Hidden Blade/Kakushi-ken: oni no tsume (Yamada Yoji, 2004)

Sværd uden trolddom

Den japanske sværdkæmperfilm versus tidens *wire fu*-tendenser

Af Kyu Hyun Kim

En række nylige kampsportfilm fra den kinesisktalende del af Asien – bl.a. Zhang Yimous *Hero* (*Ying xiong*, 2002) og *House of Flying Daggers* (*Shi mian mai fu*, 2004) og Ang Lees *Tiger på spring, drage i skjul* (*Wo hu cang long*, 2000) – har givet den klassiske kampsportfilm en markant renæssance i det vestlige publikums bevidsthed. Det er en interessant udvikling, der trækker i en anden retning end konstituerede genrer som kung fu-filmen og den atletisk orienterede actionfilm, men som alligevel betjener sig flittigt af disses *wire fu*-teknikker (akrobatiske kampsport-sekvenser gennemført ved hjælp af stålwirer).

I samme periode har også den japanske sværdkæmperfilm (eller samuraifilm, som den misvisende kaldes i Vesten) tiltrukket sig fornyet interesse takket være succeser som Yoji Yamadas *The Twilight Samurai* (*Tasogare no Seibei*, 2002) og Takeshi 'Beat' Kitanos *Zatoichi – den blinde samurai* (*Zatoichi*, 2003). En vigtig forskel er dog, at hvor de kinesisksprogede film åbenlyst er farvet af deres globale sigte og internationale karakter (*Tiger på spring*

var eksempelvis en co-produktion mellem USA, Kina, Taiwan og Hongkong), så har de nævnte japanske succeser benene solidt plantet i den hjemlige muld – ikke mindst i kulturel forstand.

Jeg skal vende tilbage til både disse nylige japanske film og de kinesisksprogede kampsportfilm senere i artiklen, men vil i første omgang fokusere på den japanske sværdkæmperfilms historie, egenart og variationer.

Samuraien som antihelt. Det vil egentlig være forkert at sige, at sværdkæmperfilmen er 'tilbage', for der har ikke været et eneste årti i den hundredårige japanske filmhistorie, hvor sværdkæmperfilmen ikke har udgjort en gedigen bid af den populærkulturelle lagkage. Sværdkæmperfilmen er med andre ord lige så fundamental en del af den japanske filmmytologi, som westerngenren er det af den amerikanske.

Sværdkæmperfilmen, eller på japansk *chanbara* (ordet kommer af lyden af sværd, som rammer hinanden), indikerer simpelthen en genre af film, som involverer sværdkamp. Betegnelsen 'samuraifilm' rummer ikke samme mangfoldighed, og faktisk har den type film, man i Vesten forbinder med samuraifilmen (nemlig den, der fremstiller samuraier som entydige helte), kun domineret chanbara-genren i to perioder: Under Anden Verdenskrig, da mobilisering og militarisme krævede det, og i post-1970'ernes tv-film.

Omvendt har mange japanske film siden 1920'erne gjort grin med eller aktivt kritiseret den tidlige modernismes billede af samuraien som heltemodig. I stumfilm som Rancho Kanamoris *Woodblock Artist* (*Ukiyoe-shi, murasakizukin*, 1923) og Daisuke Itos *A Diary of Chuji's Travels* (*Chuji tabi nikki*, 1927) var hovedpersonerne forbrydere, som var uønskede i samfundet og som regel blot på jagt efter en hurtig fortjeneste. Feudalistiske værdier som loyalitet og ære lå dem ikke på sinde. Ito var en af nøglefigurerne i den venstreorienterede 'tendensfilm'-bevægelse, men han insisterede alligevel på at lave periodefilm. Ofte udspillede hans film sig i slutningen af Tokugawa-perioden (dvs. i slutningen af 1700-tallet og starten af 1800-tallet), hvor den økonomiske kommercialisering havde eroderet den sociale orden og afsløret det stærkt lagdelte samfunds iboende modsætninger. Hans helt, Chuji, var langtfra nogen kabuki-inspireret heltefigur. Han led konstant under sin tuberkulose og blev forrådt af sine underordnede til højre og venstre. Hans 'heroisme' stammede hverken fra lederevner eller fægtekunst, men fra hans evne til at værdsætte livets absurditet.

Der er i Vesten en tendens til at projicere en hel samfundsklasses idealer over på individer, der dermed tilskrives en helt særlig indstilling og ekstraordinære evner. Samuraierne, også kaldet *bushi* (krigere), udgjorde mellem seks og ti procent af befolkningen gennem den tidlige del af Japans moderne historie. Deres status som del af den herskende klasse blev først stabiliseret mellem midten af 1500-tallet og begyndelsen af 1600-tallet, men til forskel fra herskende klasser i andre kulturer var samuraierne afskåret fra jordbesiddelse. De kunne i teorien stadig få tildelt jordlodder, men i praksis blev de i løbet af Tokugawa-perioden (1603-68) til embedsmænd, der blev betalt med ris for deres tjeneste i rigets forvaltning. Snarere end frygtindgydende krigere fungerede de som papirnussende bureaukrater.[1]

Samuraierne praktiserede ganske vist kampsport i form af f.eks. fægtning, bueskydning og spydkamp, men snarere end at fungere som militære træningslejre blev martial arts-skolerne i stigende grad cen-

trum for socialt samvær. I fredstid er det selvfølgelig altid nemmere at idealisere den hårdføre soldat og hans tekniske kunnen end i krigstid, hvor den kollektive lidelse og krigens ubarmhjertighed tager noget af glansen af det at slå ihjel. Og efterhånden som Tokugawa-samfundet blev struktureret og rutinepræget, fik den legitimerede voldsudøvelse trangere og trangere kår. Kom sværdene en sjælden gang i brug, lignede det sandsynligvis mere nutidens *drive-by*-skyderier end nogen form for ærefuld duel. Forestillingen om den stolte og altid kampberedte samurai, der ved den mindste antydning af vanære er klar til at skære maven op på sig selv, er ren fantasi og noget, senere generationer har drømt sig til.

