

JOANNA HAŃDEREK  
(UNIwersytet Jagielloński)

## DROGA SAMURAJA

### STRESZCZENIE

W niniejszym artykule będzie analizowany fenomen kultury popularnej i jej recepcja zarówno w wąskim, jak i szerokim sensie. Kultura popularna, jak pokazała jej badaczka Jocke Hermes, sięgając często po proste środki przekazu oraz opierając się na uproszczonej stylistyce, potrafi tłumaczyć rzeczywistość i zmieniać podejście do świata jej odbiorców. Film stanowi szczególnie aspekt kultury popularnej. *Ghost Dog. Droga samuraja* Jima Jarmuscha stanowi dość szczególny przypadek. Z jednej strony pokazuje w zestetyzowany sposób przemoc i walkę, z drugiej jednakże pokazuje, jak kultura dokonuje recepcji innych kultur. W niniejszym artykule chciałam się skupić zwłaszcza na tym drugim aspekcie.

Opowieść o Afroamerykaninie, który żyje zgodnie z kodeksem samuraja, odtwarzając wiernie opisaną w podręczniku postawę, przyjmując coraz mocniej mentalność „Wschodu”, staje się doskonałą ilustracją oddziaływania kulturowego oraz wzajemnego splotu kultur. Człowiek przedstawiony przez Jarmuscha, opierając się na podręczniku *Droga Samuraja*, sam wybiera swe wzorce kulturowe, czerpiąc z możliwości, jakie daje mu otwarta współczesna forma multikulturowości. Równocześnie jest w swoim działaniu autentyczny oraz niemalże pierwotny. Zachowując wierność swemu panu, jak i cnotom samuraja, powraca w świat tradycji kultury japońskiej. Fakt bycia Afroamerykaninem, człowiekiem o korzeniach zarówno afrykańskich, jak i kultury Zachodu (mieszka, urodził się i wychował w Stanach Zjednoczonych), zostaje potraktowany jako równoległy. Pełnia rozwoju egzystencjalnego następuje przez zetknięcie z inną kulturą i jej wartościami.

Istotą opowieści są gangsterskie porachunki, zatem walka i jej kanony zostają skontrastowane z kulturowymi wymogami. Fakt, iż Jarmusch opiera się na przemocy i poprzez nią pokazuje warunkowanie kulturowe, może mieć swą podwójną wartość. Z jednej strony skontrastowanie współczesnej agresji

ludzi Zachodu (prostej, opartej jedynie na przemocy fizycznej) z kodeksem samuraja (każącym nie tylko przestrzegać ustalonych cnót, ale również zapanować nad sobą) może ukazać relacje kultury Wschodu i Zachodu. Z drugiej strony sztuka walki jako sztuka zapanowania nad sobą samym staje się drogą, której realizacja pozawala na uchwycenie autentyczności swego życia, jak w przypadku głównego bohatera filmu Jarmuscha.

#### SŁOWA KLUCZOWE

popkultura, estetyzacja, wielokulturowość, sztuki walki

#### INFORMACJE O AUTORCE

Joanna Hańderek  
Zakład Filozofii Kultury, Instytut Filozofii  
Uniwersytet Jagielloński  
e-mail: handerek.joanna@gmail.com

---

Czym jest droga samuraja? Przez co prowadzi? Do czego zmierza? Można pytać, na ile ważna jest w drodze samuraja fizyczna sprawność, a na ile intelektualna kompetencja. Można też pytać, czy wyznaczona jest na całe życie, czy może samurajem się bywa. Wprawdzie już w nazwie sugeruje się podjęcie pewnych zmagania, które stają się (a może raczej powinny się stać) samym życiem, podróżowaniem przez własną świadomość oraz przez możliwości, jakie daje opanowanie ciała i umysłu, ciągle jednak pozostaje pytanie, co dokładnie oznacza wybranie takiego sposobu życia. Pytanie to o tyle jest ważne, iż we współczesnym świecie nie dotyczy tylko samej Japonii i jej kultury. Gdy przyjrzeć się bowiem spopularyzowaniu wschodnich sztuk walki w całym zglobalizowanym świecie, można dostrzec, iż często wykraczają one poza ekskluzywny krąg wtajemniczonych adeptów, stając się elementem kultury – i to niezrędko kultury popularnej. Jak zauważył Ariun Appadurai, współczesna globalizacja opiera się na przekazie mediów elektronicznych, gdzie takie formy, jak film, reklama, wiadomości, stanowią stałe źródło rozprzestrzeniania się różnorodnych idei, modeli postępowania, tworząc mnogość kulturowych wzorców postępowania, paradygmatów myślenia i przede wszystkim odpowiadając za propagowanie lub

udostępnianie modeli i wzorów innych kultur. Jak pisze Appadurai, rodzi się oto sytuacja, w której: „Widzimy spotkanie mobilnych obrazów ze zdeterytorializowanymi widzami, jak w przypadku tureckich gasterbeiterów w Niemczech, oglądających tureckie filmy w swoich niemieckich mieszkaniach, Koreańczyków w Filadelfii, śledzących w 1988 roku olimpiadę w Seulu za pośrednictwem koreańskich łączności satelitarnych, czy Pakistańskich taksówkarzy w Chicago, słuchających z kaset magnetofonowych kazań nagranych w meczetach Pakistanu czy Iranu”<sup>1</sup>. Stąd nie dziwi fakt, że film dla wielu badaczy kultury popularnej jest medium prezentującym różnorodność form kulturowych czy przenikania się kultur.

Sięgając po film jako fenomen kultury, można zobaczyć, że często ukazana w nim walka albo stanowi element rozrywki, albo jako główna strategia kształtowania fabuły staje się najważniejszym elementem, prezentującym w sposób steatralizowany albo bardzo wierny różne sposoby walki. W tym kontekście nie jest też zaskakujące, że często to film właśnie prezentuje „swoiste” prawdy czy wytwarza pewną wizję kodeksu i etosu samuraja, jego sposobu walki, jak i bycia w świecie. W *Ghost Dog. Droga samuraja* wydarza się jednak coś zupełnie innego, zarówno związanego z undergroundowym statusem filmów Jarmuscha, jak i z wymiarem kultury popularnej. W celu pełnego zrozumienia tego filmu i jego oddziaływania na świadomość widzów oraz przede wszystkim zrozumienia prezentowanych w nim aspektów *d r o g i s a m u r a j a* proponuję przyjrzeć się mu jako zjawisku kulturowemu. C. L. Harrington i D. D. Bielby, omawiając telenowele filmowe, używają określenia „tekst”<sup>2</sup>. Odwołując się do nich, proponuję w ten sposób potraktować *Ghost Dog. Drogę samuraja*, czyli jako tekst kulturowy, posiadający znaczenia i dający się interpretować. Tym samym *Ghost Dog* jako kulturowy tekst daje się odczytać na trzech płaszczyznach kulturowych: transkulturowości i problemu przenikania kultur, popkultury i jej zapożyczeń z różnych dziedzin i kultur oraz problemu przemocy i jej estetyzacji.

