

Ksenia Olkusz

PWSZ w Raciborzu

**CI WSPANIALI SAMURAJOWIE!
JAPÓŃSKIE INSPIRACJE W POLSKIEJ FANTASTYCE
NA PRZYKŁADZIE OPOWIADANIA
ROBERTA J. SZMIDTA *MROK NAD TOKYORAMĄ***

Aneta Pierzchała konstatuje, że „potoczne dziś zjawisko estetyzacji obcości tajemnice kultury japońskiej sprowadza do wachlarza i kwiatu wiśni”¹. Dzieje się tak dlatego, że „obcość sprowadza się do gadżetu”², a więc najprostszej formy reprezentacji danej kultury. Wszelkie skomplikowane bądź migotliwe zjawiska zostają bardzo często sprowadzone do prostych konotacji i utrwalają się w takim kształcie w powszechnej wyobraźni. Podobnemu procesowi schematyzacji i trywializacji poddane zostały rozmaite składniki japońskiej cywilizacji. Owo dążenie do uproszczenia czy stereotypizacji wynika m.in. z niemożności całkowitego rozpoznania wielości i złożoności pierwiastków składających się na konkretne zjawiska. Dlatego „w literaturze popularnej Japonia jest często opisywana jako kraj niezwykle, egzotyczny, porażający swoją odmiennością”³. Ponieważ opowieści o dzielnych wojownikach stanowią atrakcyjny i nieodmiennie fascynujący temat współczesnej kultury popularnej, dlatego też jednym z najchętniej wykorzystywanych motywów jest topos samuraja, utożsamiany z archetypem herosa.

Opowiadanie science fiction Roberta J. Szmidta⁴ *Mrok nad Tokyoramą* w pełni zaspokaja oczekiwania współczesnego odbiorcy, spragnionego kreacji superbohaterów i jednocześnie zlaknionego kontaktu z kulturą orientalną, symbolizującą ideał bezwzględnej walki i bohaterskiej śmierci. Umiejętności samurajów wykraczają w obiegowej opinii poza możliwości zwykłego człowieka, a kodeks bushidō postrzegany jest jako zbiór tajemniczych i niezwykłych zaleceń, który

¹ A. Pierzchała, *Obcość przezwyciężona? Film japoński a kultura europejska*, red. B. Kubiak Ho-Chi, Kraków 2005, s. 18.

² Tamże.

³ P. Dybała, *10 najgłupszych pytań o Japonię*, „Torii” 2009, nr 2, s. 44.

⁴ Robert Jerzy Szmidt – ur. 26.07.1962 we Wrocławiu. Polski twórca fantasy i science fiction. Autor powieści i zbiorów opowiadań. Założyciel i pierwszy redaktor naczelny miesięcznika „Science Fiction” (późniejszego „Science Fiction, Fantasy i Horror”).

wypełniać mogą jedynie wybrani. Mit samurajski pobudza wyobraźnię czytelnica, przeobrażając się w kulturze popularnej w stereotyp idealnego wojownika, nadczłowieka, nieugiętego i lojalnego do końca. Fascynacja postawą samurajską zrodziła na Zachodzie dość trwałe stereotypy takiego bohatera, znajdując odzwierciedlenie w wielu utworach przywołujących lub trawestujących legendę samurajską (np. cykl Leanne Hearn – saga rodu Otori, dwutomowa powieść Takashiego Matsuoki o księciu Genjim czy powieść Donalda Richiego pt. *Kumagai. Droga wojownika*, a także *Opowieść o 47 roninach* Johna Allyna).

Ideał rycerski jest jednak u Szmidta nieco zmodyfikowany. Gloryfikacja postawy samurajskiej ulega zredukowaniu poprzez ukazanie jej w perspektywie ślepego, niekiedy bezrozumnego posłuszeństwa i nieludzkiego okrucieństwa, jakie towarzyszy czynom samurajów przyszłości (czy raczej quasi-samurajów). Świat opowieści obudowany został bowiem wokół przetransformowanych ideałów rycerskich dawnej Japonii, stanowiąc wariację na temat struktur feudalnych uzupełnionych o specyfikę istnienia korporacji. Sensem funkcjonowania tej futurystycznej rzeczywistości przedstawionej są toczony na Szachownicy i transmitowane przez media pojedynki pomiędzy drużynami władców (arcymistrzów) po poszczególnych terytoriach.

Ukazana w opowiadaniu cywilizacja przyszłości to rzeczywistość zarządzana przez Cesarstwo Japońskie, reprezentowane przez wielkie korporacje. Polska jest tutaj jednym z pomniejszych dominiów, biorących udział w rozgrywkach o japoński tron. Krwawe pojedynki na Szachownicy umożliwiają kontynuację dawnych japońskich tradycji – wojskowych, strategicznych, a poniekąd i obyczajowych. Ulegają one jednak charakterystycznym przeobrażeniom, wpisując się w specyfikę świata przyszłości, ukształtowanego prawami konsumpcjonizmu⁵ oraz transformacjami technologicznymi i politycznymi. W tak skonstruowanej przestrzeni funkcjonuje bohater opowiadania, początkowo znany pod imieniem Ryuichiego Kody. Jak się później okazuje, pod tą fałszywą tożsamością ukrywa się Polak Norbert Tymura, pragnący pomścić żonę i trzy córki bestialsko przed laty zamordowane przez wojowników Szachownicy. Osią zaprezentowanych w opowiadaniu wydarzeń staje się zatem misternie dopracowany plan rewanżu na japońskim arcymistrzu. Koda/Tymura