Hovedparten af det klassiske teaters anerkendte hovedværker (herunder de fleste værker af 'den japanske Shakespeare', Monzaemon Chikamatsu) handlede ikke om samuraier, men om bybefolkningen (*chonin*), altså handelsklassen. Og at selv sværdsvingende ikoner ikke behøver at være samuraier, er den blinde massør, professionelle hasardspiller og fægtemester Zatoichi, der i en af de mest populære japanske filmserier (1963-89) blev spillet af nu afdøde Shintaro Katsu, et godt eksempel på. Zatoichi skal jeg senere vende tilbage til.

Nihilistisk eksistentialisme. Selvfølgelig var der også chanbara-film med positive skildringer af samuraihelte, oftest baseret på *kabuki* og traditionelt teater, men de er logisk nok henlagt til perioder, hvor den politiske og sociale orden brød sammen: Under og umiddelbart efter 'de stridende provinsers periode' (*sengoku jidai*, 1467-1568) og Tokugawa-shogunatets dødskramper i sidste halvdel af 1800-tallet.

Den mest berømte af disse samuraihelte er givetvis Musashi Miyamoto fra Eiji Yoshikawas episke mangebindsværk af en historisk roman (*Miyamoto Mosashi*, 1935-39). Musashi er en historisk skikkelse, men omgærdet af mystik (mange almindeligt accepterede 'kendsgerninger' har senere vist sig at være opdigtede). Yoshikawas *magnum opus* præsenterer med Musashi en moderne prototype på samuraihelten, som i stedet for at kæmpe for retfærdighed og social orden udelukkende interesserer sig for at opøve sin fægtekunst. Også på det personlige plan er Musashi blottet for meningsfulde sociale relationer, ikke mindst i forhold til kvinder. Det europæiske og amerikanske publikum fik lejlighed til at stifte bekendtskab med figuren i skikkelse af Toshiro Mifune gennem Hiroshi Inagakis Musashi-trilogi fra midten af 1950'erne.[2]

Med afsæt i populariserede zen-buddhistiske forestillinger blev mange sådanne helte udstyret med en indforstået form for etik, som mange har det svært med: En radikalt nihilistisk indstilling til gængs moral. Dette træk er gået i arv til manga-helte som Itto Ogami i Kazuo Koike og Goseki Kojimas berømte 28-binds tegneserie *Lone Wolf and Cub* (*Kozure okami*, 1970) og titelpersonen i Takao Saitos mere nutidige *Golgo 13* (1968).[3] Begge demonstrerer stolt deres ligegyldighed over for menneskelige værdier; Ogami dræber eksempelvis sin ærkefjendes femtenårige datter ved at skære hendes ene bryst af, samtidig med at han bruger sin spæde søn som skjold, vel vidende at hun er for retskaffen til at dræbe barnet. Og når han en gjælden gang reagerer følelsesmæssigt, er det med krokodilletårer og hykleri – f.eks. ved at tilbyde at lukke pigens øjne, mens hun udånder.

Sådanne samurai-heltegerninger, der 'transcenderer humanisme', kan måske nok bruges til at anskueliggøre pointer omkring det angstfremkaldende liv uden mening eller medmenneskelighed og udelukkende

drevet af jagten på en pseudo-buddhistisk forestilling om eksistentiel *coolness*, sådan som det bl.a. ses i Kihachi Okamotos brillante film *The Sword of Doom* (*Daibosatsu toge*, 1966). Men mange af de nihilistiske samuraiers 'heltegerninger', ikke mindst deres afvisning af 'pøbelens værdier', virker også i slående grad kompatible med den fascisme og militarisme, som indtog den intellektuelle scene i 1930'erne og 1940'ernes Japan. *The Sword of Doom* er i øvrigt baseret på en voluminøs romanserie, som Kaizan Nakazato skrev på gennem hele denne krigsplagede del af Japans historie.[4]

Chanbara-filmens guldalder. Efter det japanske imperiums nederlag indstiftede den allierede besættelsesmagt i slutningen af 1940'erne sin egen filmcensur, og der blev sat ind over for enhver skildring af den 'feudalistiske ånd'. Periodefilm blev selvfølgelig stadig lavet, men de blev kun vist i censurerede udgaver (en absurd regel gik på, at karakterer i sværdkæmperfilm gerne måtte bære sværd, men de måtte ikke bruge dem til at kæmpe mod hinanden). Filmskaberne begyndte dog igen at se chanbara som en levedygtig genre, da besættelsen endte.

Ambitiøse instruktører som Tomu Uchida (1898-1970), Akira Kurosawa (1910-98), Masaki Kobayashi (1916-96), Kenji Misumi (1921-75), Kihachi Okamoto (f. 1924), Hideo Gosha (1929-92) og Masahiro Shinoda (f. 1931) gik igen og igen på opdagelse i sværdkæmpergenren. Alle havde de oplevet krigen, men skønt de var påvirket af periodens militaristiske værdier, havde de samtidig oplevet, hvor absurde og selvmodsigende sådanne værdier kunne være. Disse filmskabere var ikke bange for at tackle 'feudalistiske' emner; de brugte sværdkæmperfilmens elementer og grammatik til at give udtryk for deres stridbare politiske holdninger og eksperimenterende ånd. De udvidede ikke alene genren, de omstyrtede de før så velansete militaristiske idealer (som det ses hos især Kobayashi og Shinoda) eller omformede dem (f.eks. Kenji Misumis *Kiru* fra 1962 og Tomu Uchidas efterkrigs-version af *Musashi Miyamoto*-serien, der blev til i årene 1961-65).

Japansk films såkaldte anden guldalder, som varede fra ca. 1953 til 1970, rummede således en opblomstring af de intellektuelle og politisk bevidste sværdkæmperfilm, som desuden var slående innovative i deres *mise-en-scène* og filmteknik. Som en model for den måde, hvorpå disse filmmagere forblev loyale mod genrens konventioner, men samtidig transformerede dem, kan ses den mest berømte 'samuraifilm' nogensinde, Kurosawas *De syv samuraier* (*Shichinin no samurai*, 1954). Vi ser her både den vævre fægtemester, der nærmer sig prototypen på den nihilistiske sværdkæmper (men som i modsætning til den 'eksistentialistiske' samurai viser sig i stand til at udvise empati), og den udstødte helt, som står last og brast med bønderne, filmens 'arbejderklasse'.