---

<sup>1</sup> A. Appadurai, *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, tłum. Z. Pucek, Kraków 2005, s. 11.

<sup>2</sup> Por. C. L. Harrington, D. D. Bielby, *Popular Culture: Production and Consumption*, London–New York 2001.

## Przenikanie kultur

Przyglądając się takim aspektom kultury jak sztuka, nauka czy kształtowanie się światopoglądów, można zauważyć, iż nie ma kultury homogenicznej i zamkniętej na wpływy innej kultury. Każda kultura jest na swój sposób splotem różnego rodzaju oddziaływań i interakcji.

Film, do którego chcę się odwołać, jest bardzo dobrym przykładem współegzystowania idei, wartości i paradygmatów. *Ghost Dog. Droga samuraja* Jima Jarmuscha może stać się moim zdaniem swoistą metaforą multikulturalizmu. Już sam fakt, iż akcja filmu rozgrywa się w amerykańskim mieście, którego nazwy ani lokalizacji widz nie rozpoznaje, wydaje się być znaczący. Przestrzeń kulturowa, tak istotna dla wielu kulturowych identyfikacji, zostaje tutaj zatarta w anonimowości miasta. Można powiedzieć, że mamy tu do czynienia z typowym amerykańskim miastem, ale to określenie wydaje się banalne i puste, gdyż nie zmienia faktu, iż w tym tekście sama kultura nie została uwarunkowana w żaden konkretny sposób. Tak jakby Jarmusch celowo zacierał przestrzeń, by uzyskać świat bez granic, czyniąc rzeczywistość amorficzną i poddaną różnym sposobom konstytucji.

Główny bohater, tytułowy Ghost Dog, jest Afroamerykaninem żyjącym rozważaniami XVIII-wiecznego samuraja Yamamoto Tsunetomo spisany w książce *Hagakure – sekretna księga samurajów*. Ten samuraj-Afroamerykanin pozostaje na usługach Louiego, włoskiego mafiosa. Cóż można więcej dodać? W pierwszych scenach multikulturowość ujawnia się i do ostatnich scen będzie głównym tłem oraz ramą całej fabuły filmu Jarmuscha. Jak zauważył badacz multikulturalizmu Will Klymlicka, ważne jest, by zjawisko to ująć w odpowiednie ramy historyczne; multikulturalizm w prostym i podstawowym sensie jako przenikanie się kultur istniał od zawsze<sup>3</sup>. Jednakże jego dojrzała forma oraz dominacja zaczyna się w latach 60. wraz ze zmianą kulturowego nastawienia. Kultura Zachodu, przeżywająca z jednej strony konsumpcyjny dostatek, a z drugiej wstrząs spowodowany rewoltą młodych bitników, „dzieci kwiatów” i różnego rodzaju kontestatorów, uczy się dyskutować na temat istniejących wzorców postępowania, staje się również otwarta na inne formy kultu-

---

<sup>3</sup> Por. W. Klymlicka, *Multiculturalism: Success, Failure and Future*, Washington 2012.

rowego myślenia i życia<sup>4</sup>. Podróż na wschód<sup>5</sup>, jaką podejmowało od lat 60. XX stulecia wielu ludzi, pozwalała na recepcję idei innych niż zachodnie. Wprawdzie rozumienie „duchowości Wschodu” często było upraszczane, nie zmienia to jednak faktu, iż kultura Zachodu od czasu rewolucji kulturowej przeżyła bardzo mocno przepracowanie własnych wartości, zasad, norm i kodów postępowania. Gdy przyjrzyć się przyjacielom Ghost Doga, można dostrzec kolejny poziom multikulturalizmu, kształtowany od strony egzystencjalnych powiązań i wewnętrznych relacji, jak by to pokazał Clifford Geertz: w bezpośrednich relacjach jednostek<sup>6</sup>.

Ghost Dog wolny czas spędza w parku, gdzie jego jedynym przyjacielem, a może też jedyną osobą, z którą pozwala sobie na relacje, jest francuskojęzyczny sprzedawca lodów Raymond. Raymond nie mówi po angielsku, a Ghost Dog nie zna francuskiego, mimo to ci dwaj dogadują się i tworzą swoistą przyjaźń, w której ani ich pochodzenie, ani język nie stanowią żadnej bariery. Poczciwy sprzedawca lodów i płatny zabójca przełamują swą przyjaźnią stereotypowe założenia, iż relacja z drugim człowiekiem wymaga pewnych wspólnych płaszczyzn. Tutaj ich nie ma i być nie może, każdy pochodzi z innej kulturowej płaszczyzny, posiada inny styl życia, wyznaje inny system wartości, a mimo to, czy pomimo tego właśnie odmiennego uwarunkowania, obydwaj po prostu chcą się porozumieć. Jak by zauważył Richard Rorty, dla zwyczajnego bycia wobec drugiego człowieka wystarczy otwartość, chęć współistnienia, rezonowania jego emocji<sup>7</sup>. W relacji Ghost Doga sytuacja jest prosta, jak w myśli Rorty’ego: po prostu akceptuje on swojego przyjaciela, nie oczekując zrozumienia, gdyż ono buduje się pomiędzy nim a Raymondem wraz z każdym spotkaniem.

Drugą osobą, którą spotyka Ghost Dog i z którą się przyjaźni, jest dziewczynka, Pearline, która przychodzi się bawić do parku. Co wydaje mi się istotne, w filmie praktycznie nie ma kobiet (są wprawdzie kochanki mafiosów, ale pojawiają się marginalnie). Jedyną realną

---

<sup>4</sup> Por. P. Berman, *Opowieść o dwóch utopiach*, tłum. P. Nowakowski, Kraków 2008.

<sup>5</sup> Rozumiana zarówno dosłownie, jak i metaforycznie.

<sup>6</sup> Por. C. Geertz, *Zastane światło. Antropologiczne refleksje na tematy filozoficzne*, tłum. Z. Pucek, Kraków 2003.