⁵ Rozgrywki na Szachownicy, zwane inaczej Che-do, „polegają na tym, że gra jest absolutnie nieprzewidywalna. Trzydzieści lat temu Kitaro Momoru, uważany za ojca tej dyscypliny, przedstawił jej założenia w telewizyjnym programie rozrywkowym jako jeden z pomysłów na urozmaicenie podupadającego teleturmieju. Oczywiście jako bezkrwawą zabawę” (R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą* [w:] tegoż, *Ostatni zjazd przed Litwą*, Lublin 2007, s. 182), która w niedługim czasie ewoluowała w bardziej wyszukaną i okrutniejszą formę. Przy tłumieniu buntów białej ludności zaczęto używać do rozgrywek jeńców. „Mijały lata, a zainteresowanie brutalną odmianą Che-do nie malało. Kilka największych korporacji wyczuło w tym interes i stworzyło zawodową ligę [...]. A krew, prawdziwa krew, była magnesem dla holowidzów”. Tamże, s. 183.

doprowadza do klęski japońskiej drużyny, choć w oczach wiwatującego tłumu jest on herosem, superwojownikiem, który poświęcił się, aby ratować honor swego pana.

Motywy nadrzędnym jest w opowiadaniu Szmida prezentacja postawy wojownika, kierującego się powinnościami wobec arcymistrza i pełniącego w hierarchii społecznej dawną rolę *daymiō*. Podstawowymi wartościami determinującymi działania walczących na Szachownicy są honor i lojalność wobec pana, postrzegane jako elementarne składniki postawy samuraja. Wynika to z faktu, iż słynny kodeks bushidō⁶, a więc zbiór zasad regulujących zachowanie oraz wyszkolenie wojowników, opierał się zasadniczo na postulatcie posłuszeństwa wobec zwierzchnika. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że „idealny wojownik [...] istniał tylko w literaturze, literacką też postacią jest idealny samuraj ukazywany w rycerskich poematach [średniowiecznej Japonii]”⁷. Wymagania wobec wojowników Szachownicy są identyczne z obowiązkami wasala. Arcymistrz to osoba stojąca u szczytu hierarchii, reprezentująca najwyższą, niekwestionowaną władzę, której samurajowie winni są bezwarunkowe posłuszeństwo. Jednak w ujęciu Szmida wojownicy Nipponu są jedynie narzędziami pana Ota; piękno posłuszeństwa wynikającego z lojalności zostaje tutaj zastąpione przez bezwarunkowe poddanie woli silniejszego, pragnienie zaszczytów i – choćby nawet krótkotrwałej – sławy. A przecież, jak pisze Fumon Tanaka, „urok istnienia wojownika kryje się w jego ciągłej gotowości do najwyższego poświęcenia. Bushi był dobrze wychowany i po mistrzowsku władał bronią, lecz nie miał w sobie nic z zabójcy. W chwili nagłego zagrożenia umiał spokojnie ocenić sytuację. Ten właśnie spokój ducha w połączeniu z umiłowaniem piękna życia i śmierci stanowił jądro egzystencji każdego samuraja”⁸. Tymczasem postępowanie niektórych wojowników-graczy stoi w sprzeczności z tymi ideałami. Przykładem podobnej postawy jest Kagero (zwany „Katem”), który

wslawił się wyjątkowym okrucieństwem. W swojej ligowej karierze zabił czterestu przeciwników, w tym tylko jednego Gońca. Reszta jego ofiar to byli debiutanci bądź niedoświadczeni wojownicy.

⁶ „Słowo »bushidō« znaczy »droga samuraja, rycerza« (od słów *bushi* – rycerz, samuraj, *dō* – droga, nauka, sposób). Oprócz tego słowo *dō* tłumaczy się jako powinność, moralność, co ma swój odpowiednik w klasycznej filozofii Chin, gdzie pojęcie »droga« oznacza swoistą normę etyczną (*dao*). W ten sposób »bushidō« znaczy »moralność samuraja«, »etyka rycerza«”. A. Śpiewakowski, *Samuraje*, przeł. K. Okazaki, Warszawa 1989, s. 14. Ponadto „zasady bushidō nie zostały zebrane w jeden określony zbiór reguł i nie zostały zapisane w żadnym literackim zabytku epoki feudalizmu, jednak znalazły swoje odzwierciedlenie w legendach i opowieściach opisujących wierność wasala wobec pana, pogardę dla śmierci, męstwo i wytrzymałość samurajów”. Tamże, s. 15.

⁷ L. Frédéric, *Życie codzienne w Japonii w epoce samurajów (1185–1603)*, przeł. E. Bąkowska, Warszawa 1971, s. 135.

⁸ F. Tanaka, *Sztuki walki samurajów. Teoria i praktyka*, przeł. W. Nowakowski, Bydgoszcz 2005, s. 14.

Trzydziestu czterech innych posłał na dożywotnie renty, okaleczając w stopniu uniemożliwiającym samodzielną egzystencję. Nie mówiono głośno, ilu z nich potem popełniło samobójstwo⁹.

Wyrażna przyjemność towarzysząca aktowi zabijania staje się tutaj sygnałem degrengolady etycznej nowoczesnych wojowników. Pojęcie honoru jest dla Kageru istotne o tyle, o ile wiąże się z poczuciem naruszenia jego godności przez bohatera. Po przegranym pojedynku na Szachownicy Kageru wdziera się do szatni drużyny pana Ota i próbuje zamordować Kodę/Tymurę. Wszystkie działania, które podejmuje „Kat”, wiążą się z przekroczeniem respektowanych powszechnie reguł i stanowią pogwałcenie akceptowanych praw. Są również sprzeczne z kodeksem honorowym; wojownik, który nie potrafi się kontrolować, musi jednak ostatecznie przegrać. Jak konstatuje bohater, „on naprawdę był szalony”¹⁰.