En anden vigtig ting ved Kurosawas fortælling er, at den tilførte genren en ny realisme. Hidtil havde æstetikken været præget af kabuki-teatrets betoning af stærkt kodificerede positurer og arketypiske karakterer. Kurosawa designede derimod action-sekvenserne med stor opmærksomhed på bevægelsernes præcise geografi, hvilket gjorde sekvenserne mere både logiske og troværdige. Hver en galopperende hest og hvert et sværdslag hvirvler rigtige støvskyer op, og skuespillerne rammes smerteligt. Hertil kommer Kurosawas enestående tilbageholdne stil, f.eks. hans økonomiske brug af slowmotion, der udgør mindre end et minut af filmens 3 timer

og 27 minutter og alene bruges til at tjene ét formål, nemlig at illustrere samuraiernes overmenneskelige evner med sværdet.

USA's koldkrigspolitik i 1950'erne og 60'erne skabte stor turbulens i den japanske befolkning, som på visse punkter mente at være udsat for samme undertrykkelse som før krigen. På filmfronten gav dette sig udtryk i periodefilm, der var åbenlyst kritiske over for feudalistiske værdier. Masaki Kobayashis *Harakiri* (*Seppuku*, 1962) og *Samurai Rebellion* (*Joi-uchi: Hairyo tsuma shimatsu*, 1967) udgør begge ætsende angreb på kriger-etikken og den dobbeltmoral, der ligger bag den overfladiske forherligelse af de militære værdier (begge har i øvrigt manus af Shinobu Hashimoto). Voldsscenerne i disse film er blottet for glamour; *Harakiri* skildrer bl.a. en rituel opsprætning, hvor en mand tvinges til at skære sin egen mave op med et bambussværd, der, som én af karaktererne fniser, 'ikke ville kunne skære *tofu*'. Skulle nogen sidde med en rest af romantisering af samurai-selvmordet, er kuren her!

Tv-æraen begynder. Jeg vil ikke dvæle ved den interessante, men sørgelige historie om det generelle forfald i japansk kvalitetsfilm i slutningen af 1970'erne og 80'erne. Der blev stadig lavet periodefilm, men i midten af 70'erne var seriefilm som *Zatoichi* og *Lone Wolf and Cub* blevet fuldstændig rutineprægede, deres forbindelse til 1960'ernes politisk bevidste og formmæssigt eksperimenterende chanbara mere og mere tvivlsom: Sværdkampene blev nu domineret af fantasifulde våben, absurd sadisme og *bad taste*-vold (afhuggede lemmer og hoveder, kroppe hugget over på langs etc.). Som bonus kunne man forvente lidt udpenslet sex, som regel i form af voldtægter.

I mellemtiden var mainstream-udgaven af sværdkæmpergenren emigreret til tv i form af populære serier, blandt mange andre den kitschede *Sure Death* (*Hissatsu shikake-nin*) og den regelret heltedyrkende *Swashbuckler Shogun* (*Abarenbo shogun*). Sideløbende blev arven fra den storslåede *jidaigeki* (dvs. periodefilm) videreført af de såkaldte *taiga*-dramaserier på tv-stationen NHK. Disse detaljerige, møjsommeligt researchede og overdådige produktioner har siden 1963 skildret historisk vigtige personer (*taiga* betyder 'store flod' og refererer til 'tidens flod') såsom Ieyasu Tokugawa, Hideyoshi Toyotomi og Musashi Miyamoto.

Under tydelig påvirkning af tidstypiske genrer som kriminaldramaer og yakuzafilm spyttede talentfulde instruktører som Hideo Gosha og Kinji Fukasaku forsat blodige og kyniske sværdkæmperfilm ud, men oftest blev deres film set som henvendt til kernepublikummet og ikke andre.

I slutningen af 1990'erne og starten af 2000'erne har sværdkæmperfilmen genvundet lidt af rampelyset og prestigen på biografområdet. Groft sagt fordeler de nye sværdkæmperfilm sig på to typer.

På den ene side er der den 'postmoderne' type, som fortsætter sen-80'ernes tendens til at underordne genren andre mediers krav og indflette træk fra f.eks. manga, anime, musikvideoer og tv-underholdningsshows. Det sker i form af indforståede blink til seeren, direkte populærkulturelle referencer, larmende 'humor', ulogiske sammenblandinger af forskellige genrekonventioner og genbrug af tyndslidte klichéer. Naturligvis udspiller de sig alle til tonerne af det, der tilfældigvis tæller som trendy musik på udgivelsestidspunktet, og ofte er skuespillerne 'idoler', dvs. hotte popsangere og tv-stjerner, hvis popularitet forgår så hurtigt, at det er vanskeligt at holde styr på de mange nye ansigter og navne.

På den anden side har vi de film, som ved første øjekast virker formelt og ind-

holdsmæssigt konservative, og som tilsyneladende er ude på at rehabilitere de misforståede samurai-'helte', som kæmper imod moderniseringen (forstået som materialiseringen og den spirituelle korrumpering af Japan) og herigennem bekræfter traditionelle værdier som mod, ære, offervilje og patriotisme.

Det postmoderne genremiks. Lad os begynde med at se nærmere på den første type film. Et af de mest populære og mest karakteristiske – omend mindst imponerende – eksempler er Ryuhei Kitamuras *Azumi* (2003). Filmen er baseret på en kendt manga af Yu Koyama og foregår under shogunen Ieyasu Tokugawas regeringstid i starten af 1600-tallet. Selve historien – om pigen Azumi, der sammen med en gruppe søde drenge uddannes som dødbringende lejemorder – vækker på mange måder uhyggelig genklang af vores nutidige virkelighed, men det sker på en trivialiserende og afstumpet, overfladisk måde. Vi forstår ganske vist, at Azumi finder det hårdt at skulle dræbe sin bedste ven som optagelsesprøve på lejemorderskolen, men bare et kvarter senere ser vi Azumi og de overlevende drenge juble over deres triumf, som var de børn på sommerlejr. Der er ikke antydning af ironi på spil her; den barske virkelighed er et overstået kapitel, nu er det MTV-tid!

