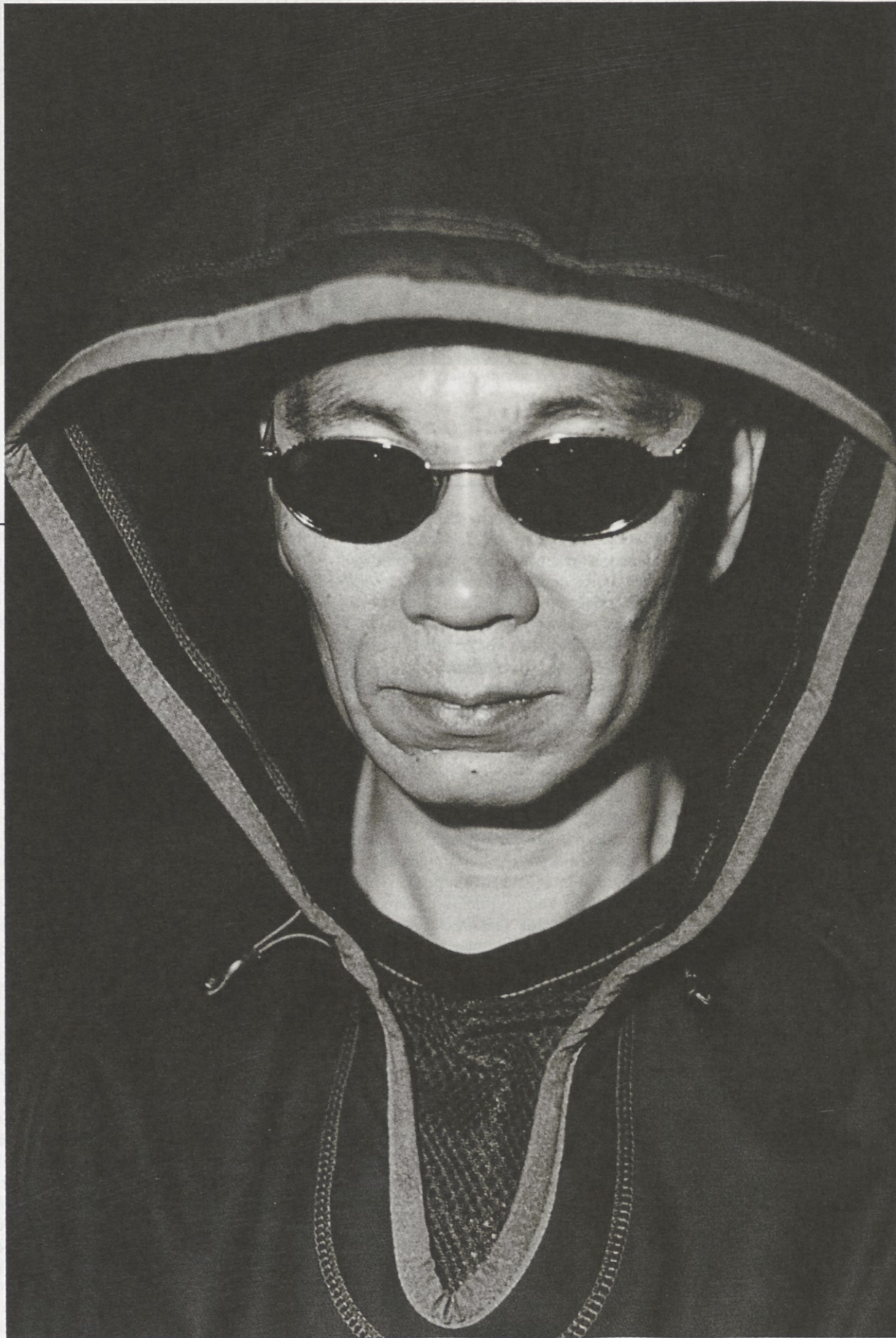


GANLJIVI SVET

gregor butala



TAKASHIJA MIIKEJA



Deadly Outlaw

Gola ženska, ki v pesti stiska zavojček kokaina, strmoglavi s stolpnice na ulico v središču Shinjukuja; sredi slepečih bliskov neona plešejo stripizete; gangster posmrka več metrov dolgo črto belkastega prahu, le nekaj minut pozneje pa ga še vsega omamljenega ustrelijo skozi streho njegovega avta, ki je obtičal v prometnem zamašku; preprodajalca mamil zabodejo v vrat med homoseksualnim spolnim odnosom na javnem stranišču, ki je že naslednji trenutek povsem preplavljeno s krvjo; v prepolno kitajsko restavracijo, kjer se vodja tolpe že kar obsesivno baše s hrano, vstopita moška z brzostrelkami (ki sta jih pred tem pobrala iz predala z zmurnjeno zelenjavo v neki trgovini) in povzročita popolno razdejanje; prej omenjenemu požeruhu med poskusom pobega krogle od zadaj prebijajo želodec, iz katerega brizgne vse, kar je ravnokar pojedel; ko na prizorišče zločina prispe policija, si glavni preiskovalec pred očmi podrži ostanke na pol prebavljene hrane in nemudoma ugotovi identiteto umorjenega: "Rezanci znamke Su Chi? To je gotovo Chen Feng!"

To so le nekateri členi iz verige kakofoničnih, brutalnih, neobičajnih, groteskkih, vendar premišljeno stkanih podob, ki si v bliskoviti montaži, usklajeni z maničnim ritmom ostrih kitar, sledijo skozi uvodne minute filma *Dead or Alive* (1999), ene od obeh mojstrovini Takashija Miikeja – druga je bila razvpita *Avdicija* (Odishon, 1999), ki je v japonske kinodvorane prišla