Sprzeniewierzenie się ideałowi samuraja najwyraźniej dokumentuje jednak postawa i charakter głównego bohatera. Koda/Tymura przestrzega bowiem kodeksu jedynie wówczas, gdy realizuje plan zemsty. Bushidō jest wprawdzie dla niego istotnym składnikiem życia wojownika, jednak zmierzając ku własnym celom, bohater oddala się od ideałów konfucjańskich, buddyjskich czy shintoistycznych. Wyrażnym odstępstwem od norm bushidō są metody i technika walki. Bohater wplata tutaj elementy walki ulicznej, co teoretycznie niezgodne jest z zasadami panującymi na Szachownicy, a więc kodeksem honorowym, oraz zaświadcza niskie pochodzenie wojownika. Jako renegat, bezustannie ukrywający swoją tożsamość nie-samuraja, Koda/Tymura nie może jednak w pełni podporządkować się zasadom bushidō. Niedoskonałość szukającego zemsty Polaka wiąże się z uleganiem emocjom, pragnieniem wygrania za wszelką cenę. W tym sensie bohater wciąż pozostaje człowiekiem Zachodu, zbyt silnie zakorzenionym w europejskości, aby w pełni rozumieć prawa determinujące świat samurajów.

Warto zwrócić uwagę, że pojęcie samurajskości i niesamurajskości podejmowane jest w opowiadaniu nader często. W tej zresztą opozycji zawiera się sens czynów bohatera. Wejście w świat walki na Szachownicy jest jedynie działaniem ułatwiającym dokonanie zemsty; bohater przestrzega reguł bushidō o tyle, o ile jest mu to przydatne. Jego strategia opiera się na wykorzystaniu kodeksu przeciwko samemu arcymistrzowi. Stosując się do zasad, Koda/Tymura doprowadza do samobójczej śmierci Sakury, córki pana Ota. Działając zgodnie z przyjętymi kanonami postępowania, zmusza dziewczynę do seppuku i tym samym odbiera arcymistrzowi spadkobierczynię. Jednak to nie znajomość psychiki, lecz reguł kodeksu bushidō umożliwia bohaterowi odniesienie zwycięstwa. Motyw wykorzystania skostniałej tradycji przeciwko potomkowi samurajów jest w pewnym sensie ironicznym komentarzem do sposobu funkcjonowania

⁹ R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą*, s. 156.

¹⁰ Tamże, s. 162.

tradycji we współczesnej rzeczywistości, trywializowania się niektórych elementów kultury japońskiej. Genialny, choć wynaturzony (bo skrzywdzony) Polak przeciwstawia się bezkarności i okrucieństwu kultury uznawanej za jedną z najbardziej fascynujących i ujmujących tajemniczością.

Wartość osiągnięć japońskiej cywilizacji zostaje zatem w opowiadaniu zredukowana do motywu bezwarunkowego posłuszeństwa osobie stojącej na szczycie hierarchii społecznej. Niemożność i niechęć przeciwstawienia się niesprawiedliwym prawom determinującym egzystencję wojowników Szachownicy zawiera się w komentarzu narratora, opisującego przebieg ostatniej partii rozgrywek: „traciliśmy człowieka za człowiekiem, choć właściwsze byłoby określenie: Piona za Pionem”¹¹. Jednak pamiętać trzeba, że w kulturze japońskiej dobro zbiorowości zawsze przeważa nad jednostkowym. Mechanizm unifikowania wynika tutaj z faktu, iż „przynależność do określonej grupy społecznej pociąga za sobą wysoki stopień lojalności wobec niej i akceptację ścisłej hierarchii. [...] Głęboka, osobista zależność od grupy warunkuje i to, że niemożliwe jest działanie przeciwko grupie”¹². Posłuszeństwo zawodników wobec arcymistrza osiągnięte zostaje nie tylko poprzez zależność hierarchiczną czy finansową, lecz również szerszy kontekst kulturowy. Mistrz gry zapewnia swoim wojownikom awans społeczny, decyduje o ich przypisaniu do określonej grupy, zaspokajając tym samym znamiennej potrzebę przynależności. Jednocześnie wojownicy Che-do są niewolnikami swego arcymistrza; obowiązuje ich zasada bezwzględ- nego posłuszeństwa, ograniczająca swobodę ich działań, decyzji, warunkująca jakość egzystencji. W zamian za zwycięstwo

mistrzowie zyskiwali na okres jednego miesiąca księżycowego status nietykalności. Mogli wejść wszędzie i zrobić wszystko, popelnąć najpotworniejszą zbrodnię, jeżeli oczywiście nie godziła w klasę średnią lub wyższą, korporacje, Imperium i Cesarza¹³.

Degrengolada ideałów samurajskich jest aż nadto widoczna w samej naturze rozgrywek na Szachownicy. To masowe, skomercjalizowane widowisko, którego uczestnicy odgrywają narzucone im role. Owe „igrzyska śmierci” to pomysł w science fiction nienowoty; jest on dość często wykorzystywany w literaturze i filmie tego typu. Schemat przywoływany przez Szmidta nie odbiega od stereotypu, zostaje jedynie osadzony w rzeczywistości zdominowanej politycznie, militarnie i ekonomicznie przez Japonię. Arcymistrz, będący odpowiednikiem *daimyō*, jest w rzeczywistości żądnym władzy i finansowego sukcesu znudzonym właścicielem korporacji. Szachownica, będąca zresztą nie czym innym, jak tylko teatrem (czy raczej „szachownicą świata”), reprezentuje przestrzeń, w któ-

¹¹ Tamże, s. 201.