Tilsvarende følger sværdkampsekvenserne den udvikling, som 70'ernes og 80'ernes chanbara var på vej mod: Hongkong-inspireret, akrobatisk action med massevis af våben og kroppe, der hvirvler rundt i luften, kombineret med iøjnefaldende CGI-effekter og en god skefuld musikvideo- eller computerspil-trick såsom slowmotion, *jump cuts* og hyperaktive kamerabevægelser. Kampsekvenserne er næsten drænet for spænding, fordi ingen af skuespillerne giver indtryk af at være i livsfare, og den hakkende redigering får kampene til at ligne indøvede technodanse mere end noget andet.

Azumi er blot ét blandt utallige eksempler på *shojo* (unge piger), der som protagonister ved første øjekast synes stærke og frigjorte, men som slutteligt reduceres til flæbende 'fars piger'. Dette afspejler præcis, hvad de midaldrende mandlige skabere af *shojo*-figurerne ønsker sig, og det forklarer i vid udstrækning også, hvorfor shojo-figurerne i forskellige grader af afklædthed (typisk med undertøjet synligt) fylder så godt i videoudlejningsforretningerne. Samme grad af realisme præger Azumis hovedmodstander, Bijomaru, der fremstilles som en homoseksuel drag queen, som gør brug af *onna kotoba* (kvindeligt sprog) og bøssede udbrud a la "åh gud, det er bare *så* meget *mig*!" Selvfølgelig skal man ikke gå til *Azumi* i forventningen om en dybtfølt social kommentar til Japan hverken før eller nu, men Kitamuras film formår ikke engang at levere så meget som et gran af vid eller overraskelse. Det eneste, der står tilbage, er MTV-agtige (og ubevidst kabuki-lignende) snapshots af smukke, tungt sminkede skuespillere.

Man tager sig i at ønske, at den japanske filmindustri turde give sig i kast med en trofast genfortælling af en ninja-manga som Sanpei Shiratos udødelige *The Legend of Kamui*-serie (*Kamui-den*, 1964-71), som netop formår at kommentere de sociale forhold i 'de stridende provinsers periode', samtidig med at dens grafiske fortællinger er kunstnerisk fornyende – og afsindigt underholdende (Shiratos marxistiske synsvinkel kan til nød droppes, hvis den er for 'gammeldags'). Men det er svært at forestille sig, at dagens japanske populærfilmindustri ville kunne klare sådan en udfordring.

Auteur-film med tungen i kinden. Hi-

Zatoichi - den blinde samurai/Zatoichi (Takeshi Kitano, 2003)

royuki Nakanos *Samurai Fiction* (1998) må på den anden side betegnes som lidt af et auteurprojekt, selv om ånden stadig er postmoderne. Musikvideoinstruktøren Nakano har bevidst forsøgt at lave en film, som ikke har den fjerneste forbindelse med sværdkæmpernes historiske virkelighed. Den udspiller sig derimod i en fuldt ud kunstig verden af gamle samuraifilm – som hvis en kriminalfilm udelukkende bestod af *hommages* til klassiske *films noirs*. Som en hyldest til fremragende filmfotografer som Kazuo Miyagawa (*Yojimbo*) er hele herligheden tilmed skudt i sort/hvid. Filmen er, som man kunne forvente det, fuld af indforståede vittigheder og referencer. Disse inkluderer en blind massør (læs: Zatoichi), der vandrer upåvirket gennem et tætpakket slagsmål, gæsteoptrædener af koryfæer som 60'er-ninja-skuespilleren Taketoshi Naito, navnereferencer (faderskikkelsen Kuzumi Ryunosuke minder os om Tsukue Ryunosuke fra *The Sword of Doom*) og så videre.

Den erfarne sværdkamp-koreograf Takakura Eiji giver god valuta for pengene i kampscenerne, filmens billedside er ganske flot, og Nakanos valg af *mise-en-scène* er ofte begavet og vittigt. Alt i alt er *Samurai Fiction* en tiltalende og godmodig film, men også *for* opsat på at gøre grin med genrekonventionerne. Snarere end at give en frisk fortolkning af den klassiske sværdkæmperfilm prøver *Samurai Fiction* at være en Jim Jarmusch- eller Quentin Tarantino-film i kimono og træsandaler, og i sidste ende falder filmen selv tilbage på de genreklichéer, den egentlig skulle gøre grin med.

Zatoichi – trofasthed og personligt præg. Den måske eneste, der i de senere år har lavet en virkelig vellykket parodisk opdatering af sværdkæmpergenren, er 'det gale geni' Takeshi Kitano. Hans *Zatoichi – den blinde samurai* fra 2003 er især interessant

ved sin prioritering af, hvilke af sværdkæmperfilmens mange klichéer Kitano sætter pris på, og hvilke han omvendt gør grin med eller afviser.

Den mest åbenlyse leg med periodefilmens tilknappede soberhed ligger i filmens klovneagtige detaljer – eksempelvis det faktum, at Zatoichi, spillet af Kitano selv, har affarvet hår (virkelig mærkværdigt!), at filmen inkluderer musical-numre i 'græsk kor'-stil og fremført af stepdanser-truppen The Stripes, og, ikke at forglemme: De grinagtigt falske sprøjt af blod, som hverken farver tøjet eller gulvet, når Zatoichi slår en uheldig modstander ihjel.

Trods sine postmoderne klæder følger *Zatoichi* ikke *Samurai Fiction* ind i det hermetisk lukkede genreunivers. Kitano forbliver tro mod de oprindelige *Zatoichi*-films grundkonflikt: Klassespændingerne mellem på den ene side Zatoichi og hans underklassevenner og på den anden side Gennosuke Hattori (spillet af Asano Tadanobu), gangsterbosserne og de korrupte embedsmænd. Hattori er en meget overbevisende *ronin*-figur (herreløs samurai), som er faldet i unåde, og hvis skæbne eksemplificerer *bushi*-kodeksets diametrale modsætning. Hattori er nemlig blevet ydmyget i en duel med den afstumpede Yamaji (Shoken Kunimoto) – en degenereret, nihilistisk *ronin*, som lever for at overvinde sine fjender, koste hvad det vil.