<sup>7</sup> Por. R. Rorty, *Obiektywność, relatywizm i prawda*, tłum. J. Margański, Warszawa 1999.

postać kobiecą, z którą Ghost Dog wchodzi w relację, jest małą dziewczynką, co pokazuje jego swoistą niedojrzałość, jak również odizolowanie od codzienności. Z drugiej jednakże strony ostatnia scena filmu nadaje postaci Pearline swoiste znaczenie. Dziewczynka siedzi na podłodze w kuchni i czyta podarowane jej przez umierającego Ghost Doga *Hagakure*. W ten sposób dziecko przejmując to, co stanowiło sens życia Ghost Doga. Wraz z książką zostaje jej przekazany nowy sens, nowy świat, przełamujący z jednej strony niewinność dzieciństwa (dziewczynka czyta o sztuce zabijania), z drugiej jednoznaczność kulturowych paradygmatów, w których wychowywała się wcześniej. W ten sposób multikulturalizm ukazany w filmie staje się czymś naturalnym, czym żyją ludzie i wobec czego kształtują samych siebie. Różnorodność postaw, modeli kulturowych, konwencji, tradycji wydaje się w tym filmie podstawowym tworzywem.

Ghost Dog, wchodząc w świat japońskich samurajów, przejmując to właśnie nastawienie, w którym szacunek do tradycji (nieważne, czy dla samego Ghost Doga jest to tradycja własna, czy cudza) jest najważniejszy. Dlatego Ghost Dog ginie, gdyż ten właśnie szacunek dla tradycji, posłuszeństwo wobec Pana, staje się najważniejszym elementem wypełniającym jego egzystencję. Z drugiej jednakże strony na sposób multikulturowy tradycja ta zostaje przełamana, czy przepracowana, w momencie, w którym Ghost Dog nie wykonuje polecenia, litując się i nie zabijając młodej dziewczyny. Ten akt nieposłuszeństwa jawnie stoi w sprzeczności ze słowami z książki *Hagakure*: „Człowiek jest dobrym poddanym, gdy gorliwie pokłada nadzieję w swoim panu. Jest to najlepszy rodzaj poddanego”<sup>8</sup>. Znając księgę *Hagakure*, Ghost Dog decyduje się na zmianę, przesądzając tym samym o swym losie (ludzie mafii postanawiają go zabić za niesubordynację), a z drugiej strony nadając nowy sens słowom. Multikulturalizm stanowi możliwość aktywności, rozwija tradycję, modyfikując jej znaczenia, i poprzez nowe odczytanie powoduje, iż tradycja zaczyna żyć w nowy sposób. Być może dlatego właśnie tacy badacze jak Anne Phillips uznają w multikulturalizmie samą dynamikę i rozwój kulturowych wzorów za pozytywny element<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> [Online], [http://www.wudang.cis.com.pl/hagakure\\_20.html](http://www.wudang.cis.com.pl/hagakure_20.html) [dostęp: 3.09.2012].

<sup>9</sup> Por. A. Phillips, *Multiculturalism without Culture*, Princeton 2007.

## Popkultura i jej zapożyczenia z innych kultur

W książce Jayne Raisborough *Lifestyle Media and Formation of the Self* pokazany jest wpływ kultury popularnej na świadomość człowieka oraz kształtowanie się postaw pod wpływem mediów. Film odgrywa w tym wypadku jedną z ważniejszych ról<sup>10</sup>. Często też w świadomości społecznej takie filmy jak *Ostatni cesarz*, *Przyczajony tygrys*, *ukryty smok*, *Legenda* stają się nośnikami wiedzy o kulturach Japonii, Chin czy Tybetu, w sposób uproszczony, przykrojony do konwencji filmowej i potrzeb fabuły prezentując raczej pewne wyobrażenia na temat prezentowanych kultur niż realną wiedzę. Ten dość wybiórczy, o ile nie schematyczny sposób ukazywania innej kultury, jest jednakże nośny, dla wielu ludzi pozostając źródłem wyobrażenia prezentowanych fenomenów. Z drugiej strony, na co wskazała Joke Hermes w *Re-reading Popular Culture*, często taki sposób uproszczonej komunikacji daje możliwość dostępu do pewnych treści i idei kulturowych, które poza mediami nie byłyby dostępne szerokiej publiczności<sup>11</sup>. Uproszczenie to ma zatem swe istotne znaczenie. Kultura popularna, o czym należy pamiętać, wedle Hermes staje się nośnikiem sensów wchodzących do powszechnej świadomości. Nie tylko, jak chce Raisborough, formułujących świadomość człowieka, ale również pozwalających na wytworzenie swoistego języka wspólnoty. Ludzie zaczynają bowiem myśleć pewnymi schematami proponowanymi przez kulturę popularną, komunikować się poprzez odwołania do filmów, seriali czy reklam. Tak wytwarzana wspólnota przekracza granice i uwarunkowania lokalności, w jakiej żyje dany człowiek, wiążąc go z szerszym gronem odbiorców, a przez to pozwalając na pewne wspólnotowe odczuwanie i rozumienie rzeczywistości. Kultura popularna wedle Hermes daje interkulturowy kod porozumienia, tworzy nową płaszczyznę, na której wyrażane zostają nie tylko proste idee, ale również takie znaczenia, które mogą zmieniać światopogląd jej uczestników czy przemieszczać kulturowe symbole, modele i tym samym zmieniać kulturowe uwarunkowania<sup>12</sup>.

---

<sup>10</sup> Por. J. Raisborough, *Lifestyle Media and Formation of the Self*, London–New York 2011.

<sup>11</sup> Por. J. Hermes, *Re-reading Popular Culture*, New York 2005.

<sup>12</sup> Por. tamże.