¹² E. Potocka, *Japonia. Jednostka i społeczeństwo w Azji – odmienne definicje cywilizacyjne* [w:] *Jednostka i społeczeństwo w Azji Wschodniej*, red. A.W. Jelonek, Toruń 2007, s. 105.

¹³ R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramq*, s. 192–193.

rej wszelkie prawa poza kodeksem walki tracą znaczenie. Nadrzędne wobec reguł harmonijnego współistnienia stają się zasady wynaturzonego bushidō, w którym każdy z graczy reprezentowany jest za pomocą figury szachowej. Takie przedmiotowe traktowanie człowieka jest znamienne zarówno dla kultury korporacyjnej, jak i dla układów feudalnych. Wynika ono przede wszystkim z dążenia do maksymalizacji skuteczności zarządzania grupą przez jednostkę. Ota stanowi najwyższą władzę, reprezentuje wartości niedostępne żadnemu z zawodników. Jego racje stanowią dla graczy nadrzędne prawo, określając jednocześnie pozycję w hierarchii. Wojownikom nie wolno sprzeciwić się woli arcymistrza, co zgodne jest z tradycją zwierzchnictwa w społeczeństwie samurajów. „Osobisty heroizm, żądza czynu i sławy nie mogły być, według bushidō, celem samym w sobie. Ideologia klasy panującej podporządkowywała wszystko wyższemu celowi, a mianowicie wierności [...] wobec pana”¹⁴.

Przepaść dzieląca mistrza gry od zawodników jest tym większa, że nie dopuszcza się do sytuacji wymagającej osobistego kontaktu. Jeśli taki zaistnieje, to niski status wojownika podkreśla się poprzez odpowiedni dobór słów („rozumiesz to, pionku?”¹⁵, „zrozumiałeś, cuchnący śmieciu”¹⁶, „spodziewałeś się czegoś innego, pionku”¹⁷), stosownie głęboki ukłon („klęknałem zaraz za progiem [...], czekając w głębokim pokłonie na wezwanie”¹⁸) lub – jak w wypadku bohatera – pogardliwy komentarz i zalecenie: „śmierdzisz potem, pionku. [...] Nie zbliżaj się zbyt do pana Ota. Nie możesz zepsuć mu kolacji. Najlepiej nie schodź w ogóle z tatami”¹⁹. Podobny rytuał szacunku okazywanego osobie stojącej wyżej w hierarchii społecznej obowiązywał w feudalnej Japonii; zresztą w szczątkowej formie²⁰ zachował się do czasów współczesnych²¹. Pojęcie honoru łączy się nierozdzielnie ze świadomością własnego miejsca w społeczności

¹⁴ A. Śpiewakowski, *Samuraje*, s. 17.

¹⁵ R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą*, s. 154.

¹⁶ Tamże.

¹⁷ Tamże.

¹⁸ Tamże, s. 152.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Bo już nie tak restrykcyjnej; jednak szacunek wobec osoby stojącej wyżej w hierarchii społecznej nadal okazuje się zarówno gestykulacją, jak i werbalnie. Marcin Charkiewicz konstatuje, że „całe życie postrzegane jest [przez Japończyków] jako niekończąca się sukcesja grzeczności”. M. Charkiewicz, *Zarządzanie zasobami ludzkimi w Japonii. Kultura narodowa a uwarunkowania społeczne i rynkowe* [w:] *Zarządzanie japońskie. Ciągłość i zmiana*, red. M. Aluchna, P. Płoszajski, Warszawa 2008, s. 77.

²¹ Także w wymiarze werbalnym jako honoryfikatywność, którą „można rozumieć jako pewien szczególnie rodzaj znaczenia zawartego w treści wypowiedzi, a mianowicie jako informację o towarzysko-społecznej relacji między nadawcą a odbiorcą, relacji pomiędzy nadawcą a słuchaczem niebędącym bezpośrednim odbiorcą [...] oraz relacji między nadawcą a bohaterem wypowiedzi”. R. Huszcza, *Honoryfikatywność. Gramatyka, pragmatyka, typologia*, Warszawa 2006, s. 47.

i determinuje powinności wobec zwierzchnika. Układ taki zgodny jest ze sposobem funkcjonowania systemu feudalnego w dawnej Japonii²², gdzie „największą zbrodnią [...] był bunt przeciwko swemu panu. Nie istniała praktycznie kara, którą uważano by za wystarczająco surową dla wymazania takiego uczynku lub choćby odpokutowania go”²³.

Honor, jako nadrzędny składnik postawy wojownika, stanowi w opowiadaniu Szmida także istotny element regulujący zasady walki na Szachownicy. Mistrz Ota traktuje rozgrywkę jako formę sztuki, która „łączy nieśmiertelną tradycję samurajską i najdoskonalszą z gier umysłowych [...] szachy”²⁴. Plebejskie metody walki stosowane przez Kodę/Tymurę nie zaspokajają estetycznych i intelektualnych potrzeb arcymistrza, który konstatuje:

Szachownica to nie ryszotok. [...] Należy pokazać jej dramaturgię i piękno, a nie używać wulgarnych sztuczek plebsu. Twoje zwycięstwo [...] było pokazem chamstwa, nie piękna, pionku²⁵.

Podobny sposób postrzegania czystości i urody zmagania zgodny jest również z przekonaniem, że „pole bitwy było honorowym miejscem”²⁶. Oznacza to, że wszelkie metody nielicujące z godnością wojownika są w walce niedopuszczalne i postrzegane jako hańbiące.

