshi Kitano v Benetkah, Ryosuke Hashigushi in Naomi Kawase v Rotterdamu) – mu do danes še vedno niso naklonili oznake *novi japonski film*, kakor se je to zgodilo naprimer ob renesansi britanskega, iranskega ali avstralskega filma. Razloga za oklevanje pri dodelitvi te oznake gotovo ne moremo iskati v izraziti kontinuiteti japonske kinematografije, saj je konec sedemdesetih in osemdesetih njena kreativna kriza vsaj zaznavna, če že ne očitna; v tem primeru pa seveda tudi ne bi mogli govoriti o renesansi. Iskanje moramo usmeriti drugam in sicer – seveda še vedno vztrajajoč znotraj okvirov japonske kinematografije – v razmerje, ki ga sodobni japonski film goji do svoje zgodovine. Pri tem nam na najboljši možni način lahko pomaga zadnji Kitanov film *Hana-bi* (*Ognjemet*): kot povzetek in kulminacija bistvenih stremeljenj sodobnega japonskega filma ter v svoji sublimni lepoti in genijalnosti režije kot nesporni umetniški vrhunec tega. Če smo pri

Hirokazujevem *Iluzija* (*Maborosiju*, 1995) in *Suzaku* (1996) Naomi Kawase videli očitne reference, skoraj vračanje k Ozuju, pri Hashigushijevem *Nagisa no Sindbad* (*Kot zrna peska*, 1995) na Oshimo, potem Kitano v *Ognjemetu* povzema (s kreativnim preoblikovanjem, seveda) skoraj vso zgodovino japonskega filma, vsaj od Ozuja dalje. V tem fenomenalnem in povsem koherentnem amalgamu lahko najdemo strogo statično kamero Ozuja (če lahko zaupam spominu, v filmu praktično ni kadra, kjer bi si kamera "drznila" izstopiti iz negibnosti), "nemo" verzijo "poti samospoznavanja" preko zaostrenih bivanjskih razmer, po kateri se podajajo Kurosawovi junaki, poudarjen socialni moment sodobne japonske družbe Oshime, nenazadnje pa tudi posvetilo žanrskemu filmu in predvsem tistim njegovim ustvarjalcem iz sedemdesetih let (Kenji Misumi, Tai Kato, Tatumu, Masamura), ki so znali z režijo sublimirati žanrske omejitve. Opraviti imamo torej z neko bistveno navezanostjo na tisto "staro" japonske kinematografije, z neprekrtnim vračanjem v zgodovino ter črpanjem iz nje in morda je prav tu razlog, da sodobnega japonskega filma ne moremo povsem brezpogojno spraviti pod oznako *novi* (ki praviloma označuje nek prelom kontinuitete s starim).

Ta Kitanov tako eksplicitni obrat v preteklost, ki ga je izvedel z *Ognjemetom*, pa je verjetno vsaj delno pogojen tudi z njegovo težko



Takeshi Kitano

prometno nesrečo, v kateri bi skoraj izgubil življenje. Pravijo, da se v teh bližnjih srečanjih s smrtjo v kondenzirani in pospešeni obliki ponovno soočiš z najpomembnejšimi trenutki svojega življenja. Če je temu res tako, sem skoraj prepričan, da je Kitano v tej "zgoščenki" svojega življenja videl vsaj odlomke najpomembnejših del svojih filmskih "očetov", ki so ga vodili v njegovi umetniški formaciji.

In z *Ognjemetom* – njegovim drugim filmom po nesreči (leta 1996 je dokončal socialno dramo *Kids Return*, v kateri se je na nek način vrnil v svoje otroštvo), kjer z izjemno senzibilnostjo spregovori prav o posameznikovem soočenju s smrtjo, z izgubo življenja in s tem z vprašanji, ki zahtevajo obračun s preteklostjo, da bi se lahko pristalo na življenje v sedanjosti – se jih je ponovno spomnil ter kot najboljši učenec v genijalnem, vedno živem in napredujočem dialogu sedanjosti s preteklostjo združil vse njihovo učenje in jim s tem postavil enega najlepših in najpresunljivejših spomenikov v zgodovini filma.