Som så mange succesrige filmserier hviler de oprindelige *Zatoichi*-film på faste formler, der med enkelte kreative variationer følges fra film til film, så publikums forventninger ikke svigtes. Dette indebærer næsten altid scener, hvori:

1. Zatoichi demonstrerer sin næsten overmenneskelige fægtekunst gennem en akrobatisk manøvre med sit sværd, som er skjult i en stok. Han hugger en kastet mønt over i luften, kløver en sake-flaske eller hugger et lys over, så den stadig brændende øverste del bliver stående på spidsen af sværdet.
2. Han kaster sig ud i en blodig kamp med et stort antal *yakuza*-modstandere, som ikke er samuraier og kun bevæbnet med korte sværd. Et beslægtet mønster er infiltreringen af en lokal spillehal, som han rydder ud i og i den forbindelse afslører snyd, f.eks. at terningerne indeholder vægtlodder.
3. Zatoichi bekæmper derefter en samurai, som regel en *ronin*-livvagt (*yojimbo*) ansat af den lokale gangsterboss. I den allerførste film om Zatoichi blev denne samurai-antagonist (spillet med vidunderlig patos af Shigeru Amachi) tegnet temmelig sympatisk som en tuberkuløs skabsfilosof med en hemmelig dødsdrift. I senere film er denne karaktertype gjort mørkere og grummere.[5]

Den nye *Zatoichi* afviger ikke fra dette mønster. Den lever op til alle de forventninger, publikum kan have med sig fra tidligere bekendtskaber med Katsus gamle Zatoichi-serie. Den nye Zatoichi fremviser overmenneskelig fægtekunst, han infiltrerer en spillebule, massakrerer en gruppe yakuzaer og deltager i en klimaktisk duel med Hattori. Under sin klovneagtige gøren grin med sværdkæmpergenrens konventioner viser Kitano sig faktisk tro mod de strukturelle mønstre, som gør en Zatoichi-film genkendelig.

Sværdkampens koreografi. Shintaro Katsu, som spillede den oprindelige Zatoichi, kunne den svære kunst at kombinere en fuldstændig overbevisende skildring af en blind person med opvisningen af fantastiske kampevner. Fra vores synsvinkel, et par årtier senere, er det åbenlyst, at de mange

When the Last Sword is Drawn/Mibu gishi den (Takita Yojiro, 2003)

sværdkampscener i de gamle Zatoichi-film holdes sammen af Katsus fremragende skuespil, som hjælper meget på den stærkt rutineprægede 'frys/hurtig action/frys igen'-koreografi, hvori de enkelte modstandere knap nok registreres som mål for Zatoichis sværd, før de er uskadeliggjort.

I kontrast hertil er sværdkampene hos Kitano ekstremt stiliserede, omend på karakteristisk Kitano-vis, jf. skudduellen inde i elevatoren i *Sonatine* (1993) og sten-i-lommetørklæde-scenen i *Blomster og ild* (*Hanabi*, 1997). Trods strintene af falsk CGI-blod bringer Kitanos sværdkampscener i deres nøjsomhed mindelser om Kurosawas film. Nøjsomheden forfines faktisk af Kitano og sværdkamp-koreografen Katsumi Nikamoto i en sådan grad, at kampscenerne antager nærmest abstrakt karakter. De har droppet alle ambitioner om koreografisk at illustrere den blinde Zatoichis afhængighed af høresans og evne til at sanse andres 'tilstedeværelse' (*kehai*). I stedet fokuseres der på figurens udholdenhed og tyngde. Som Nikamoto forklarer i et interview, ville Kitano have Zatoichi til at ramme sin modstander uden nogen form for parader, og altid med sin fulde styrke bag sine hug. Dette i modsætning til bare at lade håndleddets bevægelser styre sværdet (at 'hugge med ryggen' eller *koshi de kiru*, som Nikamoto udtrykker det). På den måde adskiller Kitanos Zatoichi sig stilmæssigt fra de fleste andre samuraifigurer, hvis traditionelt koreograferede kampteknikker også tjener til at fremhæve deres arrogance og brutale styrke.

Den afsluttende duel mellem Zatoichi

og Hattori fremstilles ikke blot som et sammenstød mellem forskellige klasser, men også mellem to forskellige æstetiske sensibiliteter og livsfilosofier. Det er Zatoichis *yang* versus Hattoris *yin*. Kitano iscenesætter duellen brillant: Da de to figurer konfronterer hinanden,[6] øver Hattori sit modangreb i sit sind (præsenteret som en slowmotionsekvens med et interessant abstrakt vandfald i baggrunden). I den faktiske duel, som varer hele to sekunder, slår hans udregning imidlertid fejl. Denne klichéfyldte 'mentale duel' præsenteres visuelt opfindsomt og så logisk demonstrativt, at lignende forsøg i f.eks. Zhang Yimous *Hero* bliver sat grundigt til vægs.

Den 'konservative' chanbara. Den anden nye type sværdkæmperfilm, som man lidt friskt kunne kalde for 'konservativ chanbara', kommer eksempelvis til udtryk i Takita Yojiros *When the Last Sword is Drawn* (*Mibu gishi den*, 2003), som fortæller historien om en samurai fra landet, Kanichiro Yoshimura (Kiichi Nakai). Yoshimura bliver medlem af Tokugawa-æraens berygtede Shinsengumi, en slags antiterrorspecialenhed af sværdkæmpere oprettet af shogunatet.

Filmens synsvinkel tilhører en prototypisk nihilistisk samurai, Saito (Koichi Sato), som på et tidspunkt siger: "Jeg lever kun, fordi der ikke er nogen, som er stærk nok til at dræbe mig." Saito bliver rival til bonderøven Yoshimura, som i denne fatalt langvarige film skildres som en grådig 'til helvede med æren'-antihelt.

Men filmen afslører hurtigt sin konservative dagsorden, idet Yoshimura ikke kun er en familiefar, der er taget på eventyr for at tjene penge til sin fattige familie, men *også* en stolt kriger drevet af det feudalistiske kodeks om ære og regional loyalitet. Saito bliver hurtigt reduceret til anden-violin til fordel for Yoshimuras smilende fordringsløse helt med den hemmelige identitet som 'Nanbu-samuraien'. Trods en fremragende underspillet præstation fra Nakai er skaden sket: Yoshimura forbliver lige så stereotyp og renskuret som en hvilken som helst dårlig tv-protagonist.