Pragnienie pana Ota, aby zostać cesarzem, jest jednak tak ogromne, że arcymistrz wyjątkowo dopuszcza złamanie honorowych zasad. Informuje Kodę/Tymurę, że w finałowej walce może on stosować niedozwolone techniki, jeśli tylko zagwarantują mu one zwycięstwo. Uzasadnieniem tej taktyki jest przekonanie, iż niska ranga przeciwnika (polska drużyna pana Nowaki) zezwala na niehonorowe metody walki. Jak ostrzega bohatera Ota:

²² Jak zauważa Śpiewakowski, „jeżeli skromność nakazywała samurajowi zachować się wobec pana szczególnie uprzejmie i uniznienie [...] – to wobec prostych ludzi bushi stawał się hardy i wyniosły” (A. Śpiewakowski, *Samuraje*, s. 23). Podobny schemat postępowania dostrzec można również w opowiadaniu Szmida. Arcymistrz z pogardą odnosi się do zawodników, których uważa za plebejuszy. Gardząc nimi, wyraża równocześnie przekonanie o własnej wyższości, warunkowanej wysokim pochodzeniem i statusiem w hierarchii społecznej.

²³ A. Westbrook, O. Ratti, *Sekrety samurajów. Studium o japońskich sztukach walki*, przeł. M. Matusiak, Bydgoszcz 1997, s. 43. Hajime Nakamura konstatuje również, że „postawa całkowitego podporządkowania się panu, władcy, zwierzchnikowi wywarła wpływ nawet na doktrynę buddyźmu japońskiego. [...] Całkowite oddanie się suwerenowi stanowiło podstawę moralności w całej historii Japonii. [...] Powszechnie wiadomo, że *bushidō* (Droga Wojownika), kładąca największy nacisk na całkowite podporządkowanie się wasala swojemu panu feudalnemu, jest akceptowana przez buddyzm, szczególnie buddyzm zen. Ostatecznym celem samurajów praktykujących zen stało się więc oddanie swojemu panu”. H. Nakamura, *Systemy myślenia ludów Wschodu. Indie, Chiny, Tybet, Japonia*, red. Ph.P. Wiener, tłum. M. Kanert, W. Szkudlarczyk-Brkić, Kraków 2005, s. 414–415.

²⁴ R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą*, s. 153.

²⁵ Tamże, s. 154.

²⁶ D.F. Draeger, *Tradycyjne bujutsu*, przeł. M. Matusiak, Bydgoszcz 2006, s. 60.

jeśli kiedykolwiek użyjesz tych technik przeciw Japończykom, stracisz wszystko. Przeciw tym psom możesz robić, co zechcesz²⁷.

Elżbieta Potocka zauważa, że chociaż Japonia „to najbardziej homogeniczny kraj na świecie wśród krajów rozwiniętych, [jednakże] nie akceptuje [się tam] żadnych uchodźców ani azylantów”²⁸ i niejednokrotnie manifestuje się to w postaci „nienawiści lub okazywanej niechęcią do gaijinów – cudzoziemców z mieszanych związków małżeńskich, które w opinii społecznej uchodzą za związki drugiej kategorii”²⁹. Podobny sposób oceniania i odnoszenia się do „obcych” prezentują Japończycy w opowiadaniu Szmidta. Cudzoziemcy są niegodni honorowego traktowania, stanowią niższy szczebel w hierarchii społecznej i państwowej. Przyzwolenie na bezkarność zwycięskich zawodników łączy się ze skłonnością do obniżania wartości nie-Japończyków. Zresztą opowiadając o historii Che-do, bohater wzmiankuje o buntach białej ludności, tłumionych przez japońskie wojska w nieodległej przeszłości. Również w odniesieniu do reprezentacji dominium polskiego arcymistrz Ota używa sformułowań jednoznacznie świadczących o pogardzie wobec narodowości innych niż jego własna. Z tego także powodu dokonuje błędnej oceny sytuacji, w razie przegranej zobowiązując się popełnić samobójstwo. Czyni tak, uznając, że „dyshonorem byłoby nie złożyć [tej] przysięgi, gdy nawet taki robak [jak Nowaka] to czyni”³⁰. Głębokie przekonanie o wyższości japońskich wojowników nad gaijinami prowadzi w rezultacie do klęski drużyny Ota; zbyt wysokie mniemanie o zdolnościach i możliwościach rodaków stoi w sprzeczności z pokorą, jaką powinien (w stosownym umiarze) okazywać wojownik wobec własnych umiejętności.

Istotnym elementem fabuły staje się motyw samobójczej śmierci, ściśle zresztą kojarzony z kulturą samurajską. Wiąże się to ze swoistą mitologizacją seppuku przez kulturę Zachodu. Bliskie prawdy jest spostrzeżenie Rogera T. Amesa, że „rozprucie wnętrzości wydaje się obiektywnemu obserwatorowi raczej kłopotliwym, jeśli nie ewidentnie nieczystym sposobem na rozstanie się z życiem, jednak pewne kulturowe założenia i upodobania Japończyków sprzyjają temu obyczajowi”³¹. W literaturze popularnej seppuku przeważnie prezentowane jest jako niezwykle honorowy, a jednocześnie makabryczny (przez co niewątpliwie fascynujący i spektakularny) sposób autounicestwienia, dowodzący niezwyklej odwagi czy poświęcenia. Realizacja tego motywu w opowiadaniu

²⁷ Tamże, s. 196.

²⁸ E. Potocka, *Japonia...*, s. 111.

²⁹ Tamże, s. 112.

³⁰ R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą*, s. 196.

³¹ R.T. Amcs, *Bushidō: sposób życia czy kodeks etyczny*, przeł. J. Wolska [w:] *Estetyka japońska. Estetyka życia i piękno umierania. Antologia*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 2005, s. 150.

