

GRA WSTĘPNA

(Audition)



REŻYSERIA
TAKASHI MIIKE

W KINACH OD 1 LIPCA 2005

DYSTRYBUCJA W POLSCE

GF

GUTEK FILM

ul. Zamenhofska 1, 00-153 Warszawa

tel.: (+4822) 536 92 00, fax: (+4822) 635 20 01

e-mail: gutekfilm@gutekfilm.pl <http://www.gutekfilm.pl>

reżyseria
Takashi Miike

scenariusz
Daisuke Tengan
na podstawie powieści
Ryu Murakami

zdjęcia
Hideo Yamamoto

muzyka
Kôji Endô

montaż
Yasushi Shimamura

dźwięk
Kenji Shibasaki

scenografia
Tatsuo Ozeki

kostiumy
Tomoe Kumagai

występują

Ryo Ishibashi	Shigeharu Aoyama
Eihi Shiina	Asami Yamazaki
Tetsu Sawaki	Shigehiko Aoyama
Jun Kunimura	Yasuhisa Yoshikawa
Miyuki Matsuda	Ryoko Aoyama
Toshie Negishi	Rie
Ren Osugi	Shibata

producenci
Akemi Suyama
Satoshi Hukushima

film wyprodukowany przez
AFDF
Omega Project

nagrody
MFF Rotterdam 2000 – Nagroda FIPRESCI, Nagroda KNF

Fantasporto 2001 – specjalne wyróżnienie

**Japonia
rok produkcji: 1999
czas trwania: 115 minut
kolor – DTS Stereo – 1:1,85**



Gra wstępna to fascynująca i jednocześnie przerażająca historia o producencie filmowym, który szuka żony organizując fikcyjne przesłuchanie dla młodych aktorek.

Aoyama to człowiek, który ma trudności z nawiązywaniem kontaktów. Brakuje mu towarzyskiej ogłady, a po siedmiu spędzonych samotnie latach także i śmiałości, by poznać kogoś nowego. Bohater pragnie pięknej, cnotliwej, pracowitej, młodej i skromnej żony. Ale równocześnie nie ma nic przeciwko temu, by kandydatka poddała się procesowi przesłuchania, podczas którego wraz z tysiącem innych dziewcząt ma czekać w kolejce, aby pokazać biust dwóm panom w średnim wieku.

W miarę rozwoju akcji staje się jasne, że uczucia Aoyamy do Asami, jednej z kandydatek, są prawdziwe. I może, gdyby dać im trochę czasu, ich związek miałby szansę. Ale czas nie jest ich sprzymierzeńcem. Nagle wydarzenia przybierają niespodziewany obrót i film staje się dla nerwów widza niezwykle wyzowaniem.

Gra wstępna odczytywana jest jako akt oskarżenia wobec stosunku mężczyzn (szczególnie Japończyków) do kobiet. Reżyser jednak stanowczo zaprzecza, jakoby było ono krytyką społeczeństwa. Jakkolwiek by na to nie spojrzeć – film robi piorunujące wrażenie. Thriller psychologiczny, krytyka społeczna albo jedno i drugie – *Gra wstępna* to odbezpieczony filmowy granat.

Gra wstępna zaczyna się jak całkiem niewinny film obyczajowy. Z czasem jednak opowieść przeradza się w szokujący horror, którego finał uczynił z tego obrazu sensację filmowych festiwali. Dzięki *Grze wstępnej* Takashi Miike uznany został za jednego z najciekawszych współczesnych reżyserów, a sam film zapoczątkował na zachodzie falę popularności japońskiego kina grozy.

GŁOSY PRASY

Gra wstępna odbiła się szerokim echem w świecie krytyki. Film chwalono i atakowano, interpretowano jako feministyczny film zemsty, elaborat przeciwko przedmiotowemu podejściu japońskiego społeczeństwa do kobiet, rozprawę na temat seksu i sadyzmu, krwawy neo-brutalizm i mroczną farsę. Wszystkie te interpretacje mają rację bytu, co tylko udowadnia niepokojące bogactwo obrazu. Gra wstępna byłaby idealnym filmem na seanse o północy, gdyby nie to, że widz wychodziłby z kina o drugiej w nocy. Prosto w ciemności.

Gary Morris, „Bright Lights”

Co można powiedzieć o Grze wstępnej, psychotycznym thrillerze, który może was śmiertelnie przerazić albo zbulwersować? Podejrzewam, że nic, co obesłoby Miike. Reżyser opowiadał, że po pokazie filmu na festiwalu filmowym w Rotterdamie widzowie podchodzili do niego i mówili: „Pan jest chory!”. To nieprawda. Miike ma po prostu świetne oko do obrazów i sekwencji, które zmrożą wam krew w żyłach.