Der er ellers interessante tematikker nok at tage fat på: Shinsengumi eksisterede jo faktisk som en statsstøttet terrororganisation (undskyld *anti*-terrororganisation), der var opsat på at smadre så mange æg som muligt i forsøget på at lave en brændt omelet.[7] Shinsengumi kæmpede tilmed mod de af shogunatets modstandere, som historisk endte med at omstyrte Tokugawa-regimet og skabte det moderne japanske imperium, nemlig loyalisterne fra Satsuma og Choshu. Men dette afsindigt interessante politiske spil omkring Tokugawa-shogunatets sidste dage forbliver desværre et fladt bagtæppe, foran hvilket figuren Yoshimura kan udtrykke sin loyalitet over for familie og venner fra hjembyen.

Heller ikke stilistisk tilføjer *When the Last Sword is Drawn* genren noget særligt, måske bortset fra de overdrevne mængder af realistisk udseende blod. Filmen når sit højdepunkt i den sårede Yoshimuras søvndyssende langstrakte selvmordsscene, som aggressivt forsøger at malke seerens tårekanaler – uden på nogen måde at fortjene retten til at have held med det.

Tusmørke-humanisme. Men var *When the Last Sword is Drawn* en kunstnerisk fiasko, rehabiliterer *The Twilight Samurai* (*Tasogare Seibei*, 2002) til gengæld den gode gammeldags humanisme i sværdkæmpergenren. Filmen er lavet af veteranen Yoji Yamada, hvis 40-årige instruktørkarriere inden *The Twilight Samurai* ikke talte én eneste sværdkæmperfilm. Dette til trods er filmen en enestående opdatering af genren,

måske endda det eneste rigtig vellykkede eksempel siden 1970. Det *er* en 'samuraifilm', men med en helt, som viser samuraiens kulturelle idealer uden nogensinde at give køb på sin menneskelighed.

Filmen viser Yamadas evne at bruge action som erstatning for dialog og skuespil (og derigennem iscenesætte figurer og følelser), hvilket illustereres smukt i filmens afsluttende *showdown* mellem bureaukrat-samuraien Seibei (Hiroyuki Sanada) og den lokale fægtemester Yogo Zen'emon (Min Tanaka). Sidstnævnte har, viser det sig, ligesom det er tilfældet med Hattori i *Zatoichi*, en dyster og dybt sørgmodig fortid som vandrende *ronin*, hvis krigskunst er komplet ubrugelig i forhold til de socio-økonomiske samfundsomvæltninger. Tilmed har Zen'emon mistet både kone og datter, og i en gysende grotesk scene, der måske er ment som en *hommage* til Kinji Fukasakus vanvittige yakuza-film *Graveyard of Honor* (*Jingi no hakaba*, 1975), ser vi Zen'emon spise sin datters kremerede knogler, mens han fortæller sin historie til den forfærdede Seibei. Zen'emon er nu reduceret til en figur, som blot er på udkig efter en eller anden værdig sag, han kan slå sig selv ihjel for. Yamada viser altid Zen'emons ansigt halvt dækket af skygger for at illustrere, hvordan også denne karakter er en 'tusmørkefigur', en levende død.

Seibei er så bevæget af Zen'emons fortælling, at han er villig til at lade manden gå og dermed forfejle sin mission. Men da han afslører for sit bytte, at han er så fattig, at hans lange sværd er lavet af bambus, puster han til de hensygnende gløder af Zen'emons stolthed som *bushi*. Denne beslutter, at Seibei fortjener at dø for så frækt at tro, at en overlegen sværdkæmper kan besejres med det korte sværd alene. Duel følger. Og selv om scenen er filmet i mudret halvmørke, er koreografien i denne duel på én gang brutal, knap og logisk. Zen'emon er ude af stand til at gøre fuld brug af sine evner, fordi hans lange sværd fatalt støder mod det lave loft i det snævre, indelukkede hus. Seibei er alvorligt såret og fuld af anger, men han formår alligevel at vinde over Zen'emon, som under denne endelige dødedans mumler "*tasogare*" ('tusmørke') med reference til både Seibei og sit eget ulykkelige livs skumringstime. Som i visse klassiske 60'er-film bliver det her samuraiens tro på egne kampevner, som fører til død og ulykke. Seibeis drab

The Twilight Samurai/Tasogare Seibei (Yamada Yoji, 2002)

Tiger på spring, drage i skjul/Crouching tiger, Hidden Dragon/ Wo hu cang long (Ang Lee, 2000)

på Zen'emon ses ikke som nogen personlig triumf, ligesom de andre figurer heller ikke ser det som en heltegerning. Det fremgår tydeligt, da den blodige og udmattede Seibei træder ud af Zen'emons hus, og de ventende vasaller lidenskabsløst spørger ham: "Er det ordnet?" Dette var blot et oprydningsjob, en skadedyrsbekæmpelse. En opgave betroet til et rent nul.

Selv om Yoji Yamadas opfølger, *Hidden Blade* (*Kakushi-ken oni no tsume*, 2004), viste sig at være et genopkog af *The Twilight Samurai* snarere end en selvstændig film, er der ingen tvivl om, at Yamada er manden bag de seneste års mest bemærkelsesværdige forsøg på en sober og tidssvarende opdatering af sværdkæmperfilmen.

Den asiatiske krydsbestøvning. Med skyldig hensyntagen til nærværende tidsskrifts transnationale fokus vil jeg afrunde med en kort diskussion af japanske sværdkæmperfilms position i forhold til asiatiske martial arts-film generelt. Af forskellige årsager bliver undertegnede ikke ellevild ved udsigten til mere af den 'krydsbestøvning' mellem asiatisk films forskellige sværdkæmpergenrer, vi på det seneste har været vidne til – jeg tænker her ikke mindst på Zhang Yimous *Hero* og *House of Flying Daggers* samt Ang Lees *Tiger på spring, drage i skjul.*

Der vil utvivlsomt komme flere bud fra denne skuffe, men hoveddrivkraften bag sådanne projekter er og bliver en kortsigtet kommerciel kalkyle, og resultaterne vil sandsynligvis i stigende grad bestå af kedelige genopkog på genrens gamle kendinge. De vil akavet blive iklædt 'postmoderne' glitter og fremstå usammenhængende, fordi producenterne vil søge at undgå de ømme områder i hvert enkelt asiatisk lands officielle (læs: chauvinistiske) forståelse af den nationale fortid.