Problematyka widoczna w książce Jocke Hermes lokuje się w poważnej już dziś literaturze badań prowadzonych nad kulturą popularną i jej oddziaływaniami na świadomość człowieka. Z jednej strony tacy badacze jak Joli Jenson, John Fiske czy Camille Bacon-Smith pokazują, iż zaangażowanie w kulturę popularną pozwala na rozwijanie więzi pomiędzy poszczególnymi fanami danego filmu czy serialu, czyniąc z nich aktywnych moderatorów kultury. Z drugiej strony tacy badacze jak Jocke Hermes czy Camille Bacon-Smith pokazują, iż uczestnictwo w kulturze popularnej jest kształtowaniem własnej tożsamości, możliwością rozwoju i zmiany człowieka<sup>13</sup>. Jak pokazuje Joli Jenson, fani, zrzeszając się wokół danego filmu, współtworzą świat reprezentowany przez dany tekst filmowy, wytwarzając własną subkulturę, będącą ich środowiskiem i ich własną formą komunikacji<sup>14</sup>. Jenson wyraźnie broni też pojęcia „fan”, argumentując, iż błędem jest utożsamianie takich osób z fanatyzmem czy ekstremalnym zachowaniem. Wedle Jenson to przede wszystkim ludzie emocjonalnie związani z danym tekstem kulturowym i wokół niego konstruujący swe relacje z otoczeniem, oraz kształtujący w ten właśnie sposób nowe kulturowe formy. Bardzo podobnie na tekst filmowy patrzy John Fiske, wskazując na jego angażującą rolę oraz możliwość aktywizowania swoich odbiorców<sup>15</sup>. Ta właśnie intensyfikacja staje się bodźcem do zaangażowania w treści pokazywane przez dany tekst filmowy i skoncentrowania się na nim. Poczucie, iż mamy do czynienia z czymś przekraczającym codzienność (film i jego fabuła, choć mogą być oparte na codzienności i jej realiach, zawsze stają się ubarwieniem rzeczywistości), staje się wedle Fiske możliwością zdystansowania się do niej oraz wytwarzania alternatywnych form.

Zupełnie inaczej problem zaangażowania w kulturę popularną i jej oddziaływania interpretują tacy badacze jak Harrington i Bielby. Wedle autorów *Popular Culture: Production and Consumption* istotne jest oddziaływanie kultury popularnej, mediów na kształtowanie się tożsamości jej odbiorców i uczestników. Tożsamość człowieka kształto-

---

<sup>13</sup> I nie jest ważne w tym miejscu, czy rozwój ten ma charakter pozytywny, czy negatywny. Istotne jest, że kultura popularna stawia przed swoim odbiorcą takie właśnie aktywizujące jego świadomość możliwości.

<sup>14</sup> Por. J. Jenson, *Fandom as Pathology: the Consequence of Characterization*, [w:] *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*, ed. L.A. Lewis, London–New York 2001.

<sup>15</sup> Por. J. Fiske, *The Cultural Economy of Fandom*, [w:] *The Adoring Audience...*, wyd. cyt.

wana jest w odniesieniu do różnych wzorów kulturowych, różnego rodzaju bodźców płynących z kultury przez całe życie. Film z jego wyidealizowaną lub pociągającą emocjonalnie narracją przedstawia różnorakie modele, których zastosowanie czy odwzorowanie staje się atrakcyjną formą uzupełniania własnych doświadczeń i myślenia o sobie. W ten sposób, jak podkreślają Harrington i Bielby, człowiek nie tyle staje się wytwórcą nowych form kulturowych (jak to zakładali Joli Jenson, John Fiske i Camille Bacon-Smith), ile odtwórcą przyjmującym niekiedy biernie modele konstruowane w filmie i telewizji<sup>16</sup>. Stąd tożsamość często kształtuje się w sposób nieświadomy, jako zewnętrznie sterowana, modelowana przez nośne obrazy i pociągające zestawy symboliczne.

To teoretyczne zarysowanie wskazuje na rolę popkultury w kształtowaniu świadomości człowieka oraz jego światopoglądu i myślenia o świecie. Często właśnie przez swą estetyczną, fabularną wartość film staje się tekstem nie tylko inspirującym czy otwierającym pewne pole myślenia, ale wręcz konstytutywnym dla świadomości odbiorcy. I wprawdzie samo zjawisko oddziaływania popkultury na człowieka, jak i jej kształtowania wciąż jest badane i wciąż wiele jego aspektów wydaje się być wieloznacznych, moim zdaniem możemy to narzędzie zastosować do zrozumienia fenomenu *Ghost Doga*, co więcej, może ono wytłumaczyć fenomen multikulturowości, jaki w tym filmie zostaje zaprezentowany.

Fabula filmu Jarmuscha pod wieloma względami jest uproszczona. I tak jak to było pokazane wcześniej, pod wieloma względami spełnia kategorie produkcji kultury popularnej, ma więc charakter angażujący (o czym mogą świadczyć powstałe na temat filmu strony internetowe) oraz oddziaływający na wyobraźnię widza, stając się narracją wprowadzającą nowe kulturowe aspekty. Z drugiej jednakże strony film Jarmuscha wydobywa pewne niuanse *Hagakure*. Jarmusch pokazuje, jak jego bohater przechodzi na wyższy poziom rozumienia, zatracając swe ego, potrzebę skupienia się na własnych potrzebach czy powierzchniowe przyglądanie się rzeczywistości. Postawa Ghost Doga prowadzi go poprzez medytację, którą staje się też dla niego ćwiczenie kendo, słuchanie swego Pana, otwartą postawę wobec innych (Raymond, którego nie rozumie), do wyzbycia się siebie. Droga, jaką przechodzi Ghost Dog, jest kształtowaniem się jego świadomości do

---

<sup>16</sup> Por. C. L. Harrington, D. D. Bielby, wyd. cyt.

coraz bardziej abstrakcyjnego poziomu. Dlatego Louie nie wie, gdzie mieszka jego zabójca, dlatego też Ghost Dog żyje w anonimowym mieście. Można powiedzieć, że ten człowiek g d z i e ś j e s t , g d z i e ś m i e s z k a , ale żadna z tych lokalizacji nie daje mu określenia ani nie wiąże go z rzeczywistością, nie jest też jego własnością tak, iż staje się on wolny od świata i od siebie samego czy coraz bardziej zdystansowany wobec samej rzeczywistości. Jedyne, co ma, to droga, wyznaczona mu przez jego pana i przez coś, co w filmowym świecie można by nazwać przeznaczeniem.