Geoff Gardner, „Senses of Cinema”

Gra wstępna to stylowy i wciągający thriller, który zręcznie żongluje przewidywaniami widza. Film ma wiele warstw i można go postrzegać wyłącznie jako thriller, ale także jako krytykę japońskiego seksizmu. Choć pokazanie sadyzmu w filmie może dla wielu przygodnych widzów być zbyt wyraziste, jego artyzm i perfekcja na pewno przemówią do wielbicieli horrorów i japońskiego kina, czyli tych, którzy są przygotowani na okrucieństwo filmu.

“Destroy All Monsters”

Jakkolwiekby określić Grę wstępną – koszmarem męskich niepokojów seksualnych, drwiącą aluzją do Erosa i Tanatosa, psychotycznym filmem splatterowym – obraz Takashi Miike przypomina swoją pozorną niewinnością rosiczkę. Gra wstępna zaczyna się jak spokojny, smutny melodramat. Chwilę potem z ekranu zaczyna cienką strużką sączyć się lęk. Jednak nie jest to zwykła zmiana nastroju; po delikatnym podsyceniu atmosfery film nagle ulega całkowitemu wykołajeniu i z imponującą siłą zmierza w stronę praktycznie nieznośnego teatru okrucieństwa.

Dennis Lim, “Village Voice”

To najbardziej przewrotny, odrażający i bezwstydnie erotyczny horror ostatnich lat: makabryczny jak inkrustowany klejnotami sztylet albo starodawne narzędzie tortur. Niepokojący finał sprawia, że ciarki przechodzą po plecach. Reżyser Takashi Miike obmyślił współczesną wersję kosmaru jakobińskiej zemsty, gdzie zbrodnicze delirium wiarygodnie i spójnie rozwija się ze smutku codzienności.

Takashi Miike zasadził pięknie utrzymany i zadbane filmowy ogród pełen wymyślnych tortur, ślicznych oczek wodnych i zielonych przestrzeni o miłych dla oka geometrycznych

formach. Gdzieś wewnątrz słychać krzyk bólu i rozkoszy: chory koszmar, w którym zależności pomiędzy kobietą i mężczyzną odegrane zostają w najbardziej barbarzyński, drastyczny sposób. Trudno ten film nazwać horrorem czy thrillerem, bardziej niż „kino artystyczne” pasuje tu określenie „kino okrucieństwa”. Nieprzejrzyste, enigmatyczne i potwornie niepokojące.

Peter Bradshaw, „Guardian”

Trudno porównać Grę wstępną z jakimkolwiek współczesnym filmem, ale spróbujmy wyobrazić sobie zrozumiałe Mulholland Drive, albo Uwięzioną Helenę, która jest dobrym filmem. Albo, że David Cronenberg dorasta w zamożnej i oziębłej rodzinie w Tokio. Albo jeszcze, że William S. Burroughs nakręcił film na kwasowym tripie.

Christopher Null, “Filmcritic”

ROZMOWA Z TAKASHI MIIKE

Gra wstępna to jeden z niewielu horrorów kinowych, które pan wyreżyserował. Jednak w telewizji związany jest pan głównie z tym gatunkiem, skąd ta dysproporcja?

Dla mnie *Gra wstępna* nie jest horrorem. W każdym razie nie ma tam sił nadprzyrodzonych. To historia dziewczyny, która kieruje się dosyć dziwnymi emocjami, choć da się zrozumieć jej motyw. Chce, by osoba, którą kocha, ciągle przy niej była. Ale kiedy czytałem powieść, byłem naprawdę przerażony. Wszystko wydawało się tak realistyczne.

W horrorach zwykle przerażają nas jakieś niezwykle zjawiska, których nie ma w prawdziwym świecie. Ale w rzeczywistości istnieje wiele przerażających rzeczy stworzonych przez ludzi. Zatem gdy opowiadam o ludziach, film sam zamienia się w horror.

Niektórzy dopatrują się w *Grze wstępnej* przypowieści z morałem.