le tri mesece zatem –, ki sta ob prelomu stoletja obkrožili mednarodne festivale in ustoličili novo kulturno ime japonske – in svetovne – kinematografije. Tedaj štiridesetletni režiser je imel sicer za seboj že več kot trideset filmov, toda približno dve tretjini jih je bilo posnetih izključno za japonski video trg, ki je v začetku devetdesetih let naravnost cvetel, zaradi česar so bili drugod praktično neznan. Od ostalih je bilo mogoče na zahodnih festivalih videti predvsem film *Fudoh: The New Generation* (Gokudō sengokushi: Fudo, 1996), za Miikeja tedaj že značilno žanrsko mešanico na meji med zgražanjem in krohotom, v kateri se najstnik Riki, najmlajši sin gangsterske dinastije, loti obračuna z lokalnimi jakuzami – na vrhu seznama zapisanih smrti je njegov oče, ki je pred davnimi leti ubil starejšega sina, da bi potolažil svoje nadrejene, bratovega umora pa mu ni Riki nikoli odpustil.

Tisto, po čemer se *Fudoh: The New Generation* razlikuje od razmeroma običajne zgodbe o maščevanju in spopadu med generacijami, je namerano pretiravanje, ki se izkaže za glavno vsebinsko in slogovno potezo filma: skupina pomočnikov, ki jih okrog sebe zbere Riki, je povsem neverjetna združba šestletnikov, vzgojenih v hladnokrvne revolveraše, dveh najstnic, ki iz vagin streljata puščice, in novega sošolca, ki bi po svoji telesni pojavi prej sodil v ring (ni naključje, da ga igra rokoborec Kenji Takano) kot pa v srednješolske klopi; tudi kri, ki dobesedno brizga v potokih, in koščki možganov, ki frčijo po zraku, zbuja bolj ko-