Takie nastawienie Ghost Doga odpowiada kolejnemu sformułowaniu z *Hagakure*: „Nie znam sposobu pokonywania innych, lecz wiem, jak pokonać siebie”<sup>17</sup>. Ostatni moment Ghost Doga, jego śmierć, stanowi nie tylko konsekwencję wyzbycia się własnego ego, ale oznacza również, iż pokonał on samego siebie. W wielkiej rozpacz, jaką mógłby przeżyć, doświadczając odwrócenia się od niego jego pana (to Louie przychodzi zabić Ghost Doga), przyjmuje wydarzenia jako zwyczajną sekwencję rzeczywistości. Na swój sposób dalej pozostaje wierny swojemu panu i co więcej, wybacza mu, iż ten zdradził jego zaufanie. Oczywiście w całym filmie *Hagakure* jest z jednej strony fundamentem, na którym zbudowana jest postać Ghost Doga i jego losu, z drugiej jednakże strony jest też w dużej mierze niewidoczna dla widza. Rekonstrukcji tekstu, choć fragmenty zostają przemycone do akcji filmu, musi dokonać sam widz. Jak bowiem uświadamia Joke Hermes, popkultura daje się czytać, ale tylko od jej odbiorcy zależy, co i w jakim stopniu zostanie przeczytane<sup>18</sup>. Sam twórca zapisuje pewne sensory w dziele, ale często robi to w sposób zawoalowany, dlatego korzystając z tej umowności i schematyczności, widz może pozostać albo na poziomie powierzchniowej recepcji – wówczas w przypadku Ghost Doga mamy egzotyczne zestawienie Afroamerykanina, płatnego zabójcy i japońskiej tradycji samurajów, samotnika i dziwaka zestawionego z mafią i jej codziennością – albo może w swym odczytaniu sięgać głębiej, co zmusza z kolei do przyjrzenia się temu, co w filmie sugerowane lub dane połowicznie, a co dopiero przez widza może zostać zrekonstruowane i uzyskane jako pełen przekaz.

Z punktu widzenia takich badaczy jak Harrington i Bielby czy Henry Jenkins istotna jest sama narracja, wymagająca od widza pod-

---

<sup>17</sup> Tamże.

<sup>18</sup> Por. J. Hermes, wyd. cyt.

jęcia pewnej gry, którą można by nazwać postmodernistyczną. Brak nazwy miasta, w którym toczy się akcja, niedopowiedziana przeszłość Ghost Doga, zawieszenie tej postaci w teraźniejszości, stereotypowe przedstawienie Louiego i mafii każą rekonstruować ukryte obrazy i znaczenia. Rekonstrukcji tej można dokonywać w wielu wymiarach, zarówno w odwołaniu do starego kina, jak i w odniesieniu do aspektów kultury amerykańskiej czy multikulturowości. Właśnie dzięki takiej grze z widzem/czytelnikiem tekst, jakim jest film Jarmuscha, wymaga dopełnienia, a tym samym staje się bardziej wciągający czy intrygujący, zachęcając do współkonstruowania tożsamości bohatera czy poszukiwania tożsamości nie tylko Ghost Doga, ale też pozostałych postaci czy nawet samego widza. Ta wielość możliwości oczywiście rodzi też pytanie, dla kogo ten film jest przeznaczony i kto może w pełni uczestniczyć we wszystkich zamierzeniach reżysera. Pozostawiając jednak to ostatnie pytanie bez odpowiedzi, można podkreślić siłę filmu Jarmuscha, zmuszającą do myślenia na temat postaci, jak i ich tożsamości. Henry Jenkins wskazuje na kreatywność widza, pokazując, iż za każdym razem tekst może być odczytywany na nowo, z nowymi elementami nadbudowanymi przez oglądającego. W zasadzie recepcja tekstu bez jakiegokolwiek zmiany czy przesunięcia znaczeń jest niemożliwa, o ile tylko, choćby w małym stopniu, tekst staje się atrakcyjny dla odbiorcy. Zdaniem Jenkinsa ważne jest kształtowanie się aktywności widza wraz z odkrywaniem nowych treści oglądanego filmu oraz wytwarzanie z jego inspiracji coraz to nowych wariantów i kategorii, które nie tylko rozwijają świat wyobrazony filmu, ale przede wszystkim rozwijają i pozwalają na nowo konstruować samego widza, jego świadomość czy jego rozumienie rzeczywistości. Należy bowiem pamiętać, że dla Jenkinsa film staje się takim samym źródłem wiedzy o świecie jak każda inna forma kulturowego przekazu<sup>19</sup>. Niedomówienia w tekście Jarmuscha stają się zatem elementem wzmagającym kreatywność, o której pisał Jenkins, i wymuszają zainteresowanie innym kręgiem kulturowym.

Analizując film Jarmuscha, należy moim zdaniem przyjrzeć się nie tylko jego konstrukcji oraz przenikaniu do kultury zachodniej poprzez kulturę popularną kultury japońskiej, równie ważna jest bowiem sama recepcja filmu (zarówno w sensie Harringtona, Bielby'ego, jak i Jenkinsa). Przyglądając się liście cytatów, jaką tworzą na forach inter-

---

<sup>19</sup> Por. H. Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, London–New York 1992.

nauci, uderza, iż najczęściej cytowane są słowa związane z *Drogą samuraja*, wskazujące, iż film ten staje się do pewnego stopnia wykładnią mentalności i świadomości samuraja w popkulturowej rzeczywistości. Pokazuje to, w jaki sposób w popkulturze wytwarza się obraz samuraja, wizja jego sposobu bycia w świecie, przeznaczenia, sposobu postępowania, kodeksu etycznego, sposobu walki. Ten obraz popkulturowy nakłada się na realnie istniejący w kulturze obraz i znaczenia, wytwarzając na tej podstawie coś nowego, swoistego dla samej kultury popularnej. Klasyczny tekst *Hagakure* staje się punktem odniesienia, zostaje jednak przetworzony i w interpretacji filmowej uzyskuje nową formę istnienia. Nie mamy tu jednak do czynienia z przekłamaniami jednej kultury przez inną, a raczej, jak by to ujął Andre Malraux, z dialogiem pomiędzy kulturami, w którym wytwarza się nowa jakość, nowe znaczenie kulturowe. Film, sztuka pozwalają w ten sposób na utworzenie nowego fenomenu kulturowego, jak pisał Malraux, pozwalają na spotkanie się dwóch kultur i w przestrzeni pomiędzy nimi na rozmowę, inspirację, przekraczanie barier czy ograniczeń różnych autorów i różnych kreatywnych ludzi<sup>20</sup>. Z drugiej strony popularne stają się same zwroty stosowane przez gangsterów, co daje swoiste zmieszanie kultury Zachodu i Wschodu<sup>21</sup>.