Szmidta nie odbiega specjalnie od stereotypu. Samobójstwo z wyboru zaprezentowane zostaje jako gest honorowy, wynikający z poczucia obowiązku. Jest przy tym dość elegancki, bowiem Szmidt opisuje sytuację seppuku niezwykle oszczędnie. Deskrypcja ta obejmuje jedynie najistotniejsze momenty, wykluczając niemal zupełnie wymiar fizjologiczny. Ograniczając scenę samobójstwa córki Ota – Sakury, do kilku gestów, ledwie szkicując sytuację, Szmidt kładzie nacisk głównie na cierpienie psychiczne arcymistrza oglądającego śmierć jedy-naczki i satysfakcję obserwującego to Kody/Tymury. O Sakurze narrator wspomina jakby mimochodem („zbliżyła sztylet do prawej strony brzucha”³², „wbija ostrze sztyletu w swój brzuch”³³), bo też i nie ona jest tutaj najważniejsza, ale to, co robi bohater, oglądając jej śmierć. „Wyjąłem miecz [...], dziewczyna odwróciła do mnie wykrzywioną cierpieniem twarz, słysząc szorowanie metalu wysuwanej klingi. Uśmiechnęła się tylko na sekundę, wyraźnie widziałem cień uśmiechu [...]. Potem ból zawładnął nią ponownie. Nie zdołała już obrócić ostrza w ranie i podciągnąć go wyżej. [...] Patrzyłem na nią i mówiłem”³⁴. Koda/Tymura wyraźnie rozkoszuje się tym momentem, opowiadając panu Ota, dlaczego doprowadził Sakurę do samobójstwa i z jakiego powodu dokonuje zemsty. Dopiero po tym wyjaśnieniu ponownie skupia się na umierającej.

Mówiłem [...], stojąc przed wygiętą w pałąk dziewczyną, spora kałuża krwi otaczała już jej nogi, a spazmatyczne drgawki świadczyły o tym, że dawno przekroczyła granicę możliwego do wytrzymania bólu. Pochyliłem się i odgarnąłem włosy z jej zimnego jak lód karku. [...] – Co za ironia losu – powiedziałem – ona będzie mi za to wdzięczna³⁵.

Etos wojownika determinował postrzeganie samobójczej śmierci jako pierwiastka istnienia wojownika. Pisząc o seppuku, Marice Pignuet zauważa, że „przemoc stała się wolą, zaś wola wzniosła się aż do abnegacji. Umieć zabić, owszem, ale umieć umrzeć i zabić się wydawało się cechą bardziej szlachetną. Wartości walki kończyły się szybko i całkowitą rezygnacją – jedni muszą przecież zostać zwyciężeni, aby zwyciężyli drudzy. [...] Śmierć z wyboru obrazowała zatem ciemną, niewzruszoną i rozdartą istotę etyki wojownika”³⁶. Podobne założenie staje się wykładnikiem decyzji pani Sakury, córki Ota, o odebraniu sobie życia. Młoda kobieta bez wahania uznaje seppuku za swój obowiązek. Nawet nieprzychylny jej bohater zauważa, że dziewczyna czyni to z poświęceniem godnym raczej mężczyzny, konstatując: „miała w sobie ducha bushi. [...] Wybrała śmierć wojownika, miast, jak każe zwyczaj, poderznąć sobie gardło”³⁷.

³² R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą*, s. 207.

³³ Tamże, s. 208.

³⁴ Tamże.

³⁵ Tamże, s. 210.

³⁶ M. Pignuet, *Śmierć z wyboru w Japonii*, przeł. M. Kubiak Ho-Chi, Kraków 2007, s. 163.

³⁷ R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą*, s. 208. Pisząc o seppuku, Adrianna Wosińska konstatuje, że „od kobiet nigdy nie wymagano odbierania sobie życia – nie istniały w tym temacie żadne

Szacunek dla pokonanego wroga na moment przeważa więc nad nienawiścią. Tym samym bohater potwierdza swoje zrozumienie dla samurajskiej etyki, w dużym stopniu identyfikując się z zasadami kodeksu honorowego. Koda/Tymura dopełnia następnie i zemsty, i rytuału samobójstwa, dekapitując³⁸ Sakurę. Gest bohatera z pozoru stanowi element ceremonii śmierci z wyboru. W rzeczywistości staje się demonstracją siły i kulminacyjnym momentem zemsty na panu Ota, który pragnie nie dopuścić do seppuku jedynaczki. Bohater uświadamia arcymistrzowi cel swoich działań:

wiesz, jak to jest, kiedy patrzysz na śmierć swojego dziecka i nie możesz zrobić nic, by je uratować? [...] Ty i twoi pijani kompani zabiliście moje trzy córeczki, żeby nie przeszkadzały wam w zabawie³⁹.

Sakura jest jedyną dziedziczką Ota, zatem wraz z jej śmiercią ztraca się sens wszelkich działań mistrza gry.