En sjælden gang vil vi se en filosofisk intelligent og grandiost underholdende film som *Tiger på spring, drage i skjul*, der, må vi minde læseren om, var et totalt flop i Hongkong og Kina og kun gjorde sig marginalt gældende i Japan og Sydkorea. Filmens ry skyldes udelukkende dens succes i Europa og USA, og selv i disse lande blev gamle fans af de klassiske *kung fu-* og *wuxia*-film[8] temmelig overraskede over dens succes hos mainstream-kritikerne. Dette var et *crossover*-hit, som ramte et vestligt mainstream-publikum uvant med wuxia-film, men samtidig var filmen fuldstændig loyal over for genrens næsten arketypiske konventioner, som vi ser dem i klassikere som King Hus *Touch of Zen* (*Xia nu*, 1969).

Filmens 'kinesiske' sensibilitet er derimod totalt gearet imod vestlig smag. Tænk blot på den bittersøde skildring af tabte muligheder, fortrængte længsler og et sørgeligt og dog optimistisk syn på muligheden for personlig indsigt, der er som taget ud af Scorseses *Uskyldens år* (*The Age of Innocence*, 1993) og helt løsrevet fra kollektive forestillinger om identitet baseret på fortidens kultur, *Volksgeist* osv.

Nationalismens blinde vinkel. Nogle af

tidens 'historiske' martial arts-film er også forstyrret af underliggende nationalistiske dagsordner, mest åbenlyst i Zhang Yimous *Hero*. Til forskel fra *Tiger på spring* er *Hero* lavet af en instruktør, som ikke rigtig *forstår* martial arts-genren, måske på linje med Yoji Yamadas forudsætninger for at gå til chanbara-genren. Men hvor Yamada tilpasser genrens uregerlige krav til sin egen sensibilitet og sine egne mål, overgiver Zhang sig til glamouren og ekstravagancen fra (Peking-)operaens udstyrsstykker. Filmen bæres af en sanselighed meget lig den, som bar 1930'ernes japanske films 'monumentale' stil; en militaristisk farvet 'sakralisering' af den oprindelige kultur med tunnelsynet rettet mod dens tidligere storhed (Davis 1995). Det politiske indhold i *Hero* må ikke mindst siges at være skuffende hult, i betragtning af at den kommer fra en af Kinas førende filmmagere.

Svaghederne udstilles ydermere af, at *Hero* – til trods for den overdådige genskabelse af det gamle kinesiske imperium i al dets glans – låner med arme og ben fra hovedværker inden for den japanske jidaigeki uden at få bare et strejf af disse films kritiske potentiale med i overførslen.

Hero er for det første påvirket af den centrale slagscene i Kurosawas *Ran* (1987), hvor fyrst Hidetora og hans mænd bliver angrebet af fyrstens forræderiske søn. Men Yimou savner fuldstændig Kurosawas udfald mod den militære kultur, som glorificerer døden og ødelæggelsen. I stedet fokuseres der på Maggie Cheung og Jet Lis balletlignende og computerbehandlede akrobatiske udfoldelser og på kejserens monumentale hærstyrke med dens imposante regn af pile. Det er meget smukt at se på – og på samme tid øredøvende selvtilstrækkeligt.

Tilsvarende låner *Hero* fra Kurosawas *Dæmonernes Port* (*Rashômon*, 1950) ved

House of Flying Daggers/Shi mian mai fu (Zhang Yimou, 2004)

at vende denne films narrative dynamik på hovedet. *Rashômon* begynder med en 'hvid' version af fortællingen (en røver har begået voldtægt og derefter myrdet en samurai) og slutter med en 'rød' version. Kurosawa er fuldstændig uinteresseret i at forfægte samuraien, kvinden eller banditten selvretfærdige rationaliseringer. Men i *Hero* bliver sådanne rationaliseringer bogstaveligt talt til 'virkeligheden', mens protagonisternes jalousibårne dynamik bliver til 'fiktionen'. Zhang Yimou vælger at fortælle sin mest humanistiske (altså mindst 'heroiske') historie først, for derefter gradvist at bevæge sig hen mod de mere heroiske og patriotiske versioner. Til slut bekræfter filmen værdien af wuxia-overmenneskets offervilje og heltemod – på bekostning af plebejer-bekymringer om kærlighed og sandhed.

Det er usandsynligt, at japanerne nogensinde ville føle behov for at lave en så udtalt nationalistisk film som *Hero*, eftersom amerikanerne er mere end villige til at gøre det for dem. Et godt eksempel er *The Last Samurai* (Edward Zwick, 2003), som hylder den samme slags 'feudalistiske' værdier, som for blot et halvt århundrede siden blev

brugt til at stemple japanerne som håbløst irrationelle, medfødt blodtørstige og autoritetstro.

Usikker fremtid. Et udsnit af den japanske sværdkæmperfilm vil givetvis fortsætte sin fusion med den kinesisksprogede wuxia-film, drevet af den pan-asiatiske, multinationale, kommercielle dynamik som begge parter er. Som vi allerede har noteret os, holdes sværdkæmper-koreografien i film som *Azumi* i stigende grad i Hongkongs martial arts-stil, kombineret med den travle, men forglemmelige *mise-en-scène* fra musikvideoens og computergrafikkens universalsprog.

Endelig giver 'Asia-puddings' mulighed for at versionere samme film til forskellige markeder. Som i Tsui Harks *Seven Swords* (*Qi jian*, 2005) kan den del af filmen, en koreansk skuespillerinde deltager i, udvides betragteligt med specifikt henblik på det sydkoreanske marked. Udviklingen bliver uundgåeligt, at japanske skuespillere og skuespillerinder vil optræde i flere kinesisksprogede film og omvendt.