To niezbyt trafna konkluzja. Aoyama (główny bohater) ma już 40 lat, dorastającego syna i założył własną firmę. Jedyne jego problemy to samotność, potrzebuje kogoś, kto by sprawił, że jego serce zmięknie. Właśnie to niewielki i zupełnie rozsądne pragnienie zaprowadzi go do zguby. Wpierw spycha je na dalszy plan, by zachować poczucie bezpieczeństwa. Z czasem ta potrzeba zaczyna go coraz bardziej dręczyć, aż w końcu nie może się jej oprzeć. W obecnych czasach wszyscy żyjemy blisko krawędzi. Każdy myśli, że jego życie jest poukładane, ale pozabijaliśmy nasze dawne nadzieje i dlatego gdzieś wewnątrz narasta napięcie.

Nikt, kto widział *Grę wstępną* nie zapomni makabrycznego zakończenia.

To zakończenie bardzo zirytowało wiele osób. Nie uważam, że ostatnia scena jest przesadzona. Na pewno zaaranżowałem ją i zmontowałem w najbardziej stonowany i prosty sposób, w jaki się dało. To pomogło podkreślić groteskowość wydarzeń. Nie pokazuję przemocy po to, by szokować; musi być realistyczna i naturalnie ilustrować fabułę. Oczywiście, kiedy mówię o realizmie, nie oznacza to, że pokazuję swoje własne życie rodzinne. Najbardziej przerażają mnie filmy reżyserów, którzy starannie ukrywają agresję gdzieś w tle, nie pokazują jej bezpośrednio.

W Japonii wielokrotnie rzadziej niż np. w Wielkiej Brytanii popełniane są brutalne zbrodnie, a jednak japońskie filmy i komiksy są ich pełne.

Przypuszczam, że film zajmuje się tym, o czym społeczeństwo nie mówi. To z pewnością dobrze, że Japonia jest bezpiecznym krajem, ale czasem zastanawiam się, czy nie ma czegoś nienaturalnego w łagodności japońskiego społeczeństwa. Poza tym wygląda na to, że to też się wkrótce zmieni.

Czyli myśli pan o publiczności, o tym co się jej spodoba?

Nie, nie myślę. Skąd miałbym wiedzieć, co może jej się spodobać? Wymyślanie składników idealnej rozrywki to bardzo japoński sposób działania. Jednak to przestarzała metoda pracy. Ludzie, którzy myślą w ten sposób, postrzegają publiczność jako szarą masę, a przecież każdy widz jest inny. Dlatego właśnie nie ma czegoś takiego jak rozrywka dla każdego.

Nierzadko kręci pan nawet cztery filmy rocznie. Ma pan przecucie, że jako japoński reżyser pana kariera może skończyć się nagle niczym w yakuzie?

Tak. Zawsze istnieje obawa, że nie będą już chcieli twoich filmów, bo albo stwierdzą, że są nudne, albo będą chcieli wypróbować kogoś młodszego. Odbieram to jako przemoc. Wielu reżyserów, o których się kiedyś mówiło, zupełnie znikło. A przecież wciąż żyją! W końcu nie walczymy ze sobą tak, jak yakuzi.

Nie obawia się pan, że przy tak intensywnej pracy może się pan wypalić?

Nie, to nie jest kwestia pracowania szybko albo wolno. Można wypalić się nawet pracując bardzo wolno. Chodzi raczej o siłę i napięcie. Człowiek prędzej czy później słabnie, ale wystarczy zdawać sobie z tego sprawę. Ciężka praca mnie nie wypala. Wielu ludzi o to pyta, więc jestem tego naprawdę świadom. Praca daje mi motywację i pozytywne napięcie.

Trzeba zamieniać negatywne zjawiska na pozytywne. Dzisiaj w Japonii ciągle powtarzamy, że mamy za mały budżet, że ludzie nie chodzą do kina. Ale można też pomyśleć o tym w pozytywnym świetle, bo skoro publiczność nie chodzi do kina, możemy robić takie filmy, jakie nam się zachce. W końcu cokolwiek nakręcisz i tak nie stanie się przebojem, więc można robić naprawdę odważne, bezkompromisowe obrazy. Mamy wielu utalentowanych aktorów i filmowców, ale także wiele nieciekawych

japońskich filmów. Wiele z nich kręci się z wizją tego, jak powinien wyglądać typowy japoński film. Niektórym udaje się wyjść odrobinę poza te ramy, ale sądzę, że powinno się je całkiem zniszczyć.

Dlaczego został pan reżyserem?