Kultura popularna, jak to określiła Adrienne L. McLean w *Media Effects*, bardzo często opiera się na swoistym sprzężeniu zwrotnym, zachodzącym pomiędzy przekazem medialnym a jego odbiorem. Z jednej strony można zobaczyć, jak sama kultura, świadomość jej uczestników kształtują sposób przedstawiania i symbolikę zawartą w mediach. Z drugiej jednakże strony można zaobserwować, w jaki sposób media wpływają na świadomość uczestników kultury. W *Media Effects* McLean, stosując metodę Marshalla McLuhana, analizuje popularne seriale, które traktuje jako przestrzeń mitotwórczą, odpowiadającą na świadomość społeczeństwa, często posługując się tym, co nie zostaje przez przeciętne odbiorcę uświadomione, jest jednak zakresem jego myślenia i metodą reagowania na rzeczywistość. W ten sposób, wedle McLean, przyglądając się kulturze popularnej, można do pewnego stopnia zdiagnozować, jakie są ukryte założenia, fobie, ideały oraz lęki i marzenia społeczne. Można też zobaczyć, w jaki sposób pod wpływem kultury popularnej zostają one albo wzmocnio-

---

<sup>20</sup> Por. A. Malraux, *Przemiany Bogów. Nadprzyrodzone*, tłum. E. Bąkowska, Warszawa 1985.

<sup>21</sup> Por. [online], <http://www.server2.madteaparty.pl> [dostęp: 8.04.2012].

ne, albo zmienione<sup>22</sup>. Przyjmując założenia McLean, można zauważyć, iż film Jarmuscha staje się z jednej strony odpowiedzią na fascynację kulturą Wschodu, niesłabnącą od lat 60. XX stulecia, z drugiej zaś strony przyłącza się do swoistej popkulturowej listy kształtującej obraz skonstruowanej medialnej rzeczywistości czy swoistego symbolakrum (jak by to ujął Baudrillard), prezentując „duchowość” czy „mentalność” Wschodu. Hiperrzeczywistość Baudrillarda stanowi bardzo dobrą eksplikację tego fenomenu, nie odwołuje się bowiem ona w swej symbolice do realnie istniejącego świata, ale do samej siebie, uprzednio zaistniałych w niej symboli, tekstów i znaczeń. Dlatego widz dostaje obraz kultury samuraja, który choć opiera się na *Hagakure*, bazuje na uprzednio wytworzonych w kulturze Zachodu tekstach i wyobrażeniach kultury japońskiej. Moim zdaniem można powiedzieć, że jest to Japonia wyobrażona, hiperrzeczywistość, która zakłada samą siebie, opowiadając nam coś o świecie i dając nowe możliwości dalszego wytwarzania znaczeń na ten właśnie temat. Nie oznacza to oczywiście całkowitej konfabulacji, hiperrzeczywistość związana jest przecież z rzeczywistością, ale równocześnie pozostaje w stosunku do niej w zapośredniczeniu własnych narracji i znaczeń. Co szczególnie ważne, w filmie Jarmuscha nie da się w zasadzie oddzielić kultury Wschodu od kultury Zachodu. Główny bohater jest człowiekiem przesiąkniętym tak naprawdę wieloma kulturowymi tradycjami, a jego świadomość stanowi swoisty *patchwork* kulturowych oddziaływań i uwarunkowań.

Przenikanie się kodeksu samuraja, jego ideałów i postaw z postawami i światopoglądem gangsterów oraz codziennością amerykańskiego miasta staje się głównym tworzywem filmu Jarmuscha. W ten sposób kultura popularna łączy w jedno kilka odrębnych aspektów kulturowych. Przyglądając się jednak bliżej, można zobaczyć, iż tak jak recepcja kultury samurajów została przetworzona przez zachodnie spojrzenie Jarmuscha, tak samo świat gangsterów czy codzienność amerykańskiego miasta również zostały zapożyczone i również mają znamiona hiperrzeczywistości. W książce *Retromania. Pop Culture's Addiction to its Own Past* Simon Reynolds skupia się na potrzebie powtarzania kulturowych motywów i czerpania z wcześniejszych dokonań filmu, reklamy czy muzyki<sup>23</sup>.

<sup>22</sup> Por. A. L. McLean, *Media Effects*, „Film Quarterly” 1998, Vol. 51, No. 4.

<sup>23</sup> Por. S. Reynolds, *Retromania. Pop Culture's Addiction to its Own Past*, New York 2011.

## Problem przemocy, jej estetyzacja i filozoficzne eksplikacje

Przemoc w filmie Jarmuscha odgrywa kluczową rolę. Główny bohater jest płatnym zabójcą na usługach mafiosa. W ten sposób sam Ghost Dog staje się symbolem przemocy. Dodatkowo nieustannie przewijające się wypowiedzi i prezentacja *Hagakure* wzmacniają wagę przemocy, zwłaszcza iż głównie pojawiają się wypowiedzi dotyczące walki. Jest to jednak agresja specyficznego rodzaju, który nazwałabym przemocą zestetyzowaną. Henry Jenkins w swej analizie kina i kultury popularnej wskazuje na fenomen filmowego przedstawienia przemocy, które często oderwane jest nie tyle od rzeczywistości (wszak wielu twórców stara się, zwłaszcza współcześnie, sceny przemocy pokazać w jak najbardziej wiarygodnej formie i z jak największą dokładnością), ile od odpowiedzialności.<sup>24</sup> Przemoc traktowana jako element dzieła sztuki zostaje pokazana w kategoriach estetycznych, będąc elementem tworzywa filmowego. Problemem jest tutaj to, jak można atrakcyjnie pokazać walkę, a nie w jaki sposób można ją zrozumieć, wytłumaczyć czy dopuścić do niej. Nie ma w tym ukazaniu przemocy nic z jej wymiaru negatywnego, znika wymiar śmierci, cierpienia czy upokorzenia (te bowiem, o ile pojawiają się w filmie, również zostają zestetyzowane), a sama przemoc filmowana jest w celu pokazania jedynie techniki walczącego Ghost Doga. Finałowa scena zabójstwa głównego bohatera również daje się odczytać w kategoriach estetycznych, gdzie widz pobudzany do współodczuwania z Ghost Dogiem przygląda się jego heroicznej postawie. W tak zestetyzowanej narracji ginie fakt, iż Ghost Dog jest płatnym mordercą. Film Jarmuscha tak przedstawia bohatera, iż widz jest po jego stronie, podziwiając siłę jego charakteru czy sposób walki.

W filmie Jarmuscha dokonuje się swoista estetyzacja zła. Walka, przemoc stanowią element czy tło opowiadanej historii, czyniąc w ten sposób z przemocy codzienność lub przesuwając przemoc w zupełnie inny wymiar aksjologiczny. Całe życie Ghost Doga oparte jest na zabijaniu i czekaniu na zlecenie, przygotowywaniu się do wykonania zlecenia i ćwiczeniu się w coraz doskonalszej technice zabijania.