Samobójstwo staje się w opowiadaniu niezwykle użytecznym elementem procesu wymierzania sprawiedliwości. Koda/Tymura najpierw prowokuje Ota do złożenia deklaracji samobójstwa w razie przegranej w turnieju⁴⁰, potem zaś, już podczas finałowej walki na Szachownicy, manipuluje poczynaniami jego córki. Znajomość zasad bushidō sprzyja wszelkim działaniom bohatera, staje się jego własną metodą wymierzenia sprawiedliwości. Koda/Tymura wie również i to, że „śmierć z wyboru była [...] rozsądną i przyzwoitą repliką, którą można było przeciwstawić nieuchronnemu losowi. Nie oznaczała jednak wyłącznie ostatecznego rozwiązania – należało do niej również jasne, spektakularne wyrażanie największych cnót, które na całym archipelagu jednoczyły w tej samej etyce wszystkich *bushi* – wszystkich wojowników – samurajów czy *daymiyō* [...]. Śmierć musiała stać się demonstracją potwierdzającą ideę siły i woli”⁴¹. Założenie to leży u podstaw całego procesu zemsty, jakiego Koda/Tymura dokonuje na wszystkich uczestnikach zbrodni sprzed lat. Elementem udanej zemsty jest nie tylko śmierć krzywdzicieli, lecz również jego własna, będąca podsumowaniem wszelkich dotychczasowych działań. Po dokonaniu wendety Koda/Tymura nie ma zresztą powodu, aby żyć, ponieważ cała jego dotychczasowa egzystencja podporządkowana była tej jednej obsesji.

prawne regulacje ani wiążące normy społeczne. [...] Jeśli już jednak dochodziło do samobójstwa, w większości przypadków miało ono postać przebicia sobie tętnicy szyjnej. Zdarzały się jednak również przypadki rozcięcia sobie powłok brzusznych”. A. Wosińska, *Seppuku. Honorowe samobójstwo... czy nie do końca?*, „Torii” 2009, nr 2, s. 26.

³⁸ Pełni tym samym rolę głównego sekundanta, co w kontekście aktu zemsty wydaje się wyborem dość perwersyjnym.

³⁹ R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą*, s. 207–208.

⁴⁰ Czyni to, układając się z mistrzem Nowaką. Złożenie przez Nowakę deklaracji samobójstwa obliuguje Ota do uczynienia tego samego gestu.

⁴¹ M. Pinguet, *Śmierć z wyboru w Japonii*, s. 115–116.

Zemstę powszechnie postrzega się jako konstytutywny element postawy wojownika, będący jednocześnie prawem i obowiązkiem. Jako motyw literacki jest ona oczywiście niezwykle atrakcyjna, zwłaszcza gdy – tak jak u Szmidta – staje się osią fabularną utworu. Egzotyczno-futurystyczna sceneria służy tutaj amplifikacji zasadności działań głównego bohatera. Umieszczenie poczynań Kody/Tymury w kontekście kodeksu bushidō w dużym stopniu uatrakcyjnia akcję utworu. Konstrukcja opowiadania nie jest jednak wyszukana; wyraźnie widać, że nacisk położono przede wszystkim na wykreowanie nastroju poprzez przywołanie problematyki samurajskiej. Motywy składające się na fabułę *Mroku nad Tokyoramą* odwołują się przede wszystkim do etyki samurajskiej, prezentując wydarzenia w perspektywie orientalnej obyczajowości. Zemsta jako immanentny składnik fabularny opowiadania Szmidta postrzegana jest w kategorii obowiązku, który musi wypełnić pokrzywdzony. Pignuet zauważa, że postawa podobna wynika z faktu, iż „zemstę szanowano [w Japonii] na równi z wdzięcznością. Nieważne, czy ktoś okazał komuś dobroć, czy wyrządził zło – obowiązek (*gi*, *giri*) nakazywał bycie wobec niego sprawiedliwym, nie zapominając przy tym ani o wdzięczności, ani o zemście”⁴². Stąd działania Kody/Tymury polegają nie tylko na eliminacji morderców jego rodziny, lecz koncentrują się również na odebraniu panu Ota tego, co dlań najcenniejsze – władzy i córki. Choć świat ogląda akt zemsty, publiczność ostatecznie nie pojmuje, co naprawdę rozgrywa się na Szachownicy. Dla widzów pojedynku ta krwawa rozgrywka jest jedynie elementem widowiska. Niezadowoleni w swej pewności komentatorzy tak podsumowują los bohatera:

cóż za niesamowite zakończenie tegorocznych rozgrywek Ligi! [...] Tak wielkiego poświęcenia i tak dramatycznej walki nie widzieliśmy jeszcze nigdy. [...] Oto najwspanialszy przykład wierności ideałom Szachownicy. Wojownicy klanu Ota woleli śmierć z własnej ręki niż dyshonor i poddanie się wrogowi. Myślę, że narodziła się właśnie nowa legenda Tokyoramy⁴³.

Ważnym momentem w procesie dokonania zemsty jest także akt samouni-cestwienia mściciela. Motywacją samobójstwa Kody/Tymury staje się nie tylko godne zakończenie rytuału wendety, lecz równocześnie swoiste obligatoryjne powiązanie rewanżu ze śmiercią. Pignuet nadmienia, że

obowiązek zemsty znajduje w śmierci z wyboru dowód na swoją prawdziwość. Musisz się zemścić? Proszę bardzo – pod warunkiem, że zginiesz. Udowodnisz tym sposobem, że wzniołeś się ponad nienawiść i działasz sprawiedliwie⁴⁴.

Rola bohatera kończy się w opowiadaniu w momencie, gdy Ota pojmuje, że utracił honor, kontrolę i jedyne dziecko, a więc także to, co niegdyś stracił Koda/Tymura.

Czynnikiem warunkującym powodzenie strategii zemsty jest narzucenie sobie przez bohatera określonych metod funkcjonowania. Musi on nie tylko prze-

⁴² Tamże, s. 190.

⁴³ R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą*, s. 211.