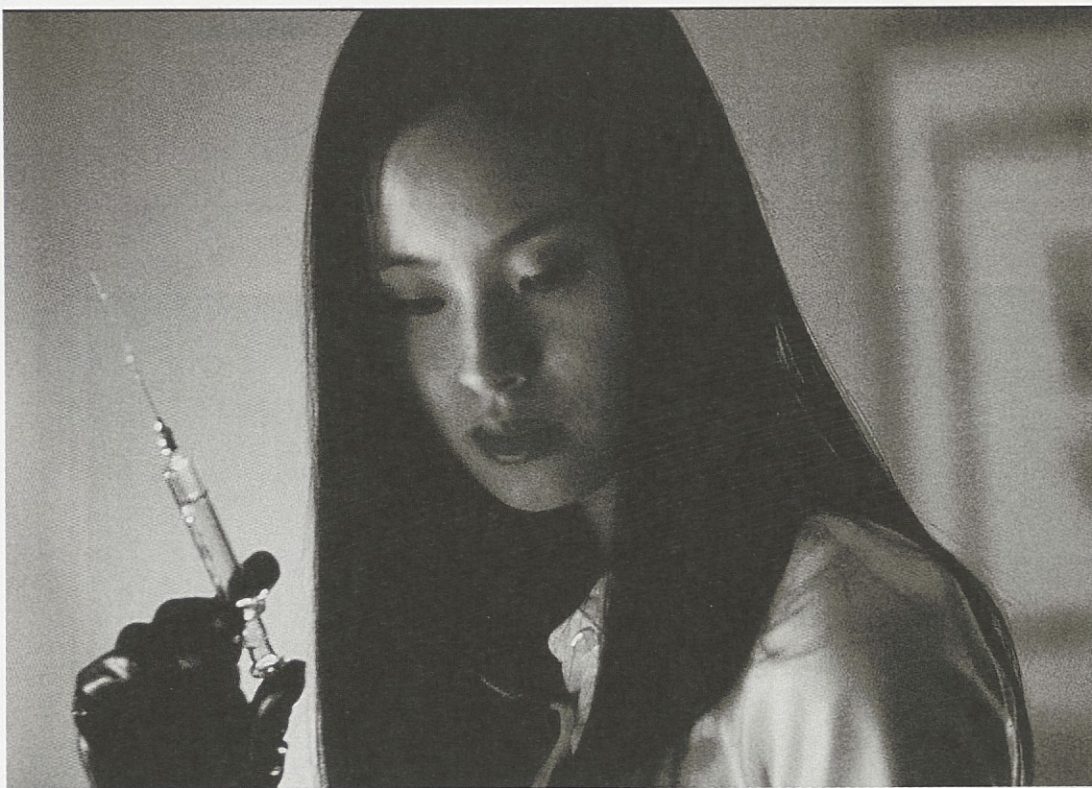


Izo

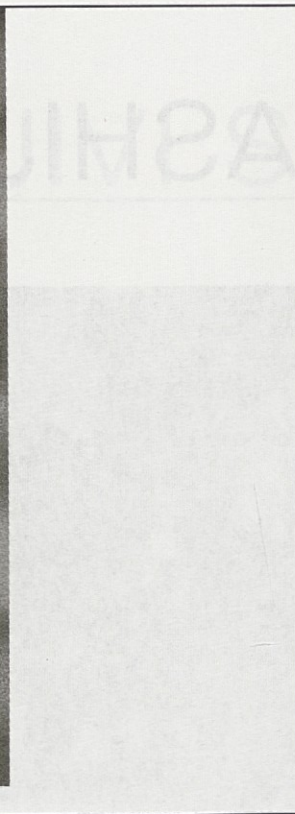
mične kakor grozljive učinke. Ta nekoliko nadrealistična vsebina se obenem ustrezno dopolnjuje z neobičajnimi stilističnimi posegi in barvitim simbolizmom (direktor fotografije pri tem filmu je bil Hideo Yamamoto, ki je z Miikejem nato pogosto sodeloval), zato ni presenetljivo, da je film – kljub nekaj šibkostim v scenariju – zbudil zanimanje zahodnih gledalcev in kritike, obenem pa tudi razdelil občinstvo na tiste, ki so Miikeja zavračali kot mizoginičnega priskutneža, ki poskuša šokirati z eksplicitnim prikazovanjem krvavega, čeprav pogosto tudi smešnega nasilja, grobe spolnosti in drugih ekscesnih prizorov, ter druge, ki so v njem videli predvsem izvirnega, drznega in s tabuji neobremenjenega režiserja (tednik *Time* je denimo razglasil film *Fudoh: The New Generation* za enega desetih najboljših v ameriških kinih leta 1997).