Sobivanje sedanjosti in preteklosti, njun dialog, ki se na različnih ravneh nadaljuje skozi ves film, ta nekakšna *dvojnost* časa, pa ni edina dvojnost, delitev oziroma razdelitev, ki je prisotna v filmu. Zdi se, da si jo je Kitano pravzaprav vzel za samo izhodišče oziroma ustvarjalni princip, ki ga je vodil v vseh fazah snemanja in na različnih ravneh filma, na kar kaže že sam naslov filma. Japonska beseda za ognjemet je namreč *hanabi*, Kitano pa je vanjo vrinil vezaj in jo tako "razdelil" na dva dela, ki funkcionirata tudi kot samostojni besedi: *hana* so rože, *bi* pa ogenj. Naslov s tem sicer ne izgubi izvirnega pomena, t.j. ognjemet, pridobi pa dva elementa, ki se kot motiva večkrat pojavita v filmu. In sicer vsak v svojem, določenem delu filma, kateremu dajeta tudi neko dodatno

pomensko dimenzijo. Film je namreč tako kot naslov razdeljen na dva dela, loči pa ju krajši vmesni del, ki funkcionira kot nekakšen vezaj med stilistično, vsebinsko in tudi žanrsko razlikujočima se deloma.

V prvem delu je dogajanje umeščeno v mestno okolje. Nishi, kriminalist (igra ga sam Kitano, toda pod imenom 'Beat' Takeshi), s kolegi, med katerimi je tudi njegov najboljši prijatelj Horibe, tistega dne opravlja povsem rutinsko akcijo nadziranja hiše nekega kriminalca. Vsaj tako vsi mislijo, saj nihče resnično ne pričakuje, da se bo ta vrnil. Zato Nishi, po prigovarjanju svojih kolegov, odide v bolnišnico, da bi obiskal svojo na smrt bolno ženo, ki se ji prav zaradi dela ne more posvečati tako, kot bi želel. Odideta tudi pomočnika in tako Horibe ostane sam. Nenadoma pa se pojavi iskani kriminallec in nepripravljeni Horibe je zanj lahek plen. Do tega mesta pripoved poteka linearno in diegetski čas se zelo približa realnemu. Naenkrat pa pripoved postane izrazito eliptična. Kitano odvrže vse kar je odvečnega in že v naslednjem prizoru, ne da bi pred tem pokazal, kaj se je pravzaprav zgodilo s Horibejem, smo z Nishijem in njegovimi kolegi ponovno na sledi kriminalcu. Sledi prizor boja, ki je podan le v nekaj kadrih in ti smiselno zarišejo zgolj prvi del tega. Nato pa izrazito dinamično dogajanja in montaže kar naenkrat prekine krvava podoba vdora krogel v dve (ali tri?) telesi (ki jih še ne moremo identificirati) v počasnem posnetku. Kitano ponovno ne odgovarja, kaj se je zgodilo, pač pa nas prestavi za velik korak naprej v čas, ko je Horibejeva invalidnost in obsojenost na življenje v vozičku že nekaj danega, ko Nishi poskuša tolažiti in pomagati ženi mrtvega kolega, ko tretji policaj, njegov pomočnik, le počasi okreva za posledicami strelnih ran. Eliptično grajena pripoved se nadaljuje s sledenjem Nishiju v njegovih bližnjih srečanjih z jakuzami in v njegovih poskusih omogočiti kolikor toliko znosno življenje tistim, ki so bili v akciji neposredno ali posredno prizadeti. (V teh prizorih poda precej kritično podobo sodobne japonske družbe, kjer preprosti delavec, kar policaj pravzaprav tudi je, kljub angažmaju, ki presega običajne norme, ne zmore zagotoviti umirajočemu več kot le osnovne zdravniške nege, kjer invalid lahko le životari, kjer smrt moškega družinskega člana pomeni veliko izgubo v pogledu zagotavljanja najnujnejšega za preživetje; zato se mora Nishi tudi zateči k jakuzam, saj si le tam lahko zagotovi prepotrebni denar.) V to nadaljevanje, ki poteka v skoraj frenetičnem tempu, pa Kitano kot ritmični kontrapunkt postopno vrinja vse večji del tiste podobe v počasnem posnetku, ki nam počasi pojasni pretekle dogodke. Ta kader ima, vsaj v svojih prvih pojavitvah, celo povsem enigmatičen karakter. Kitano je namreč v prizoru, kateremu kader pripada, že sicer eliptično naracijo – ob kateri mora gledalec sam povezovati posamezne sekvence, da bi se tako vzpostavil narativni tok – podvojil in ga na ta način (ob izredno domišljeni režiji) "osvobodil" vsake konkretne vezi. Čeprav se njegova prva pojavitev v narativnem toku povsem linearno umešča v diegetski čas, pa mu je Kitano s to zarezo v samo sekvenco dal karakter brezčasnosti, neumestljivosti v kronološki potek. Zato je učinek njegovega vztrajnega vračanja, vse do razkritja njegovega "kronotopa", izjemen, skoraj hipnotičen. Nas, gledalce, pa dobesedno povleče v tisto stanje somnambulnosti, v katerem tava Nishi.