---

<sup>24</sup> Por. H. Jenkins, *The Wow Climax, Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York 2007.

W międzyczasie Ghost Dog idzie do parku, porozumiewa się ze swoim przyjacielem Raymondem, z Pearlina, jest dobrodusznym hodowcą gołębi czy wielkim miłośnikiem książek. Te cechy czynią z niego człowieka takiego, jak każdy inny obywatel, o cechach nie tylko pozytywnych czy przeciętnych, ale może i w pewnym stopniu ciekawych. Treningi i rozwój umiejętności sztuki walki wpisane są w codzienność Ghost Doga jako jeszcze jedna normalna czynność, co prowadzi do przekonania, iż bycie płatnym mordercą jest po prostu jego sposobem na życie. Walka i zabójstwo nie są czymś złym, ekstremalnym, lecz stanowią normalny tok codzienności Ghost Doga, do którego widz jest nastawiony pozytywnie.

Element dwuznaczności aksjologicznej w tym filmie wprowadza również sam etos samuraja, który nieustannie pojawia się w tle wydarzeń i intensywnego zagłębiania się w *Hagakure*. Wartości takie, jak posłuszeństwo, lojalność, wierność, dzielność, oddanie, pomoc potrzebującym czy koncepcja walki sprawiedliwej, wprowadzają swoisty aksjologiczny wymiar do filmu Jarmuscha, pokazują również różnorodność wartości w multikulturowym świecie.

Przyglądając się jednak samej walce, można dostrzec jeszcze inną głęboką warstwę filmowej opowieści. Ghost Dog przestaje być bezdusznym czy cynicznym mordercą, skupionym tylko na swoim kunszcie, a zaczyna być niczym mnich – człowiekiem jednej drogi, człowiekiem medytacji. Nie bez przyczyny to właśnie *droga samuraja* staje się drogą Ghost Doga. A zatem ważniejsze jest dla niego opanowanie samego ciała niż zabicie, sama walka niż jej wynik. Pustelniczy żywot, jaki wiecie na dachu kamienicy, w której mieszka, codzienne czynności, niczym rytuały oczyszczające, oznaczają rozwój duchowy Ghost Doga. Książki, jakimi się otacza i które czyta, podkreślają tylko jedność jego życia duchowego i fizycznego, próbę zapanowania nad sobą w sposób całościowy.

Jenkins w swych analizach pokazuje drugą stronę przemocy, odwołując się do okrucieństwa i zła eksponowanego w bajkach dla dzieci oraz jego zastosowania w kulturze popularnej adresowanej do dzieci, a więc w kreskówkach i komiksach. Wedle Jenkinsa: „eksponowane zło w bajkach dla dzieci ma równocześnie stanowić swoistego rodzaju szczepionkę ochronną, wzmacniającą dziecko wobec możliwości wydarzenia się zła w jego dorosłym życiu”<sup>25</sup>. W ten sposób

---

<sup>25</sup> Tamże, s. 73.

sztuka, nie tylko zresztą popularna, spełnia taką właśnie funkcję, stając się możliwością pogodzenia się ze złem i przemocą, jakie prześladują człowieka w codziennym życiu. Ten aspekt terapeutyczny daleki jest jednak zarówno od katharsis starożytnych Greków, jak i amoralizmu niektórych współczesnych przedstawień. Terapia zawarta w takim popularnym tekście filmowym oswaja, powoduje, iż w codzienność wpisane zostaje również nieszczęście – przynależne jej, ale często wypierane przez świadomość człowieka, nieakceptowane lub niezrozumiałe. Dlatego film, bajka, kreskówka, komiks mogą być medium pozwalającym na uświadomienie sobie drugiej strony codzienności. W filmie Jarmuscha *Pearline*, dziewczynka, która widzi śmierć *Ghost Doga* i dostaje od niego *Hagakure*, staje się właśnie takim dzieckiem, które doświadcza zła wpisanego w codzienność. Ostatnia scena, opisana już przeze mnie, to moment oswojenia zła, które się wydarzyło. Dziewczynka siedzi na podłodze w kuchni – a więc w przestrzeni jeszcze dla niej bezpiecznej: domu, rodziny, poznając świat zewnętrzny – względem jej wieku, ale i kulturowego uwarunkowania. W ten sposób książka pozwala jej, jak by to interpretował Jenkins, przekroczyć świat bezpiecznej codzienności i zrozumieć zło. Z drugiej jednakże strony figura *Pearline* staje się zwierciadłem, które ustawia przed swym widzem Jarmusch, pokazując dziecko (jak się zwykle podkreślać zwłaszcza w kulturze popularnej – jako z natury niewinne) uwikłane w zło, uczestniczące w świecie przemocy, która choć realna, zbyt brutalnie stała się jego przeżyciem. Ponownie, jak sądzę, Jarmusch żongluje znaczeniami swego filmu. Jest to zresztą artysta wieloznaczny, często traktowany jako twórca undergroundowy, który wchodząc jednak w konwencje kultury popularnej, rozłamuje jednolitą stylistykę, a jego filmy, w tym właśnie *Ghost Dog*, stanowią formę graniczną, gdzie sprzeciw, protest, próba poszukiwania własnej autentyczności twórcy łączą się z kategoriami popkulturowymi i z wymiarem doświadczenia codzienności.

Dlatego też trudno byłoby powiedzieć, że film Jarmuscha jest tylko estetyzacją przemocy czy zła – wyraźnie widać, iż zło czy przemoc, nawet jeżeli są estetyzowane, nie służą samej estetycznej wartości, prowadząc w głębszy wymiar.

W stałej lekturze *Hagakure* i drodze *Ghost Doga* cnotą jest nie tylko wytrwałość, ale również mądrość oraz zdolność zapanowania nad sobą. To, co powtarza nieustannie mistrz, to konieczność zdystansowania się od siebie samego, własnego życia, po to, by być gotowym

nie tylko na śmierć – chociaż to w *Hagakure* jest wartością podstawową – ale również na dokonanie tego, co trzeba, tego, co właściwe dla danej sytuacji. Oparcie całej akcji *Ghost Doga* na *Hagakure* nada jej etyczny wymiar. Zdrada wobec Ghost Doga, jakiej dopuszcza się Louie, jest jako czyn poza kręgiem wyznawanych przez samuraja wartości, stanowiąc zwykłą słabość (Louie decyduje się zabić Ghost Doga ze strachu przed pozostałymi członkami mafii) oraz podłość. Ghost Dog, który wie o zamiarach swego „pana”, pozostaje nadal wierny zasadom, jakie przyjął. Ta wierność oznacza jego honor. Równocześnie, o czym już była mowa, pozostaje wierny zasadzie współodczuwania i bycia dobrym (dlatego nie zabija niewinnej dziewczyny) i spokojnie ponosi zasłużoną w jego mniemaniu karę: śmierć. Jest zresztą na nią przygotowany, co pozwala mu na zachowanie honorowej postawy i wierności. Jest to wierność nie wobec pana, lecz wobec samego siebie i wyznawanych wartości. Ta postawa wobec etosu (ale już zmodyfikowanego i przepracowanego, umieszczonego w nowym kontekście rzeczywistości kulturowej) i konsekwencje zachowania wartości stanowią opowieść o cnocie, jaka pojawia się w postępowaniu samuraja.