Vsaj v tem pogledu se do danes ni veliko spremenilo: kljub temu da – predvsem zaradi živahnije distribucije njegovih filmov po svetu in še dodatno povečane dostopnosti le-teh po zaslugi medmrežja – število privrženecv Miikejevih filmov v zadnjih letih narašča, so mnenja o tem hiperaktivnem režiserju (v samo trinajstih letih je posnel prek šestdeset filmov in televizijskih serij, ob tem pa še nekaj reklam in videospotov ter dokumentarec) še vedno razdeljena: nekateri so prepričani, da je Miike eden najpomembnejših sodobnih filmskih ustvarjalcev sploh, drugi se nad njim zmrdujejo kot nad režiserjem, ki v svojih kvazi-art izdelkih uporablja prijeme, vredne zgolj kakega poceni eksploatacijskega filma. Festivaliskim selektorjem je pri srcu zaradi svoje razvpitosti, vsaj delu kritike pa je vseh predvsem obilje interpretativnih možnosti, ki jih ponuja večplastnost njegovih filmov. Da je Miike kljub vsebinski in slogovni izzivalnosti večine svojih del zaslovel predvsem kot avtor nezaslišanih prizorov nasilja in spolnosti, je vendarle razumljivo: dekleta, ki svojemu nesojenemu partnerju z žico odreže stopalo; policaji, ki analno posiljujejo osumljence, da bi iz njih izvlekli informacije; omamljena, zlorabljena in temeljito klistirana slačipunca, ki jo gangsterski šef utopi v kadi, polni njenih lastnih izločkov; kri, čreva in drugi ostanki razmesarjenih ljudi – to so pač podobe, ki se gledalcu nehote vtisnejo v spomin. Vseeno pa Miikeja ni mogoče preprosto odpraviti kot ljubitelja nagnusnih bizarnosti, ki bi bile zgolj same sebi namen – opisane skrajnosti so pravzaprav naravna posledica vsebine in načina obravnave tistih motivov, ki se jih Miike v svojih filmih vselej znova loteva.

Drugače rečeno, nasilje – v vseh mogočih različicah – je le površinski odsev ter obenem sestavni del usod Miikejevih (anti)junakov in hkrati obraz sveta, v katerem živijo; je torej vezivo med glavnimi tematskimi poudarki režiserjevih filmov, ki se stekajo v eni sami središčni točki: od-tujenem, "izkoreninjenem"¹ posamezniku. Ta se znajde v položaju, ko je njegova že tako načeta in dvoumna identiteta iz tega ali onega razloga dokončno izgubljena. Ta temeljni motiv sicer zavzema številne oblike,



Avdicija



toda vselej velja, da težave, s katerimi se sooča protagonist, niso toliko zunanega izvora (čeprav je sprva morda videti drugače), kolikor so vpete v njega samega – v tej luči so nasilje, spolnost (ta je praviloma neprijetna, nasilna ter izpraznjena kakršnih koli ljubezenskih čustev) in druge ekscesne poteze zgolj nasledek notranje opustošenosti, ambivalentnosti in brezizhodnosti, podprtih z značilno filmsko govorico, ki prežemajo osebe iz Miikejevih filmov.

Omenjena odtujenost se najbolj neposredno kaže v tem, da so osrednji liki skorajda brez izjeme obstranci in celo izobčenci, ki ne izgubljajo le stika s širšim socialnim okoljem (kolikor jih zaznamuje nepremostljiva drugačnost), temveč tudi s svojimi najbližjimi (na primer družino ali gangstersko tolpo) in celo samim seboj. Ravno ta travmatična zarez, zaradi katere se jim nenehno spodmika celovitost njihove lastne osebnosti, je tudi razlog za njihovo nesposobnost uspešnega vključevanja v družbo, pa naj gre za "običajno", vsakdanje življenje ali univerzum jakuz, ter hkrati neposredni vzrok njihovega končnega propada – le v zelo redkih primerih se zgodi, da protagonisti skozi potek zgodbe v sebi odkrijejo nekaj, kar jim omogoči, da dosežejo notranjo skladnost in s tem možnost vnovične integracije. Identitetne težave Miikejevih junakov izvirajo iz zelo različnih dejavnikov: pogosto njihov obrobni položaj izhaja zgolj iz dejstva, da so mešanega rodu (navadno kitajsko-japonskega), ali pa prihajajo iz drugega kulturnega okolja, zaradi česar se ne morejo poistovetiti z družbo, v kateri sicer živijo; v nekaterih primerih je občutje tujosti pogojeno s telesnimi značilnostmi – bodisi da gre za hermafrodite, kot je to v filmu *Fudoh: The New Generation*, računalniške holograme ali celo ljudi-stroje, kakršna sta junaka filmov *Full Metal Yakuza* (*Full Metal Gokudô*, 1997), reciklaža *Robocopa* z neznosno nesposobnim gangsterjem, ki ga Frankensteinu podobni znanstvenik po tem, ko ga skupaj z njegovim šefom ustrelijo, znova oživi kot robota, oplemenitenega z deli šefovega telesa in protagonistovo glavo, ter *Dead or Alive: Final* (2002), sklepní del istoimenske trilogije, v katerem srečamo lik scottovskega replikanta – ali psihološkimi vzroki, kot sta duševna bolezen ali podvrženost hipnozi; pogosto je junakova drugačnost seksualno pogojena (protagonisti številnih Miikejevih filmov so istospolno usmerjeni ali pa nagnjeni k različnim oblikam perverzности); ne nazadnje, občutek izkoreninjenosti osrednjih likov večkrat izvira iz preprostega dejstva, da so sirete.