Nishijev pogled se namreč nikakor ne more osredičiti, vseskozi bega med tistim, kar je tu, danostjo in nekim tam, kjer naj bi bil izhod iz nevzdržnega danega. Prav presenetljiv je enormni razkorak – ob sicer izrazito neizraznem Nishijevem obrazu (Kitano-igralec je neke vrste križanca med Bustrom Keatonom in Clintom Eastwoodom) in njegovo igro, ki se skoraj povsem izogne verbalizaciji – med toplino njegovega odnosa do bližnjih, milino njegovega pogleda usmerjenega v "tu", in nasilnostjo njegovega odnosa do jakuz (pri katerih išče rešitev), ostrino njegovega pogleda, ki ga usmerja "drugam". Nevzdržnost njegovega položaja, te vpetosti med dvema toposoma – saj tistega "drugje", čeprav je to vedno prostor nasilja, nikakor ne more zapustiti – pa izhaja prav iz njegove nepripravljenosti sprejemanja danega. Ve, da svojo družino počasi izgublja (žena umira, Horibe, drugi najbližji mu človek v njegovem življenju, pa v depresiji ob lastni "izgubi" življenja prikovanosti na invalidski voziček, vse pogosteje razmišlja o samomoru), a še vedno vztraja v

izpolnjevanju svoje "dolžnosti" do družbe in posledičnem zapostavljanju družine. V tej razpetosti med željo po družini in dolžnostjo do družbe pa se znajde v položaju, ko se mu njegovo lastno mesto, urejenost njegovega sveta, vse bolj izmika. Družinski človek in prijatelj skoraj ni več, vsaj ne v taki meri, da bi resnično pomagal. Hkrati pa tudi pravi policaj ni več, saj se mora po pomoč za preživetje družine zatekati h kriminalcem in njihovem umazanemu denarju.

Rešitev položaja mu povsem nehotе sugerira Horibe. V enem izmed njunih srečanj zaupa Nishiju, da je pričel s slikanjem in da bi si želel imeti čepico, saj ga bodo tako mogoče res prepoznali kot slikarja. Nishi se je vse življenje trudil biti pravi policaj, sedaj pa se mu prav zaradi tega to življenje (življenje njegove žene in njegovega najboljšega prijatelja) vse bolj izmika, ne da bi lahko kakorkoli vplival na to. Zato se odloči, da ne bo več pravi policaj, temveč da si bo nadel zgolj videz policaja (ki ga tudi kot kriminalist v civilu ni imel) in le izkoristil možnosti, ki mu jih ta podoba ponuja. Da se torej odpoveduje dejavni vlogi varuha arbitrarnega družbenega reda, ki prav zaradi svoje ne-naravnosti potrebuje nekoga, da bi ga vzdrževal in da se bo okoristil na račun njegove artificialnosti, vendar le s povsem altruističnim namenom in ob hkratni lastni, povsem zavestni odločitvi (kar se pokaže na koncu filma), da bo iz njega dokončno izstopil.

Z začetkom Nishijevega udejanjanja svoje odločitve zapustimo prvi del in preidemo v nekakšno vmesno fazo filma, ki ima funkcijo priprave prehoda k drugemu delu. V prvem delu se je dogajanje, v žanrskem okviru kriminalke, odvijalo v frenetičnem ritmu, ta prehodna faza pa, ostajajoč v isti žanrski opredelitvi, ritem upočasni. V njem sledimo pripravam in izvedbi roba banke, ki ga izvrši Nishi, preoblečen v policaja. V tem delu, z upočasnjem ritmom naracije in njeno "čisto" linearnostjo, pride Kitanova "igra" skrito/odkrito še bolj do izraza. Ne na ravni kadra, saj je ta izjemno asketsko grajen, brez kakršnekoli reference na zunanost polja ali spuščanja v globino, pač pa z naracijo, ki je morda še bolj eliptična kakor v prvem delu, a ne na račun še večje zmedenosti gledalca. Ta del je zgrajen kot serija tablojev, s katerimi Kitano zelo premišljeno in postopno dodaja ključne informacije o dogajanju: na cesti trčita dva avtomobila; eden od udeležencev se zapelje na avtomobilski odpad; njegovo pohajkovanje po odpadju, brez nekega evidentnega razloga; ko pride na odpad tudi drugi udeleženec nesreče izvemo, da je prvi lastnik odpada; Nishijev prihod in iskanje opozorilnih luči, kakršne imajo policijski avtomobili (takrat še ne vemo, da se je Nishi odločil za rop); Nishijev nakup rabljenega avtomobila, iste znamke, kakor ga uporabljajo policaji; dialog med Nishijem in lastnikom odpada, kjer Nishi navrže, da nakupljeno potrebuje za rop banke. Šele v tem trenutku dobimo prvo informacijo o njegovi odločitvi, pa še tu ne vemo, ali bi ji, kljub "obremenilnim okoliščinam", verjeli. Kitano je namreč v tem delu filma vnesel veliko humornih elementov in prav lahko bi bila tudi ta njegova izjava razumljena kot štos (kakor jo razume lastnik odpada). Toda ni. Nishi resnično oropa banko, ne da bi ob tem izrekel eno samo besedo.