Najważniejszym aspektem filmu, który wyprowadza całą tę opowieść poza pustą estetykę przemocy (dopracowanych scen walki, teatralizacji i tym samym odrealnienia), jest ostatnia scena: dziecko na podłodze w kuchni czytające *Hagakure*. Pearlina – jak już było powiedziane – jest figurą, która uosabia niewinność. W filmie Jarmuscha ten stereotyp zostaje jednak złamany, dziewczynka nie tylko widzi śmierć Ghost Doga, ale i w pewnym sensie w niej uczestniczy. Świat Pearlina nie jest rzeczywistością ani bezpieczną, ani niewinną. Żyjąc na przedmieściach, otoczona jest nie tylko ludźmi mafii, ale i przeciętnymi obywatelami, zachowującymi obojętność wobec rzeczywistości i tego, co się wydarza. Ta codzienność Pearlina jest monotonna i równocześnie odarta z magii czy naiwności dzieciństwa. W ostatniej scenie mała Pearlina czyta powierzoną jej przez Ghost Doga księgę, zaburzając porządek domu (bezpieczeństwa, tego, co wewnętrzne, intymne) oraz walki i wojny (a więc tego, co zewnętrzne, niesprzyjające i agresywne). Równocześnie Jarmusch pokazuje, jak dziecko nie jest już dzieckiem, poznaje świat, w którym zaczyna stawać się dojrzałe. Pearlina jest dziewczynką, w ten sposób kolejny stereotyp zostaje przełamany: dziewczynka nie jest podporządkowana ideologii bycia kobietą. Jak by to powiedziała Iris Marion Young, nie jest jej

narzucany schemat zachowań przynależny kobiecie. Zostaje jej przekazany wraz z powierzonym *Hagakure* inny model postępowania (w stereotypie myślenia niekobiecy, niedelikatny, niemacierzyński). I wreszcie ostatni aspekt zabawy, jaką czyni ze swej opowieści Jarmusch: Pearline jest małą Afroamerykanką, sięga więc po elementy kulturowe nieprzynależne do jej kutrowego kręgu i zaczyna je studiować.

W ten sposób w warstwie aksjologicznej film/tekst Jarmuscha łąmie przede wszystkim stereotypy. Pierwszym jest samo zło, które tutaj przedstawione najpierw jako cnota (cierpliwości i sprawności Ghost Doga) staje się elementem prowadzącym do tego, co zło przekracza. Sprawiedliwość czy przebaczenie stają się możliwe właśnie poprzez przeżycie zła. Z drugiej strony stereotypy dotyczące homogeniczności kulturowej czy oddzielenia kulturowego w multikulturalizmie, na którym opiera się ten film, stają się elementami rozbitymi przez naturalność przyjęcia *Hagakure*. Zarówno dla Ghost Doga, jak i dla Pearline *Hagakure* jest tekstem, którego znaczenie przekracza uwarunkowania czy ograniczenia kulturowe. Ważniejsza jest dla Ghost Doga chęć pójścia za wskazówkami tradycji samurajów niż jego przynależność przypisana mu przez geny czy miejsce urodzenia. Jak by to ujął Clifford Geertz, w ten sposób zostaje wyznaczona odpowiedzialność za tradycje, w jakich zdecydował się uczestniczyć. Ostatni stereotyp – genderowy – choć delikatnie zaznaczony na końcu, okazuje się nie mniej ważny: Pearline jako postać oznacza kontynuację pewnych wzorów kulturowych, jak również przemieszczanie się ich na zupełnie inny grunt społeczny, egzystencjalny i aksjologiczny.

#### THE WAY OF THE SAMURAI

#### ABSTRACT

In this paper I shall analyze the phenomenon of popular culture and its reception – in its narrow meaning as well as in the wider one. Popular culture – as it has been shown by Jocke Hermes, one of its researchers – by reaching for simple means of communication and by relying on simplified stylistics, can explain reality and change attitudes of its receivers towards the world. Film is a crucial element of popular culture, and Jim Jarmusch's "Ghost Dog. The Way of the Samurai" makes for a very interesting example. On the one hand, it shows violence and fighting in an aestheticized way, on the other, however,

it also shows how culture incorporates elements of other cultures. What I shall focus on in the present paper is especially this second aspect.

The tale about an African American who lives by the Samurai code, faithfully reconstructing the attitudes described in a textbook and gradually adopting the mentality of “the East,” becomes a perfect illustration of cultural influence and interaction between cultures. The man portrayed by Jarmusch relies on a textbook: “The Way of the Samurai,” and is thus able to choose cultural paradigmata on his own, drawing from the possibilities that the modern, open form of multiculturalism presents to him. At the same time, he is authentic, almost primary in his actions. By remaining faithful to his master and to the Samurai virtues, he returns to the world of Japanese culture and tradition. The fact of him being an African American, a man rooted in both African and Western culture (he lives, was born and brought up in the United States) is being treated as a parallel. He completes his existential development through contact with a different culture and its values.

The essence of the story are gangster fights, therefore fighting and its canons are contrasted with cultural requirements. The fact that Jarmusch’s film is based on violence, and that only through this violence can the cultural determinants be shown, may have a double meaning. On the one hand, the contrast between modern aggression of Western people (simple and based only on physical violence) and the Samurai code (requiring one not only to comply with given virtues, but also to be in control of oneself) can show the relation between Eastern and Western culture, as well as provide a modern take on many traditions and their meaning. On the other hand, this martial art, as the art of being in control of oneself, becomes a way for the hero of Jarmusch’s film to seize the authenticity of his life.

#### KEY WORDS

Popculture, aesthetization, multiculturalism, martial arts

*Joanna Hańderek*