To določujočo potezo svojih likov Miike pogosto podčrta z vizualnimi prijemi (predvsem na ravni mizanscene) in dramaturškimi sestavinami; kot nasprotje odtujenosti in sredstvo za okrepitev podob nasilja na primer večkrat uporablja motiv otroštva (obdobja, ki ga v svojih filmih bolj

ali manj idealizira), s katerim še dodatno poudari občutek melanholične izgubljenosti protagonistov. Vendar pa osebe v Miikejevih filmih svojega stanja nikoli ne sprejemajo s tiste vrste vdanostjo v usodo, ki nastopi ob popolni razrušenosti subjekta in jo lahko recimo zasledimo v nekaterih filmih Takeshija Kitana (ki je v japonski industriji zabave morda edini ustvarjalec s še bolj natrpanim urnikom od Miikeja). Nasprotno, žene jih silna želja po doseganju tistega (včasih povsem utopičnega) ideala, s katerim bi – kakor se zdi – vendarle osmislili svoje bivanje. To je lahko iskanje popolnega partnerja, ki je kot tako seveda tudi že vnaprej obsojeno na propad – najbolj neposredno se to izkaže v dveh morda najbolj znanih režiserjevih filmih, *Avdiciji*, kjer se osamljeni, vase zaprti in že leta odvedeli poslovnež na prijateljev predlog odloči, da si bo novo družico poiskal s pomočjo drobne prevare, in sicer lažne avdicije za igralko v izmišljenem filmu, vendar se izbranka še zdaleč ne izkaže za ideal pohlevne japonske gospodinje, in filmu *Ichi the Killer* (Koroshiya 1, 2001), brutalnem filmskem slovarju sadizma, mazohizma in drugih patoloških vsebin, ki je nastal po mangi Hidea Yamamota (kljub imenu to ni ista oseba kakor prej omenjeni direktor fotografije), v katerem se izgubljeni objekt želje (pa tudi njene zadovoljitve) prek vrste komaj prebavljivih prizorov vse bolj kaže kot slepilo in ki je s svojo šokantnostjo (ter priloženimi vrečkami za bruhanje na nekaterih zahodnih festivalih) dokončno potrdil, da je Miike režiser, ki se ne ustavi pred ničemer. Hrepenenje junakov se sicer ne izteče vselej v tako skrajno obscenih podobah: velikokrat se zdi (čeprav le redko uresniči), da bi jim za obnovev pretrganih vezi zadostovala že sprememba okolja in nov začetek; drugič iščejo rešitev v domišljjski samopotrditvi – na primer v komediji *Zeburaman* (Zeburaman, 2004), kjer se glavni junak, sicer popolna zguba, v svojih eskapističnih fantazijah oblači v kostum superheroja iz televizijske serije, ki jo je gledal v mladosti –, tretjič spet v obnovi harmonije znotraj družinske celice, kot je to v s trupli posejanem grotesknem muzikalu *Happiness of the Katakuris* (Katakuri-ke no kôfuku, 2001) ali precej ostrejšem, zdaj seveda že legendarnem *Obiskovalcu Q* (Bizita Q, 2001), posnetem v enem tednu z digitalno kamero in tako rekoč zastonj (oziroma za približno 70 tisoč dolarjev) – film je bil namreč sprva namenjen izključno za video trg. Ta bizarni portret vzorčne disfunkcionalne družine, ki se k svojemu pravemu bistvu vrne prek incesta, mamil, prostitucije, umorov, nekrofilije in še česa, predvsem pa s pomočjo skrivnostnega gosta kot nekakšnega negibnega gibalca, ki postopoma sproži verigo sprememb v odnosih med družinskimi člani, je dober primer tega, kako zna Miike omejitve izkoristiti kot prednost: občutek intimnosti, ki ga omogoča digitalni video, je še poudaril z voajerskimi, subjektivnimi koti snemanja in osebami, ki govorijo naravnost v kamero, s čimer je dosegel – in okreplil – gledalčevo identifikacijo z dogajanjem.