Prestop v drugi del filma je hkrati tudi Nishijev geografski premik iz mesta na podeželje. Z delom ukradenega denarja Nishi kupi Horibeju zajeten slikarski pribor, ki seveda vključuje tudi čepico, z drugim delom pa odpelje ženo na potovanje po podeželju, brez nekega vnaprej zadanega cilja. Na začetku sem omenil Kitanovo zarezo v naslov (hana-bi), s katero je dobil dve samostojni besedi, rože in ogenj, ter dejstvo, da se kot motiva pojavljata vsaka v svojem delu filma in mu s tem podkrepita oziroma dopolnita določen pomenski aspekt. V univerzumu prvega delu konstantno prisotni motiv ognja, in sicer strelnega ognja, poudarja artificialnost in surovost, nasilnost le-tega in njegovih prebivalcev. V njem si moraš priznanje obstoja izboriti, in če tega ne zmoraš več, si na nek način obsojen na osamljeno smrt. V drugem delu pa nastopi motiv rož, ki napotuje na neko naravno danost oziroma prosto sprejetje le-te. Kitano v njem sledi trem osebam (Nishiju in njegovi ženi ter Horibeju), ki se počasi oddaljujejo od sveta, ki jih obdaja. Nishi in žena se v svojem potovanju skoraj povsem izolirata, prav tako pa se tudi Horibe vse bolj zapira v osamljenost slikarstva. Pri obeh pa je očitna neka vse večja sprijaznjenost z danostjo: Horibe je v vse večji



predanosti svojemu "igranju" slikarja pozabil na obup "izgube" življenja zaradi prikovanosti v voziček; Nishi in žena pa izumljata igrice, s katerimi zapolnjujeta prosti čas, kakor da sta pozabila na ženo bližajočo se smrt.

Več med temi osebami je v tem delu še drugače izpostavljena. Kitano je namreč Horibejevo duhovno potovanje, ki se odslikuje v njegovih slikah, ter Nishijevo geografsko potovanje postavil v neko razmerje. Tako se zdi, kot da Horibejeve slike na nek način odmevajo v Nishijevemu življenju ter mu določajo smer poti, čeprav nikoli z ničemer ne nakaže kake dejanske vezi.

Počasi ritem tega dela, ki ga žanrsko lahko označim z melodramo, je Kitano pospešil oziroma kontrapunktiral z bolj dinamičnimi prizori nasilja (tako kot je v prvem delu hitri ritem "zaustavljal"). Ti so strogo vezani na Nishija, saj je Kitano s spretno režijo Nishijevo družbeno z ženo pustil povsem neomadeževano v čistosti njune ljubezni. Morda je prav v njuni zgodbi Kitanova domišljena, občutena in prefinjena režija dosegla svoj vrhunec. Uspelo mu je namreč to, kar še nememu filmu ni povsem: izpeljati eno najpretnostnejših in najlepših ljubezenskih zgodb brez uporabe besed (razen presunljivega "hvala", ob katerem ti srce skoraj zastane, ki ga žena izreče Nishiju proti koncu njunega potovanja). Občutek žalosti se, kljub humornim elementom in kljub temu, da ženina bolečina oziroma bližajoča se smrt ni nikoli omenjena ali nakazana, z napredovanjem njune poti vse bolj in bolj stopnjuje, dokler v enem najlepših koncev, kar sem jih videl – film se že zaključuje, Nishi in žena stojita na obali, kamera se umakne v nebo in v *offu* se zaslišita strela – ne doseže razsežnosti sublimnega. •

Ostali filmi (v naključnem vrsten redu):

**Skrivnosti in laži** (*Secrets and Lies*, 1996, VB) Mike Leigh  
**Izgubljena cesta** (*Lost Highway*, 1996, ZDA) David Lynch  
**Nepomembneži** (*Small Faces*, 1995, Škotska) Gilles MacKinnon  
**Year of the Horse** (*Leto konja*, 1997, ZDA) Jim Jarmusch  
**Sticky Fingers of Time** (1997, ZDA) Hillary Brougher  
**Gummo** (1997, ZDA) Harmony Korine  
**Level 5** (1997, Francija) Chris Marker