Dlatego, że nie miałem wyboru. Marzyłem o startowaniu w wyścigach motocyklowych, bo uwielbiam motory. Myślę, że każdy może zostać reżyserem, szczególnie, jeśli ma pieniądze. Można też najpierw zostać znanym muzykiem, a potem reżyserem. Albo tak jak Takeshi Kitano, zdobyć sławę aktora komediowego, a potem cieszyć się wolnością, jaką daje reżyseria. Tak wiele dróg prowadzi do tego zawodu. Gdyby przyznawać punkty za talent w dziesięciostopniowej skali, to ktoś z 10 punktami jest reżyserem, ale ktoś inny z zaledwie jednym punktem też nim może zostać, jeśli ma odpowiednie znajomości.

Z kolei w przypadku wyścigów motocyklowych wygrywają tylko wyjątkowo utalentowani. Choćbyśmy nie wiem jak ostro trenowali a nie mieli talentu, nie mamy szans. Podziwiam taki świat. Zanim nie zostałem reżyserem, nie brałem tego nawet pod uwagę. Reżyseria wydawała mi się inteligenckim zajęciem.

A może reżyserowanie to sposób na pobudzenie adrenaliny, jak jazda na motorze?

Czasem tak, ale bywam bardzo zaniepokojony, gdy nie mogę w sobie odnaleźć energii czy siły. A one nie przychodzą na zawołanie. Czasami wracają nagle, kiedy usłyszę ulubioną piosenkę, albo otworzę książkę, więc czekam na taki moment. Zdaję się na naturę.

SYLWETKA TWÓRCY



Takashi Miike urodził się w małym miasteczku Yao na przedmieściach Osaki w 1960 roku. Dorastając fascynował się motorami, przez chwilę zastanawiał się nad karierą rajdowca, lecz ostatecznie mając 18 lat, wstąpił do szkoły filmowej w Yokohamie, założonej przez słynnego reżysera Shohei Imamura. Głównym powodem jego decyzji był brak egzaminów wstępnych. Miike nie przykładał się do nauki, rzadko uczęszczał na zajęcia. Gdy lokalna telewizja poszukiwała w szkole kandydata na nieodpłatną posadę asystenta producenta, uczelnia wytypowała wiecznie nieobecnego Miike. Przez prawie dekadę pracował w telewizji, imając się różnych zajęć, potem pełnił funkcję asystenta reżysera, między innymi swojego mentora, Imamury. Mający miejsce na początku lat 90. boom na „V-Cinema” (obrazy kręcone techniką wideo) umożliwił Miike reżyserowanie własnych filmów, jako że nowo powstałe studia produkcyjne zaczęły zatrudniać młodych reżyserów, aby ci tworzyli dla nich niskobudżetowe filmy akcji. Pierwszym dziełem Miike, które doczekało się premiery kinowej, był film pod tytułem *Shinjuku kuroshakai: Chaina mafia sensô* (1995) i od tej chwili Miike mógł sobie pozwolić na kręcenie filmów o wyższych budżetach. Poza Japonią dostrzeżono go dzięki filmowi *Gra wstępna* (1999). Po jego premierze na MFF W Rotterdamie Miike staje się na Zachodzie postacią wręcz kultową. Jego dorobek reżyserski jest ogromny: ponad 60 filmów powstałych w trakcie 13-letniej kariery. W samym tylko roku 2002 nakręcił ich aż 9. Jego filmy charakteryzują się wyjątkową brutalnością, niejednokrotnie poruszają tematy tabu. Warto spośród nich wymienić chociażby *Visitor Q*, *Ichi the Killer* czy trylogię *Dead or Alive*.

Wybrana filmografia:

1995 - Shinjuku kuroshakai: Chaina mafia sensô / Shinjuku Triad Society

1996 - Gokudô sengokushi: Fudô / Fudoh: The New Generation

1997 - Full Metal gokudô / Full Metal Yakuza
1997 - Gokudô kuroshakai / Rainy Dog
1998 - Chugôku no chôjin / The Bird People In China
1999 - Dead Or Alive: Hanzaisha / Dead Or Alive
1999 - Ôdishon / Audition
2000 - Hyôryuu-gai / The City of Lost Souls
2000 - Dead or Alive 2: Tôbôsha / Dead Or Alive 2: Birds
2001 - Bizita Q / Visitor Q
2001 - Koroshiya Ichi / Ichi The Killer
2001 - Katakuri-ke no kôfuku / The Happiness of the Katakuris
2001 - Araburu tamashii-tachi / Agitator
2002 - Dead or Alive: Final
2002 - Shin jingi no hakaba / Graveyard of Honour
2003 - Gokudô kyôfu dai-gekijô: Gozu / Gozu
2003 - Chakushin ari / One Missed Call
2004 - Zeburaaman / Zebraman