Ichi the Killer

Nasilje in grobstvo v Miikejevih filmih sta torej pogosto le odraz nasprotij znotraj junakov samih in tudi umazani svet, v katerem živijo, je bodisi posledica njihovih dejanj ali pa se (resda redkeje) se v njem znajdejo povsem nepričakovano, vendar nikoli brez razloga – in ta je, kot rečeno, vselej utemeljen v njihovih krhkih vezeh z okoljem, ki jih obdaja. Tisto, kar skozi usode teh odtujenih eksistenc – ali celo sklope posameznih filmov – zaznamuje Miikejevo delo (razen občasnih izjem), je tako predvsem premišljeno seciranje družbene resničnosti, in marsikaterega med njimi je mogoče tudi v celoti brati kot metaforo, četudi skrajno, oziroma socialni komentar. V tem pogledu lahko rečemo, da Miikeja zanima predvsem “stanje stvari” v sodobni (japonski) družbi, usodno zaznamovani z dolgoletno gospodarsko recesijo ter postopnim razpadanjem in izginjanjem tradicionalnih vrednot – ne pa tudi tradicionalnih predsodkov. Vendar se teh vprašanj nikoli ne loteva neposredno; naivnosti in banalnosti se izogne prav skozi skrajnost svojih podob. Če sta *Avdicija* ali *Ichi the Killer* v tej luči predvsem zgodbi o (neuspešnem) iskanju ljubezni v če ne kar romantična filma *par excellence* –, pa lahko v njenem okviru zlahka prepoznamo tudi sporočilo o kulturni represiji in kritiko nasilja, ki jo Miike spretno vtke v vpraševanje o gledalčevem užitku oziroma njegovih mejah: do katere mere se nad krvavimi podobami še naslajamo in kdaj nas začne njihova eksplicitnost in pretiranost motiti? Najbolj očitno se seveda japonskega vsakdanjika dotikata “družinska” *Obiskovalec Q* in *Happiness of the Katakuris*, v katerih poleg “moralnega nauka” o vrednotah, ki so potrebne za harmonično sobivanje, zaznamo tudi odsev trenutnega ekonomskega položaja: v slednjem se zgrešena naložba v hotel nekje bogu za hrbtom kaže kot vzporednica skrhanih odnosov v družini, v prvem pa je razdejanost osnovne družbene celice zrcalna slika okostenelosti propadajočih japonskih gospodarskih velikanov, če sploh ne omenjamo ironičnega portretiranja pojava, ki je tako značilen za to deželo, namreč pregovorne predanosti službi, poosebljene v groteskno nesposobnem očetu, ki je pripravljen za svoj novinarski prispevek o pokvarjeni mladini spati z lastno hčerko in prepustiti sina pestem vrstnikov.

Podobno tolmačenje omogočajo tudi drugi filmi: *Agitator* (Araburu tamashii-tachi, 2002), več kot tri ure trajajoča gangsterska epopeja (video različica je bila še za 50 minut daljša od kinematografske), je videti kot prisposoba zakulisnega medsebojnega boja globalnih korporacij in njihovega hkratnega vsrkavanja manjših in ekonomsko šibkejših podjetij, ponujena v obliki zgodbe o propadu manjše skupine mladih jakuz, ki jo vodi protagonist Kunihiko. Ta v položaj obstranca ni potisnjen le zaradi relativne nepomembnosti znotraj gangsterske hierarhije, temveč tudi zaradi izgube “očetovske figure” (kar je v Miikejevih filmih pogost