Til trods for *The Twilight Samurais* økonomiske succes og gode kritikermodtagelse er det temmelig usandsynligt, at den stort budgetterede sværdkæmperfilm går en lysende fremtid i møde. Hovedmediet for sådanne 'almindelige' chanbara-film er nu engang hjemmebiografen, og det vil det sandsynligvis blive ved med at være i lang tid fremover. Nogle af de nylige sværdkæmperfilms høje kvalitet, ikke mindst *Zatoichi* og *The Twilight Samurai*, ændrer ikke denne prognose, men de demonstrerer måske, hvor genrens produktive fremtid kan findes. Hverken Yamada eller Kitano lader genrens krav bestemme, men anvender dem i stedet målrettet i forhold til hver sin æstetiske sensibilitet, der er udviklet over år i andre genrer såsom gangster-action, sort komedie eller melodrama. Som instruktører forstår de at se tingene med nye øjne og er ikke bange for at 'bøje' genrens regler, så de passer til deres individuelle styrker. Men samtidig udviser de respekt for den japanske films guldalder og kan modstå fristelsen til overfladisk at opdatere og nutidstilpasse kronjuvelerne.

Når fremtiden for sværdkæmperfilmen som genre i Japan skal overvejes, må konklusionen blive den simple, at hvis en filmgenre skal trives, må der produceres gode film med en følelsesmæssig appel, der rækker ud over dens foreskrevne fanskare, og med nyskabende kvaliteter, der ikke desto mindre respekterer genrens konventioner.

I 1970'erne var pendulet kommet for langt over imod kynisme og 'cool'. Siden svingede det tilbage mod den postmoderne og den konservative chanbara, der dyrker genrens affældige klichéer, som var de nyopfundne. Hvis den japanske sværdkæmperfilm skal overleve i fremtiden og undgå direkte-til-video-industriens malstrøm uden at miste sit særpræg i de mudrede 'trans-asiatiske' kommercielle projekter, som søger at tækkes det globale markeds laveste fællesnævner, må den hellere blive ved med at trække kompromisløse og selvstændige talenter med egne stemmer ind i folden. Den lyse fremtid er langtfra sikret.

(Oversat af Mikkel Thomassen)

Noter

1. Koichi Katsus selvbiografi *Musui's Story: An Autobiography of a Tokugawa Samurai* (ovs. 1988) er et ekstremt underholdende, oplysende og muligvis desillusionerende portræt af en temmelig talentløs *hatamoto* (en bannerførende vasal for Tokugawa-shogunatet) i det tidlige 1800-tals Japan. Ligeledes har Japan-forskeren Cameron Hurst foretaget en solid undergravning af bushido-myten (se litteraturlisten).

2. Trilogien består af *Musashi Miyamoto* (*Miyamoto Musashi*, 1954), *Duel at Ichijoji Temple* (*Zoku Miyamoto Musashi: Ichijoji no ketto*,1955) og *Duel at Ganryu Island* (*Miyamoto Musashi kanketsuhen: Ketto Ganryujima*, 1956).
3. Både *Lone Wolf and Cub* og *Golgo 13* har fået et langt efterliv i form af live action- og/eller anime-filmatiseringer; sidstnævnte har i øjeblikket et entusiastisk kultpublikum i USA.
4. Den genuint frygtindgydende antihelt Ryunosuke Tsukue i *The Sword of Doom* (fabelagtigt skildret af Tatsuya Nakadai med de døde øjne og det iskolde smil) synes at have inspireret blandt andet Hongkong-instruktøren Chang Chehs wuxia-antihelte, som de blev inkarneret af Jimmy Wang Yu.
5. I to af *Zatoichi*-filmene var det stjernen Shintaro Katsus egen bror, Tomisaburo Wakayama (kendt som selveste *Lone Wolf*), der spillede disse mindeværdigt bistre samuraiskurke.
6. Selve duellen bringer klare mindelser om en tilsvarende i Kurosawas *Sanjuro* (*Tsubaki Sanjuro*, 1962), og det er langtfra den eneste Kurosawa-reference i *Zatoichi*. Kitano vender bl.a. fikst en berømt scene fra *De syv samuraier* på hovedet ved at indsætte et medium closeup af Yamajis hånske ansigt i slowmotion, mens han gennemtæver Hattori med sit træsværd. Da Hattori senere opsøger Yamaji for at bede om en ny kamp og genvinde sin ære, finder han denne på dødslejet. Hattori kan ikke dræbe en syg modstander, og han forlader riget i vanære. For at skaffe penge til at søge om en officiel stilling andetsteds, bliver han ansat som livvagt for hasardspillere (i øvrigt en reference til Kurosawas *Yojimbo*). På den måde anskueliggøres det, at Hattori er offer for sin egen ære og retfærdighedssans, som blot tvinger ham ud i et liv fuldt af kriminalitet og tilfældig vold. *Zatoichi* er *bestemt* ikke en samurai-venlig film.
7. Shinsengumis betændte rolle er før blevet udforsket i Masahiro Shinodas tankevækkende *Assassination* (*Ansatsu*, 1964) og på karakteristisk prætentiøs vis i Nagisa Oshimas *Taboo* (*Gohatto*, 1999), som kun på overfladen er en sværdkæmperfilm. I virkeligheden er Oshima langt mere optaget af Shinsengumis (homo-)seksualpolitik.
8. Wuxia betegner en sværdkæmper og er den kinesiske pendant til japanernes samurai.

Litteratur

Galbraith, Stuart (1996). *The Japanese Filmography: 1900 Through 1994*. Jefferson, McFarland & Co.

Hurst, G. Cameron III (1998). *Armed Martial Arts of Japan: Swordsmanship and Archery*. New Haven & London, Yale University Press.

Hurst, G. Cameron III (1990). "Death, Honor and Loyalty: The Bushido Ideal". In: *InYo: Journal of Alternative Perspectives on the Martial Arts and Sciences* 2. http://ejmas.com/jalt/jaltart_hurst_0501.htm

Katsu Kokichi (1988). *Musui's Story: The Autobiography of a Tokugawa Samurai*. Tucson, University of Arizona Press.

Nikamoto Katsumi (2003). Interview på region 1-udgaven af *The Blind Swordsman Zatoichi* udgivet af Miramax Films.

Richie, Donald (1996). *The Films of Akira Kurosawa*. Third Revised Edition. Berkeley, University of California Press.

Yoshimura Hideo (2004). *Yamada Yoji x Fujisawa Shuhei*. Tokyo, Otsuki Shoten.

Kyu Hyun Kim er Associate Professor ved University of California, Davis, hvor han underviser i japansk og sydkoreansk historie og film. Han har desuden leveret artikler til filmantologier, tidsskrifter og sitet www.koreanfilm.org.