⁴⁴ M. Pignuet, *Śmierć z wyboru w Japonii*, s. 190.

strzeżać reguł etykiety i podporządkować się programowi treningów, ale również narzucić sobie konkretny sposób bycia. Wiąże się to z obowiązkiem bezwzględnego panowania nad sobą. Postawa bohatera powinna w tym wymiarze odpowiadać powinnościom kodeksu bushidō, jako że „niegodnym samuraja było okazywać miną, co się dzieje w jego duszy”⁴⁵. Dlatego Koda/Tymura izoluje się od współtowarzyszy, stwarza – świadomie lub nie – dystans, który umożliwia mu wypełnienie narzuconego sobie zadania. Zrozumienie dla zasad funkcjonowania wojownika sprzyja tutaj (przynajmniej z pozoru) dostosowaniu się do rozmaitych sytuacji. Nawet moment zwycięstwa nad Ota nie zostaje zakłócony zbędnymi emocjami. W finale opowiadania Koda/Tymura mówi:

teraz, gdy załatwiliśmy nasze porachunki, mogę spokojnie odejść. [...] Wyrwałem z ucha implant, by ryki oszałałego arcy mistrza nie psuły mi ostatnich chwil życia⁴⁶.

Ta niewzruszona postawa bohatera w ogromnym stopniu go heroizuje, jednak gest ten nie unieważnia wcześniejszych jego postępów. Tożsamość Kody odbiera Tymurze zdolność do empatii, czyni z niego zdolnego do występku psychopatę. Wprawdzie nie znajduje on przyjemności w eliminowaniu przeciwników (potrafi nawet odczuwać podziw dla dokonań kolegów z drużyny), ale jego czyny noszą niekiedy piętno satysfakcji z zadawanego innym bólu. Nie ulega wątpliwości, że ogromne cierpienie, które stało się udziałem bohatera, pozostawiło ślad na jego psychice, choć nie tłumaczy wystarczająco wszystkich działań. Kiedy dziennikarz Isu zadaje kłopotliwe pytania, staje się więźniem Kody/Tymury, który z nieukrywanym upodobaniem zaczyna go dręczyć.

Wiesz, co to jest Chińska Reedukacja? [...] Każde dziecko wiedziało, czym jest sprzężony z automedem robot zaprogramowany do zadawania najwymyślniejszych tortur [...]. Zdaję sobie sprawę [...], że możesz mi nie wierzyć, dlatego zaaplikuję ci dwie godziny programu wstępnego, na dobre rozpoczęcie współpracy [...]. Jeśli tego nie zrobię, mógłbyś pomyśleć, że blefuję⁴⁷.

Tym samym wizja nieskazitelnego mściciela ulega zdeformowaniu, zostaje zakłócona wątpliwością co do psychicznej kondycji wojownika. Choć postulat panowania nad sobą zostaje w pełni zrealizowany, bohaterowi nie udaje się w pełni stłumić swoich prawdziwych instynktów.

Twarz Ryuichiego Kody jest dla Norberta Tymury maską, którą nosi od dwunastu lat, czekając na sposobność do zrealizowania planu zemsty. A „wyobrażać sobie i powoływać do istnienia twarz, ani niewrażliwą, ani obojętną [...], lecz jakby wyłaniającą się z wody, wymytą z sensu, to w pewien sposób

⁴⁵ I. Nitobe, *Bushido – duch Japonii. Wykład o sposobie myślenia Japończyków*, pełny przekład, zrekonstruowany i uzupełniony wg pierwszego wydania amerykańskiego przez W. Nowakowskiego, Bydgoszcz 2008, s. 79.

⁴⁶ R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą*, s. 211.

⁴⁷ Tamże, s. 174.

odpowiadać na śmierć”⁴⁸. Owo pozorne wyzbycie się emocji, ujawniające się w obowiązku panowania nad sobą niezależnie od okoliczności, staje się naczelną strategią Kody/Tymury i kolejnym elementem samurajskiego wykształcenia, który bohater zwraca przeciwko swoim wrogom. Przyjęcie fałszywej tożsamości jest zatem jedynie strategią warunkującą powodzenie skrupulatnie realizowanej wendety. Narzuca jednak bohaterowi szereg konkretnych zachowań, polegających na akceptacji czy podporządkowaniu się tradycji i etyce wojownika. Sztuka panowania nad sobą jest jednocześnie sprawdzianem determinacji oraz kwalifikacji Kody/Tymury jako adepta sztuk walki.

Orientalny klimat scenerii opowiadania w znacznym stopniu uzyskany jest dzięki zabiegom leksykalnym (m.in. nazewnictwo uzbrojenia lub fonetyczny zapis polskich imion i nazwisk w sposób zbliżony do wymowy japońskiej⁴⁹), nasyceniu informacjami o japońskich technikach walki, spożywaniu pokarmów, wreszcie aluzjom politycznym. Akcja opowiadania dzieje się w odległej, choć bliżej nieokreślonej przyszłości, lecz opisane w nim wydarzenia w dużym stopniu wiążą się ze współczesną sytuacją polityczno-ekonomiczną. W elementy fikcji literackiej wplecione zostały szczegóły charakterystyczne dla kultury japońskiej, takie jak formy grzecznościowe, filozofia czy zasady kodeksu bushidō. Zamiar artystyczny podkreślony został także w dedykacji, będącej swoistą zapowiedzią specyfiki opisywanych wydarzeń: „Rafałowi Tymurze, potomkowi samurajów, z którym los mnie zetknął nie tak dawno”⁵⁰. Wszystkie te elementy składają się na utwór nasycony egzotycznymi pierwiastkami, będący hołdem dla tradycji samurajskiej.

⁴⁸ R. Barthes, *Imperium znaków*, przeł. A. Dziadek, przekład przejrzał i poprawił, wstępem opatrzył M.P. Markowski, Warszawa 2004, s. 167.

⁴⁹ Na przykład Nowaka, zamiast Nowak, Noruberto zamiast Norbert, Porando zamiast Poland (Polska), Guudziegodzi zamiast Grzegorz.

⁵⁰ R.J. Szmidt, *Mrok nad Tokyoramą*, s. 145.