One Missed Call

motiv) in svoje zvestobe tradicionalnemu kodeksu vrednot, ki se v novih časih izkaže za zastarelega. Vsebinska? Ko se družina jakuz, ki ji pripada Kunihikova tolpa, nepričakovano znajde na robu vojne z rivalsko družino, s katero so živeli v sporazumnem premirju, se nobena od strani ne zave, da je žrtev spletke mogočne mafijske dinastije, ki želi prek umetno povzročene spora oslabiti obe skupini in si ju podrediti. Kunihikov nadrejeni (na katerega je protagonist navezan še iz mladosti) načrt spregleda, toda ko se hoče vsiljivcem upreti, se ga drugi člani njegovega sindikata preprosto znebijo – malo iz strahu pred močnejšim sovražnikom, malo iz preračunljivosti. Ker se Kunihiko z izdajo ne sprijazni, ostane s peščico svojih mož nenadoma sam proti vsemu podzemlju: zaradi vztrajanja pri tradicionalističnem pojmovanju gangsterske dolžnosti in poštenosti nasproti “neoliberalističnemu” pragmatizmu sicer ohrani čast, ne pa tudi življenja. Po drugi strani je film *The Guys from Paradise* (Tengoku kara kita otoko-tachi, 2000), drama o štirih japonskih zapornikih v filipinski ječi, v nekaterih pogledih tudi prisposoba o odnosu Japonske do njenih azijskih sosed. Do zdaj najbolj skrajna metafora pa je zagotovo *Izo* (2004), zadnji Miikejev film (na platna je prišel takoj po omnibusu *Three ... Extremes* s Fruitom Chanom in Chan-wook Parkom), s simboli prepletena dveurna klavnica o samuraju, vrženem v čas in prostor, katere na videz edina res oprijemljiva vsebina se zdi nenehno prelivanje krvi, razumeti pa ga je mogoče tudi kot filozofsko meditacijo o razmerju med nasiljem in družbo.

Tematska enotnost Miikejevih filmov je pravzaprav presenetljiva, če upoštevamo, da so njihovi vsebinski okviri med seboj zelo različni, da o “žanrski” pestrosti ne govorimo: njegov opus poleg velikega števila filmov, povezanih s svetom jakuz – med drugim je po znanem romanu *Gora Fujite*² ponovno posnel *Graveyard of Honor* (Shin jingi no hakaba, 2002) –, obsega tudi izlete v *jidai-geki*, kot je na primer televizijska drama *Sabu* (2002), postavljena v obdobje Edo, ali trije nizkopračunski srednjemetražni filmi pod skupnim naslovom *Zgodbe iz Kumamota* (Kumamoto monogatari), namenjeni najmlajšemu občinstvu, ki jih je med leti 1998 in 2002 posnel za izobraževalni oddelek istoimenske prefekture na otoku Kyushu, izrazito stilizirane akcijske filme, kot je denimo multietnični *The City of Lost Souls* (Hyôryuu-gai, 2000), zadržane lirične mojstrovine, na primer film *The Bird People of China* (Chûgoku no chôjin, 1998), z lynchevskimi motivi prežete srhljivke, kot je bila *Gozu* (Gokudô kyôfu dai-gekijô: Gozu, 2003), a tudi dobrodušne komedije, kakršna je bila *Indija Koromandija* (Kin'yuu hametsu Nippon: Tôgenkyô no hito-bito/Shangri-la, 2002), in neprikrito komercialne filme, kot je grozljivka *One Missed Call* (Chakushin ari, 2003), derivat Nakatovega *Ringa* (1998), ki se je na japonskih blagajnah kar dobro od-



Obiskovalec Q



Zebraman

rezala, ali Miikejeva prva *mainstreamovska* uspešnica, najstniška drama *Andromedia* (Andoromedeia, 1998), ne ravno prepričljiva pripoved o dekletu, ki umre v prometni nesreči, oče znanstvenik pa njene spomine in dele osebnosti ohrani v obliki nekakšnega virtualnega klona, ki se ga hoče nato polastiti megalomanski zlobnež (smisel filma je bil predvsem v tem, da sta se v njem pojavili tedaj priljubljeni najstniški glasbeni skupini, ki sta v kino pritegnili veliko mladine).

Enovitost Miikejevega ustvarjanja je še toliko bolj osupljiva, če upoštevamo dejstvo, da je večino svojih filmov posnel kot "režiser na poziv", kar pomeni, da navadno ni imel vpliva niti na scenarij niti na igralsko zasedbo, kljub temu pa mu je vanje skoraj vselej uspelo vtisniti svoj značilen avtorski pečat. Vseeno trdi, da ni nikoli posnel filma, ki ga ne bi hotel. "Zakaj bi zavrnil ponudbo, ki je zame pravzaprav priložnost? Če ne najdem posebnega razloga proti, se pač lotim snemanja," je izjavil nekoč. Osrednjim poudarkom njegovega dela lahko sledimo vse do njegovih prvih *straight-to-video* filmov; čeprav so ti v umetniškem smislu dokaj nepomembni – večinoma je šlo za nizkoprorračunske žanrske stvaritve, s katerimi so skušali producenti zadovoljiti zahteve tržišča po komedijah ali nasilnih akcijskih filmih –, toda zaradi svobode, ki jo je (deloma tudi zaradi nedodelanih scenarijev) omogočal V-kino, se je lahko Miike že tedaj posvetil raziskovanju tem, ki določajo njegova zrelejša dela (podobno pot imajo za seboj Kiyoshi Kurosawa, Shinji Aoyama in nekatera druga znana imena sodobnega japonskega filma). Ne nazadnje pa so korenine njegove poetike vtakane že v pot, ki jo je prehodil, preden je sploh začel režirati: odraščanje v delavskem mestecu Yao na obrobju Osake, polnem priseljencev, je kljub ljubezni do filmov z Bruceom Leejem določala predvsem strast do motorjev – pravzaprav si je Miike v mladosti želel postati motoristični dirkač. Ambicij po filmski karieri ni imel; kljub temu se je odločil za študij filma, toda na šolo za film in televizijo v Yokohami, ki jo je ustanovil znameniti Shohei Imamura, se je vpisal le iz dveh razlogov – ker ni bilo sprejemnih izpitov (v šoli ni ravno blestel) in ker je bila daleč od doma. Tam se je raje kot na predavanjih zadrževal v nočnih klubih, kar mu je – ironično – odprlo nova vrata: ko je neka produkcijska hiša iskala študenta, ki bi

zastoj opravljal različne pomožne naloge pri snemanju neke televizijske nanizanke, so jim ponudili njega – vsi drugi so bili pač zaposleni s snemanjem diplomskih filmov. Tako se je znašel v svetu televizijske produkcije in skoraj deset let opravljal vse mogoče zadolžitve, postopno napredoval do vloge asistenta režije in se leta 1987 tako tudi znašel pri filmu – v ekipi črne satire *Zegen*, ki jo je režiral prav Shohei Imamura, njegov nekdanji dekan. Z Imamura je sodeloval tudi dve leti pozneje pri filmu *Črni dež* (Kuroi Ame, 1989), v njem mimogrede odigral še manjšo vlogo, v tem času pa je asistiriral tudi režiserjem, kot so Kazuo Kuroki, Toshio Masuda, Hideo Onchi in Yukio Noda. Priložnost za režiranje je dobil leta 1991, v času živahnega brstenja japonskega video tržišča in velikega povpraševanja po novih režiserjih – mnogim produkcijskim hišam so se zdela uveljavljena imena predraga in preveč težavna za skupno delo. Lotil naj bi se prismojene policijske komedije *Eyecatch Junction* (Toppuu! Minipato tai – Aikyacchi Jankushon), toda še preden je začel snemati, so ga prosili, naj nadomesti prvotno predvidenega režiserja pri akcijskem filmu *Redi hantaa: Koroshi no pureryuudo*; predlog je sprejel, oba filma zrežiral skoraj istočasno – in vse od tedaj je Miike praktično nenehno snemal.

Za začetek Miikejevega zrelega ustvarjalnega obdobja sicer velja njegov kinematografski prvenec *Shinjuku triad Society* (Shinjuku kuroshakai: Chaina mafia sensô, 1995), uvodni del neuradne trilogije o nevidnih družbenih plasteh (izraz *kuroshakai* tudi dobesedno pomeni "črna družba"), kamor sodita še *Rainy Dog* (Gokudô kuroshakai, 1997) in *Ley Lines* (Nihon kuroshakai, 1999). Vsi trije veljajo – tako po slogu kot po prepletanju zgoraj opisanih motivov – za morda najbolj značilne Miikejeve filme; toda vprašanje, kaj bo sintagma "značilen film Takashija Miikeja" pomenila čez leta, ostaja v luči njegove neutrudnosti in nenehne presegevanja lastnih okvirov povsem odprto. •

Opombe

- 1 Izraz, ki ga za določitev bistva Miikejevih junakov uporablja Tom Mes v obsežni monografiji *Agitator – The Cinema of Takashi Miike* (FAB Press, 2003).
- 2 Roman z izvirnim naslovom *Jingi no hakaba* je na platna leta 1975 prenesel že Kinji Fukasaku v istoimenski klasiki.